

DİJİTAL SANAT VE KADIN
Yüksek Lisans Tezi

Ekin Jelin Ünsal

Eskişehir 2020

DİJİTAL SANAT VE KADIN

Ekin Jelin ÜNSAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Baskı Sanatları Ana Sanat Dalı

Danışman: Prof. Dr. Saime HAKAN DÖNMEZER

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Ağustos 2020

ÖZET

DİJİTAL SANAT VE KADIN

Ekin Jelin ÜNSAL

Baskı Sanatları Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ağustos 2020

Danışman: Prof. Dr. Saime HAKAN DÖNMEZER

Sanat tarihi, aynı zamanda da sanatçıların yeni anlatım olanakları arayışının tarihidir. Yeni anlatım olanakları, sadece sanatçının ifade tekniklerini geliştirmez aynı zamanda da sanatın alıcısı ile ilişkisini, sanat yapıtının üretim biçimini, sanat yapıtının sergileme biçimini de radikal olarak değiştirebilir.

Dijital sanatlar, yaşadığımız hızlı toplumsal dönüşümün, yaşamın her alanına damgasını vuran yeni (dijital) teknolojilerin ve insan yaşamı üzerindeki geniş etkilerinin ışığında yeni bir sanatsal akım olmaktan ziyade sanat yapma, alımlama, sergileme, satın alma vb. sanatla ilgili tüm süreçleri kapsayan radikal bir dönüşüme işaret etmektedir.

Her teknolojik devrim süreci, bu süreçte doğan, süreci başka bir deyişle teknolojinin nimetlerini ve yeniden şekillenen toplumu ve ihtiyaçlarını anlayan, önceki nesillere kıyasla farklı beklentileri, farklı dünya görüşleri, farklı ihtiyaçları ve farklı özellikleri olan nesiller yaratır. Dijital çağın da bu çağı önceki nesillere göre çok daha iyi anlayan ve yaşayan, ihtiyaç ve beklentilerine ilişkin farkındalık düzeyi ve yeni teknoloji ve gelişmelere uyum düzeyi önceki nesillerle kıyaslanamayacak ölçüde ileri olan dijital yerlileri ortaya çıkmıştır.

Antik çağlardan bu yana, yalnızca az sayıda kadın, en büyük sanatçılar arasında sayılmıştır. Bu durumda bile, çoğunlukla eril bir alan olduğuna inanılan sanatta başarılı olabilmek için, cinsiyetlerinin sınırlarını aşan, olağanüstü yetenekli kadınlar olmaları gerekmişti. Kadınlar, yüzyıllar boyunca, sistematik olarak sanat tarihinde kayıtlara geçirilmediler.

20. yüzyılın başlarında, sadece kadın sanatçılar için değil, yerel ve kamusal alandaki kadınlar için de işler değişmeye başlamıştır. Eşit hakların savunulmasına vurgu

yapan yeni bir kadın hareketi, kadın çıkarlarına adanmış kuruluşlar ve yeni nesil kadın profesyoneller ve sanatçılar, dünyada geleneksel olarak erkeklerin yönlendirdiği toplumsal yapıyı değiştirmeye başlamıştır.20. yüzyılın sonlarında feminist hareketle birlikte kadınlar sanat dünyasına daha çok dahil olmuşlardır. Hem bir sanat alıcısı/izleyicisi/koleksiyoncusu hem de bir sanatçı olarak bu ortaya çıkış, kadınların hem sanat tarihi söyleminde hem de sanatsal üretimde artan rolüne dayanmıştır.

Dijital teknolojilere erişim konusunda kadınların önceki toplumsal dönemeçlere kıyasla daha şanslı oldukları söylenebilir. Yıllar süren mücadele ve toplumsal dönüşüm sayesinde canlı modellerle çalışamadıkları, herhangi bir eğitime erişimlerinin olmadığı veya çok sınırlı olduğu, kadın ve sanatçı sözcüklerinin yan yana düşünülemediği dönemlere kıyasla çok daha ileri bir noktada bulunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Dijital Sanat, Kadın Sanatçı, Feminist Sanat Tarihi, Dijital Yerli, Baskıresim.

ABSTRACT

DIGITAL ART AND WOMEN

Ekin Jelin ÜNSAL

Department of Printmaking Arts
Anadolu University Institute of Fine Arts, August 2020

Supervisor: Prof. Dr. Saime HAKAN DÖNMEZER

Art history can also be considered the history of artists' quest for new narrative opportunities. New narrative possibilities not only enhance the artist's expression techniques, but also radically change the relationship between the recipient of art, the way art works are produced, and the way art works are exhibited.

Digital arts points to a radical transformation involving all the art-related processes such as making art, buying, exhibiting, purchasing, etc., rather than being a new artistic movement in light of the rapid social transformation we experience, new (digital) technologies that mark every aspect of life and its broad effects on human life.

Each technological process creates generations born in this process that understand the blessings of technology and reshaped society and its needs with different expectations, different world views, different needs and different characteristics compared to previous generations. Thus, having incomparable level of awareness of their needs and expectations, and the level of adaptation to new technologies and developments, digital natives that understand and live this era much better than previous generations have emerged.

Since ancient times, only a small number of women have been counted as the greatest artists. Even then, they were often described as unusually talented women who overcame the limitations of their gender in order to excel in what was believed to be a masculine field. For centuries, women were systematically excluded from the records of art history.

But beginning in the 20th century, things began to change not only for women artists, but for women across the domestic and public spheres. A new women's movement that emphasizes the advocacy of equal rights, organizations dedicated to

women's interests, and a new generation of female professionals and artists have begun to change the social structure traditionally directed by men around the world. In the late 20th century, with the feminist movement, women were more involved in the art world. This emergence as both an art buyer/audience/collector and an artist has relied on the growing role of women in both art history discourse and artistic production.

It can be said that women are more fortunate about access to digital technologies than previous social milestones. Thanks to years of struggle and social transformation women artists enjoy a far progressed point compared to such periods of time when they could not work with a live model, had access to only a limited education or no education at all, and when woman and artist words could not be considered together.

Keywords: Digital Art, Women Artists, Feminist Art History, Digital Native, Printmaking.

TEŞEKKÜR

Yerinde uyarıları ve anlamlı katkıları ile tez yazım sürecini zevkli ve eğitici bir deneyime dönüştüren değerli danışmanım Prof. Dr. Saime Hakan Dönmezer'e başta olmak üzere; yüksek lisans süreci boyunca, yardımlarını hiç eksik etmeyen, bana evini açan, her zaman hoşgörülü olan ve bana mesleğim ve hayatla ilgili birçok şey öğreten, tezimin gelişmesinde ve şekillenmesinde büyük rol oynayan sevgili teyzem Sevinç Akkaya Gürel, eşi Hakan Gürel'e ve dayım H.Mustafa Akkaya'ya; bu süreçte hoşgörüsünü ve desteğini esirgemeyen; mükemmel birer büyükanne olup bu süreçte de arkamda duran Mahi Şeker Akkaya ve Münevver Ünsal'a; her koşulda arkamda olduklarını hissettiren ve bana her zaman güvenen, varlıklarıyla yoluma ışık tutan başta canımannem Şahika Akkaya Ünsal ve biricik babam Ali Rıza Ünsal ve karşılıksız sevgiyi yaşatan patili dostum Vader olmak üzere tüm aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ekin Jelin Ünsal

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Ekin Jelin ÜNSAL

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar DİZİNİ.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. DİJİTAL SANAT

1.1. Dijital Sanat: Tanım ve 1960'dan İtibaren Tarihçesi.....	4
1.2. Dijital Sanatın Baskıresimde Yeri.....	19
1.3. Dijital Sanat: Kavramlar, Tarzlar ve Trendler.....	23
1.3.1. Ekrandaki Sanat.....	23
1.3.2. Dijital Heykel.....	23
1.3.3. Etkileşimli Dijital Yerleştirmeler.....	25
1.3.4. Bilgisayarda Üretilen Görüntüler.....	26
1.3.5. Sonraki Gelişmeler – Dijital Sanatın Sonrası.....	27
1.4. Dijital Sanatın Fiziksel, Zamansal, Kavramsal ve Simgesel Özellikleri....	28
1.4.1. Günümüzde ve Gelecekte Dijital Sanat.....	33
1.5.Yeni Yönelimler.....	69

İKİNCİ BÖLÜM

2. KADIN VE DİJİTAL SANAT.....	76
2.1. Sanatçı – İzleyici Ayrımının Silikleşmesi – İçerik Üreticisi Olarak İzleyici.....	76
2.2. Sanatın Öznesi ve Nesnesi Olarak Kadın.....	78
2.2.1. 20. Yüzyılda Kadın Sanatçılar.....	80

2.3. Kadınların Sanat ile İlişkisi, Katkı ve Etkisi.....	83
2.4. Dijital Teknikleri Kullanan Kadın Sanatçılar.....	101
2.4.1. Nancy Atakan'ın Sanatı.....	101
2.4.1.1. Nancy Atakan ile Söyleşi.....	103
2.4.2. Ecem Dilan Köse'nin Sanatı.....	110
2.4.2.1. Ecem Dilan Köse ile Söyleşi.....	110
2.4.3. Emre Okçuer'in Sanatı.....	113
2.4.3.1. Emre Okçuer ile Söyleşi.....	113
2.4.4. Vera Molnar.....	120
2.4.5. Nancy Burson.....	121
2.4.6. Lillian Schwartz.....	121
2.4.7. İlke Veral.....	123
2.4.8. OliaLialina.....	124
2.4.9. Beliz Demircioğlu.....	124
2.4.10. Opy Zouni.....	125
2.4.11. Marina Zurkow.....	126
2.4.12. Haber Curley Cannon.....	126
2.4.13. LisaBulawsky.....	126
SONUÇ.....	128
KAYNAKÇA.....	132
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

		Sayfa
Tablo 1.1	Dijital Sanatın Alt Dalları.....	7
Tablo 1.2	Yeni Medya Sanatının Alt Dalları.....	12
Tablo 1.3	Nesiller (Millennials as Digital Natives: Myths and Realities, Kate Moran, 3 Ocak 2016.....	70

GÖRSELLER DİZİNİ

		Sayfa
Görsel 1.1.	Genç Nü, K.Knowlton ve L.Harmon, 1966-67, Philadelphia Sanat Müzesi	13
Görsel 1.2.	Merhaba (Hello), AlanKaprow,1969.....	14
Görsel 1.3.	Elektronik Otoban, Nam JunPaik, 49 kanal kapalı devre video montajı, neon, çelik ve elektronik bileşen –SmithsonianAmerikan Sanat Müzesi.....	15
Görsel 1.4.	Apple II renkli grafiklerin kişisel bir bilgisayar ekranında ilk kez gösterilmesini sağladı.....	16
Görsel 1.5.	1979'da, modem gelişimi dijital sinyallerin telefon hatları üzerinden iletilmesine, yaygın veri aktarımına ve nihayetinde internetin kullanılmasına izin verdi.....	16
Görsel 1.6.	Günaydın Bay Orwell (GoodMorning, Bay Orwell), Nam JunePaik, 1984, Video –Modern Sanatlar Müzesi, New York.....	16
Görsel 1.7.	OliaLialina, My BoyfriendCameBackfromtheWar, 1996. Fotoğraf: Franz Wamhof.....	18
Görsel 1.8.	PseudoEvent, JustinKemo, 2008, Club Internet sürümü.....	19
Görsel 1.9.	Isaac Kerlow, 'Bulutlardaki Maya', 1986, Gravür, 48x67 cm (Kerlow, 2010: 151.....	21
Görsel 1.10.	A FamilyFinds Entertainment, RyanTrecartin, 2004, 42 dakika, renkli, sesli.....	23
Görsel 1.11.	AutonomyCube, TrevorPaglen ve JacobAppelbaum, 2014, bilgisayar bileşenleri içeren pleksi kutu, 35x35x35cm.....	24
Görsel 1.12.	ProgrammedMachines, MaurizioBolognini, 1992-7,yerleştirme.....	24
Görsel 1.13.	RainRoom, Random International, 2012.....	25
Görsel 1.14.	FriederNake, 'Hommage à Paul Klee 13/9/65 Nr.2', 1965. Museumno. E.951-2008.....	26
Görsel 1.15.	AnimarisGeneticusBellus, TheoJansen.....	29
Görsel 1.16.	AnimarisGeneticusBellus, TheoJansen.....	29
Görsel 1.17.	Second Life (İkinci yaşam).....	30

Görsel 1.18.	Facebook'ta sanatçı sayfası.....	32
Görsel 1.19.	Data Tidal Wave Generative Algorithmic Art, Jim Plaxco.....	36
Görsel 1.20.	Video anlık görüntüsü, Miley Cyrus data mosh, Matt Caron.....	37
Görsel 1.21.	TheSimpsons, iki boyutlu bilgisayar grafiklerinde bir dönüm noktasıdır.....	39
Görsel 1.22.	Pixel art Animation 2D computergraphics, zombie 2d, fictionalCharacter, cartoon, zombiepng.....	40
Görsel 1.23.	Manuel vektör sanatı.....	43
Görsel 1.24.	Raster (sol) – vektör (sağ)resim karşılaştırması.....	44
Görsel 1.25.	<i>Homos Luninosos (Holographic Light Sculptures)</i>	47
Görsel 1.26.	Steina ve WoodyVasulka - Tarlaları Besle, seçilmiş sabit kareler.....	48
Görsel 1.27.	Pascal Dombis - İrrasyonel Geometri, dijital sanat enstalasyonu.....	49
Görsel 1.28.	Stelarc - Sanatçının portresi.....	50
Görsel 1.29.	Rafael Lozano-Hemmer – Thepulse Room.....	50
Görsel 1.30.	Kim Keever - Özet 6777b, 24 × 35, 34 × 50, 2014.....	51
Görsel 1.31.	EricStandley - Eric'in lazer çalışmalarından bir yakın görüntü.....	51
Görsel 1.32.	Yuri Suzuki - Pyramidi, 2014.....	52
Görsel 1.33.	CaiGuo-Qiang– Ağıt.....	53
Görsel 1.34.	Charles Csurı - Rastgele Savaş, 2011.....	54
Görsel 1.35.	Cristiano Siqueira – Cristiano Siqueira – Metamorphosis (Poserand Photoshop).....	54
Görsel 1.36.	Michael Manning - İsimsiz parça.....	55
Görsel 1.37.	ChrisMilk - Kutsal Yere İhanet, 2012.....	56
Görsel 1.38.	Ben Tricklebank - İsimsiz # 4 (LightEchoe Baskı Serisi), 2014.....	56
Görsel 1.39.	RafaelLozano-Hemmer - Vancouver'daVektörel Yükseklik, 2010.....	57
Görsel 1.40.	John Wynne - 300 hoparlör, Pianola ve elektrikli süpürge için kurulum, 2009.....	58

Görsel 1.41.	Yodaillustration.....	60
Görsel 1.42.	Mobil Cihazların Kullanım Tercihleri (Ericson, 2014) (Doğan, D., & Seferoğlu, S. S. 2015).....	65
Görsel 1.43.	Augmentedrealitylobby.....	69
Görsel 1.44.	Levski, Y. (n.d.). 10 Real World Examples of AR Marketing Success [Digital image].....	69
Görsel 2.1.	Gwen John, Otoportre, 1902.....	79
Görsel 2.2.	Bayeux Gobleni, Detay, 11. Yüzyıl.....	81
Görsel 2.3.	Goril Kızlar, Kadınların Met. Müzesine Girmesi için Çıplak Olmaları mı Gerekliyor?, 1989.....	82
Görsel 2.4.	Antakyalı Alexandros, MiloVenüsü, M.Ö. 130-100.....	83
Görsel 2.5.	Elisabetta Sirani, Uyluğunu Yaralayan Portia, 1664 Özel Koleksiyon, Bologna.....	84
Görsel 2.6.	Emily Mary Osborn, İsimsiz ve Dostsuz, 1857.....	85
Görsel 2.7.	Zinaida Serebriakova, Hasat, 1915.....	86
Görsel 2.8.	Sofonisba Anguissola, Otoportre, 1556, Lancut Müzesi, Polonya.....	90
Görsel 2.9.	J. Howard Miller, Rosie Poster, We Can Do It! (Başarabiliriz!).....	91
Görsel 2.10.	X-12: 12 Sergisine katılan sanatçılar, serginin gerçekleştirildiği çatıda, 1970.....	92
Görsel 2.11.	AIR Gallery kurucuları, 1972.....	93
Görsel 2.12.	Kadınların, erkek modelle çalışması ‘uygun’ olmadığı için bir inekle çalıştıkları stüdyo. Thomas Eakins Stüdyosu, Pennsylvania Akademisi, yaklaşık 1855 (Nochlin, 1971).....	94
Görsel 2.13.	MiriamSchapiro, Uçan Halı, 1972, EricFirestone Gallery.....	95
Görsel 2.14.	Male Reflections 4 mini vanmirrors with digital prints of male profiles 2013.....	102
Görsel 2.15.	Body Construction3/1 Digitalprint on aluminum60 x 70 cm.20.....	102
Görsel 2.16.	Emre Okçuer.....	114
Görsel 2.17.	Plotter drawing, 'Interruptions', by Vera Molnar, Paris, 1969.....	120

Görsel 2.18.	Vera Molnar, Carres, 1973, computer graphic on Benson plotter paper. New York.....	121
Görsel 2.19.	İnsanlık (Soldan sağa: İnsanlık, İnsanlık / Kadınlık, Kadınlık).....	122
Görsel2.20.	Dodo Lost.....	123
Görsel 2.21.	İlke Veral, 2002.....	124
Görsel 2.22.	Olia Lialina, "Erkek Arkadaşım Savaştan Geri Döndü".....	125
Görsel 2.23.	Marina Zurkow, Mesocosm (Times Square, New York).....	126
Görsel 2.24.	Marina Zurkow, Necrocracy, bit forms gallery, 2013.....	126
Görsel 2.25.	Janet Curley Cannon, 'Siyah ve Beyaz Arasındaki Farklılık', Linol ve Dijital Baskı, 29,7x42 cm, 2008.....	127
Görsel 2.26.	Lisa Bulawsky, 'Dream-Day-20', Dijital Baskı, Kolograf, Gravür, 35,5x 45,7 cm, 2009.....	128

GİRİŞ

Bu çalışma, kadınların 1960'lı yıllarda başlayandıjital sanat sürecinde nasıl yer aldıklarını ele alacak ve ürettikleri işleri tarihsel bağlam ve özellikle de feminist sanat anlayışı içinde gözden geçirecektir.

Yeni medya teknolojilerini kullanan sanat projeleri, içerikte ve uygulamada hem sosyal hem dematematik, fizik bilimlerinin tezlerinden, bulgularından, verilerinden yararlanmakta, bu olgularasanatsal anlamlar yüklemekte, çağdaş bilgiyi, bakışı ve bilinci, teknolojiye içkin kuramlar vekavramlarla değiştirmekte, dönüştürmektedir.

Bu dönüşüm esnasında, birden fazla sanatsal biçimi ya dateknik anlatımı bir arada kullanabilen dijital sanat, her yeni gelişen sanat biçiminde olduğu gibi genişve çoklu bakışı tercih eden uzun süreli kuramsal çalışmalarla tanımlanmaya vesınıflandırılmaya çalışılmaktadır.

Bu bağlamda kadınların sanata katılımı, sanat dünyası veya çevresi olarak tasvir edilen çerçevede yer alabilmesi belirli süreçler sonucunda gerçekleşmiştir. Geleneksel/erkek egemen sanat tarihi, kadınları sanatta özne değil nesne olarak değerlendirme eğiliminde olmuştur. Dolayısıyla erkek egemen bir sanat dünyası ile karşılaşılması kaçınılmazdır. Erkek egemen sanat dünyasında ise üretilen eserlerde obje olarak kadın, ilham kaynağı olarak kadın gibi kadını metalaştıran durumlarla karşılaşmaktadır. Çalışmada sanat tarihinin kadın üzerinden yeniden yazımı çalışmalarına da değinilmektedir.

Kadınların sanata katılımı tarihsel süreçte gelişse de sanat dünyasında sağlam bir konuma sahip olmaları oldukça güç olmuştur. Feminizmin gittikçe yaygınlaşması ve kadınlar arasında benimsenmesi ile kadınlar kendi kimliklerini yeniden inşa etme sürecine girmişlerdir. Bu süreçte kadın kimliği de yeniden anlamlandırılmıştır. Bu zamana kadar mevcut kadın kimliğinin şekillenmesini erkekler, normlar, toplumsal roller veya sosyo-kültürel çevre oluşturmaktadır.

Bir çok kadın sanatçı eserlerinde kadınlık değerlendirmelerini genellikle toplum üzerine analizler yaparak ortaya koymuştur. Sanatçıların eserleri incelendiğinde temel noktalar kadın kimliğinin erkek egemen toplum tarafından yaratılması, kadınların yok sayılması ve bir meta olarak görülmesi, kadınlar için sürekli idealize edilen güzellik algıları olmuştur. Sanatçıların topluma yönelik analizlerinde aslında sürekli var olan ama bir türlü fark edilmeyen büyük bir sorun olduğu görülmektedir.

Bu tez çalışmasının temel amacı, 1960 sonrasında oluşan dijital sanatta özne ve nesne olarak kadının yerinin, katkısının ve öneminin nasıl ele alındığı incelenmektedir.

Çalışma, estetiksel özelliği olan kadının, başka bir bakış açısı açan dijital ile olan bağlamını irdedeleyecektir. Bu doğrultuda sanatın ve kadının bir arada kullanılması; kadının, üreten ve tüketen topluma nasıl bir çerçeveden yaklaşım içinde olduğu ve dijital sanat ve kadının bir arada kullanılması bağlamında, bu disiplinler arası yaklaşım çalışmanın önemini oluşturmaktadır.

Dijital Sanat, sanatı farklı teknolojilerle birleştirerek bilgisayar, televizyon, video ve baskı teknolojilerini kullanarak oluşturulmuş tüm eserleri ifade eden genel bir tanımdır.

Tarihin her bölümünde yer alan kadın tasvirinin yazılı ve görsel medya üzerindeki topluma olan etkileriyle birlikte, 1960’lardan günümüze olan dijital sanatın ifade biçimine başladığı kattığı fiziksel, zamansal, kavramsal ve sembolik olmak üzere çeşitli özelliklerinin ve yeni medyalarla olan etkileşiminin belirlenmesi, tarihsel (literatür tarama) ve betimleme yöntemi kullanılarak ele alınacaktır. Bu literatürler ve kavramsal derinlikle elde edilen çeşitli plastik doneler yardımıyla araştırma çalışmaları yapılacaktır. Bu araştırmalar sonucunda, kadının dijital sanata etkileri ve katkıları belirlenecektir.

Tez kapsamında yer alacak kişisel projede, dünyada kadının dijital bağlamda bir kavram olarak kullanımına örnek teşkil eden sanatçılar ve bu sanatçıların eserleri değerlendirilerek araştırmaya kaynak oluşturacaktır. Bunun sonucunda dijital sanat ve kadın ile yapılan araştırmalar doğrultusunda kişisel bir sergi ortaya konularak, bahsi geçen kavramlar ile ilgili öznel yaklaşım vurgulanmaya çalışılacaktır.

Bu doğrultuda, kadın cinayetleri teması etrafında katil profilleri, katillerin cinayet silahı ile ilişkisi, cinayet silahının gündelik bir nesneden, bir kadının hayatını alan ölümcül bir nesneye dönüşümü vurgulanmaktadır. “100. Maymun” deneyinden esinlenen çalışmada katil profilleri maymun başlı olarak plastik bir anlatıma kavuşturulmuştur. Profiller, Z-Brush yazılımı kullanılarak dijital ortamda 3 boyutlu heykelsicilikler olarak tasarlanmış ve render işlemi yapılmıştır. Baskıya hazır durumdadır.

Çalışma, kadının dijital sanatta özne ve nesne olarak durumunu ele almaktadır. 1960’lardan itibaren kadın kavramının dijital sanatla bütünleşmesiyle birlikte,

sanatçılarının yeni medyalara olan ilgisi doğrultusunda dijital medyanın ilerleyişinin, kadının sanatsal ifade biçimine dönüşme sürecinin sonunda ki etkileri incelenecek, katkıları ve çözümlenmeleri yapılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. DİJİTAL SANAT

1.1. Dijital Sanat: Tanım ve 1960'dan İtibaren Tarihçesi

Sanat tarihi, aynı zamanda da sanatçıların yeni anlatım olanakları arayışının tarihidir. Yeni anlatım olanakları, sadece sanatçının ifade tekniklerini geliştirmez aynı zamanda da sanatın alıcısı ile ilişkisini, sanat yapıtının üretim biçimini, sanat yapıtının sergileme biçimini de radikal olarak değiştirebilir. Yeni anlatım olanakları, aynı zamanda da toplumsal, kültürel, bilimsel, teknolojik, ideolojik vb. ‘sanat dışı’ değişikliklerle ilişkilidir. Bu değişikliklere ilişkin olarak takınılan sanatsal tutum, anlatım olanağının dilini oluşturur. Sanat tarihi içinde yeni anlatım olanakları ve yeni mecraların ortaya çıkış, kullanım, tüketim ve dolaşıma sokulma hızı konusunda 20. Yüzyıl ve nihayet 21. Yüzyılın özerk bir yeri vardır. Bu iki yüzyıl içinde sanat alanında yaşanan hızlı gelişmelere sanat tarihinin başka bir döneminde rastlanmamaktadır. Bunun en temel nedeni de söz konusu iki yüzyılın, endüstri devriminin ardından bilim ve teknoloji alanında yaşanan son derece hızlı, radikal ve dönüştürücü gelişme ve ilerlemeler ışığında toplumsal yaşamın her alanında etkisi hissedilen bir alt üst oluş, yeniden kuruluş ve değişim sürecine girmesidir. Üstelik bu hız giderek ivmelenmekte ve yaşanan her gelişme sanatsal alanda da yeni bir mecraın kapısını aralayabilmektedir.

Sanatın ve sanatçının yeri, tanımı, rolü, toplumla ilişkisi bu değişimden doğrudan etkilenmektedir:

- (i) Teknolojinin, Internet aracılığıyla ‘demokratikleşmesi’, başka bir deyişle geniş yığınlara, sözgeliimi sosyal medya, cep telefonu ve diğer mobil cihazlar aracılığıyla kendi içeriklerini üretme fırsatı vermesi;
- (ii) tonlarca ağırlıkta olan bilgisayarların kısa zamanda küçülerek hemen her bireyin erişimine açılması;
- (iii) bir zamanlar sadece profesyonellerin ve sanatçıların yararlanabildiği tasarım ve kurgu yazılım ve donanımlarının, fotoğraf ve video cihazlarının artık milyonların her gün rutin olarak kullandığı erişilebilir araçlar haline gelmesi;

- (iv) toplumda yaşanan sosyolojik değişimle bir önceki nesille hemen her anlamda epistemolojik, estetik ve etik bir kopuş yaşayan, yaşamdan farklı beklentileri olan, teknoloji ile farklı ilişkisi olan nesillerin (X, Y, Z gibi) ortaya çıkışı;
- (v) bu anlamda *dijital yerli* olarak adlandırılan yeni nesillerin entelektüel, kültürel ve sanatsal beklentilerinin *dijital göçmen* olarak adlandırılan önceki nesillere göre radikal anlamda farklılaşması gibi etmenler 21. Yüzyılda sanat, sanatçı, izleyici kavramlarını yeni bir bağlamda değerlendirmeyi zorunlu kılmaktadır.

Dolayısıyla da dijital sanat tanımı tüm bu etmenleri dikkate almalıdır.

Dijital sanat tanımı yapılırken dayandığı teknolojik tabandaki tüm değişiklikleri bünyesine katarak sürekli evrimleştiği ve genişlediği göz önünde tutulmalıdır. Fotoğrafın bilgisayar ortamında maniple edilmesinden video efektlerine, vektörel tasarımdan 3-boyutlu (3D) baskıya, simülasyondan artırılmış gerçekliğe uzanan ve giderek yeni medyalarla zenginleşen dijital sanat alanı için kapsayıcı ve ayırt edici bir tanımda bulunmak zordur. Dijital sanat, çok daha geniş bir yeni medyalar alanında özel bir dalı temsil eder. Bazı dijital sanat tanımları hareket noktası olarak alınabilir.

Dijital sanat, dijital teknolojiyi yaratıcı ve/veya sunum sürecinin önemli bir parçası olarak kullanan bir dizi sanatsal eser ve uygulama için genel bir terimdir:

“dijital sanat yapıtı, dijital teknolojinin yaratım veya gösterim/sunum sürecinin ayrılmaz bir parçası olduğu, dijital öge çıkarıldığında aynı sonucu vermeyen sanat yapıtıdır” (Paul, 2015).

Dijital sanat terimi ilk kez 1980'lerin başında, öncü dijital sanatçı Harold Cohen'in kullanması için bilgisayar mühendislerince tasarlanan bir boya programı geliştirme sürecinde kullanılmıştır. Bu, yere yerleştirilmiş kâğıt sayfalarının üzerinde büyük çizimler yapmak üzere tasarlanmış bir robotik makine olan AARON olarak tanınmıştır. Yapay zekaya erken adım atan Cohen, teknoloji daha sofistike hale geldikçe AARON programında ince ayarlar yapmaya devam etmiştir (King, 2002:90).

Dijital sanat bir tablet ve bir fare kullanılarak bilgisayar tarafından üretilbilir, taranabilmek veya çizilebilmektedir. 1990'larda, dijital teknolojiye gelişmeler sayesinde, bilgisayarlara video indirmek mümkün olmuş, bu da sanatçıların bir video kamerayla çektiği görüntüleri manipüle etmelerini sağlamıştır. Bu, sanatçılara daha önce filmle hiç yaşamadıkları yaratıcı bir özgürlük kazandırmış ve görsel kolajlar oluşturmak için hareketli görüntüler içinde kesme ve yapıştırma yapmalarını sağlamıştır (Wolfe, 2019).

Dijital sanat, fotoğraf, film, ışık, ses, projeksiyon, çevrimiçi medya gibi farklı sanat biçimlerini ve şimdi dijital teknolojiyi deneyen sanatçılar tarafından geliştirilmiştir.

Dijital sanat, dijital teknolojiyi yaratıcı ve/veya sunum sürecinin önemli bir parçası olarak kullanan bir dizi sanatsal eser ve uygulama için genel bir terimdir. 1970'lerden bu yana, bilgisayar sanatı ve multimedya sanatını içeren süreci tanımlamak için çeşitli isimler kullanılmıştır ve dijital sanat, yeni medya sanatının daha büyük şemsiye terimi altına yerleştirilmiştir. Bir miktar ilk dirençten sonra, dijital teknolojinin etkisi resim, çizim, heykel ve müzik/ses sanatı gibi etkinlikleri dönüştürürken, ağ sanatı, dijital yerleştirme sanatı ve sanal gerçeklik gibi yeni biçimler sanatsal uygulamalar haline gelmiştir. Daha genel olarak dijital sanatçı terimi, dijital teknolojiyi sanat üretiminde kullanan bir sanatçıyı tanımlamak için kullanılmaktadır. Genişletilmiş bir anlamda, "dijital sanat", seri üretim veya dijital medya yöntemlerini kullanan çağdaş sanata uygulanan bir terimdir. Son zamanlarda, bazı dijital sanatlar etkileşimli hale gelmiş ve izleyicilere son görüntü üzerinde belirli bir kontrol sağlamıştır.

“Dijital Sanat”, teknolojik sanatları açıklar ve terminolojinin birçok olası yorumunu sunan akıcı sınırları vardır. Terimin kendisi zaman içinde gelişmiştir ve bilgisayar sanatı, multimedya sanatı ve siber sanat, 1960-1990'larda standartken, World WideWeb'in yükselişi, dilde bir kayma ile sonuçlanan bir bağlantı katmanını eklemiştir. Bu nedenle, şimdi *dijital sanat* ve bazı nüanslarla birbirlerinin yerine kullanılabilecek *yeni medya* terimleri tercih edilmektedir.

Sanat tarihçileri sıklıkla dijital sanatı iki yönlü olarak sınıflandırır: *nesne yönelimli sanat eserleri* ve *süreç odaklı görseller*. İlk senaryoda, dijital teknolojiler amaca ulaşmak için bir araçtır ve resimler, fotoğraflar, baskılar ve heykeller gibi geleneksel

nesnelerin yaratılmasında bir araç olarak işlev görür. İkinci durumda, teknoloji amacın ta kendisidir ve sanatçılar bu yeni ortamın özünü oluşturan olanakları araştırır. Bu son kategori - genellikle “yeni medya” terimi ile ilişkilendirilir - dijital olarak oluşturulan, depolanan ve dağıtılan tüm bilgisayarda oluşturulabilen sanat anlamına gelmektedir. Başka bir deyişle, bazı çalışmalar halihazırda mevcut olan bir ortamı büyütmek için dijital araçlara dayanırken, diğerleri dijital teknolojiyi yapay eser yapımında kendine özgü ve ayrılmaz bir bileşen olarak kullanmaktadır (Paul, 2015; Thomson-Jones, Moses&Moses, 2019).

Bu tanımlamalar göz önüne alındığında, aşağıdaki liste dijital ortama bağlı güncel uygulamaları sunmaktadır. Dijital sanat kapsamında değerlendirilebilecek sanatsal segmentler, dijital sanat tanımını daha ayrıntılı yapılabilmesine katkı sağlayabilir. Tablo 1’de dijital sanatlar kapsamındaki alt sanat dalları yer almaktadır.

Aşağıda bunlardan daha yaygın ve etkili olanları özetlenmektedir.

Tablo 1.1. Dijital Sanatın Alt Dalları (http-1)	
Sanat oyunu	Jeneratif sanat
Bilgisayar sanat sahnesi	Jeneratif müzik
Bilgisayar müziği	GIF sanatı
Sibersanatlar	Sürükleme (sanal gerçeklik)
Dijital illüstrasyon	Etkileşimli sanat
Dijital görüntüleme	İnternet sanatı
Dijital resim	Hareketli grafikler
Dijital fotoğraf	Müzik görselleştirme
Dijital şiir	Fotoğraf manipülasyonu
Dijital mimari	Piksel sanatı
Dinamik resim	Rendersanatı
Elektronik müzik	Yazılım sanatı
Evrimsel sanat	Sistem sanatı
Fraktal sanat	Dokular
	Geleneksel-dijital sanat

Dijital resim 1990'larda ortaya çıkmış ve suluboya, yağlı boya ve impasto gibi geleneksel resim tekniklerini benimsemiştir. Sanatçı bilgisayar, tablet veya stylus kullanımıyla grafik tasarım geliştirirken, sürecin kendisi geleneksel malzemelerle resim yapmaya benzer ve ressam estetiği ile sonuçlanır. Dijital resimler, öğelerin tekrarı ve bozulması gibi bilgisayar sanatı görsellerine özgü özellikleri de paylaşır ve soyut görüntülerle sonuçlanabilir(http-1).

Dijital fotoğrafçılık, gerçeklikten fotoğraflar, taramalar, uydu görüntüleme ve var olan diğer olası kayıtlarla çekilen görüntülerin kullanımını içerir. Sanatçı dijital veya geleneksel bir kamera kullanır. Fotoğraflar dijitalleştirilir ve sanatçının karanlık oda tipi manipülasyonlar yapmak için görüntü düzenleme ve özel efekt yazılımları kullandığı bilgisayar ortamına çevrilir. Bu segment genellikle neyin ne olup olmadığını, sınırları bulanıklaştırır ve gerçek hakkındaki anlayışımızı çarpıtır. Geleneksel kolaj teknikleri ve elementlerin bir araya getirilmesi ve ayrıca görsellerin biçim değiştirme (morphing) teknolojisi ile harmanlanması bu dijital imge zincirinin bir parçasıdır (http-2).

Heykel, daha sonra fiziksel nesneler/modeller olarak gösterilebilen veya ekranlarda sanal görüntüler olarak gösterilebilen bilgisayar destekli bir yazılım tasarımından kaynaklanmaktadır. Bilgisayarlar, daha karmaşık yaratıcı fikirleri geliştirmek için geleneksel tasarım yeteneklerini önemli ölçüde artıran karmaşık geometrilerin manipülasyonu ve kontrolünün yanı sıra 3D görselleştirmesine de izin verir. Anamorfizmelerin kullanımı, bu yeni olasılıklar alanını gösterirken, sanatçılar karmaşık öğelerin yanı sıra organik şekillerin geliştirilmesi ve birleştirilmesi için Bilgi Teknolojilerini (BT) kullanmaktadır (http-3).

Dijital yerleştirmeler, 3D yapıları nedeniyle heykellerle yakından ilgilidir ancak izleyiciyle ilişkilerinde yeni bir tipoloji sunar. Çoğunlukla, bu tür sanat eserleri etkileşimli olabilir - bu, ziyaretçilerin girdilerine cevap vermek anlamına gelir (örneğin, vücut hareketleri, sesler, dokunma). Alternatif olarak, bu sanat eserleri sürükleyici olabilir, izleyicilere yeni bir mekânsal ortam sunar veya çevrelerinin doğasını değiştirir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) bu tür bir deneyimi teşvik eden teknolojilerin tipik örnekleridir. Bununla birlikte, bu tesisler pahalı malzeme, lojistik, hesaplamalı ve mimari planlama gerektirir. Sonuçta, bu sanat formu artık müzelere ve kurumsal ve kamusal alanlara uygun olup, insanların ortamı tamamen deneyimlemeleri

için geniş alanlar ve altyapılar sunmaktadır. Yerleştirme tasarımında önde gelenler arasında Team Lab, RafaelLozano-Hemmer, MichelBret ve EdmondCouchot bulunmaktadır (Cooper, 2018; Chatel, 2018).

Videolar, animasyon ve hareketli görüntü, gerçeğin sorgulanması için en belirgin sahneyi oluşturur. Bu teknoloji, aynı anda montaj ve gerçekte olanın dönüşümü ile uğraşırken olayın hem mekân hem de zaman aracılığıyla tam olarak kaydedilmesini sağlar. İki zincir hareketli görüntüyü tanımlar: bir yandan *canlı hareket*, diğer yandan *animasyon ve 3-boyutlu (3D)dünyalar*. Hareketli görüntü genellikle, montaj sanatına yakın bağlantısını açıklayan sanal gerçeklik ve sürükleyici ortamların gelişimi için ayrıcalıklı bir ortamdır. Video ile çalışan dijital sanatçılar arasında PipilottiRist, RyojiKeda, YoshiSodeoka, ToniDove ve JacquesPerconte sayılabilir (Chatel, 2018).

İnternet ve ağ bağlantılı sanat, bilgisayar yapılarının ve ağların işleyişine bakan, süreç odaklı nesnelerdir. Ağ, herhangi bir ağa benzer karmaşık bir bilgi ağıdır ve bu alanda çalışan sanatçılar bu sistemlerin karmaşıklığını ve doğasını vurgulamayı veya bunlara meydan okumayı amaçlar. İnternet sanatı aynı zamanda web'de dağıtılması amaçlanan ya da ağdan ilham alan ve bilgi alanlarını sanatsal gelişimlerinin temelini oluşturan tüm çalışmaları içerir (Chatel, 2018).

Yazılım sanatı, özellikle bilgisayar dili, iletişim sistemlerinde olduğu gibi bilişim mühendisliğine odaklanır. Bu çalışmalar birbirine ağ üzerinden bağlanabilir veya ziyaretçilerin canlı aksiyona müdahale etmesine izin verir ve otomatik olarak oluşturulan görsel küme algoritmaları ve kodlarınadayanır. Sanatçı bir fikir / kavramı izleyerek kod yazarken, ortaya çıkan görüntüler ve diğer uyarıcılar tamamen bilgisayar işlemine bağlıdır (Chatel, 2018).

Karışık Medya veya Tümleşik Dijital Sanat dijital medya için esastır. Sanatçılar benzersiz sonuçlar elde etmek için bir çok tekniği birleştirir. Dijital ortam, bu tür bir entegrasyon ve manipülasyondaki geleneksel ortamlardan çok daha az kısıtlıdır. Geleneksel yaratım süreçlerinin ve ortamlarının aksine, bilgi işlem izleyiciye tam bir deneyim üretmek için farklı nitelikteki unsurları birleştirme ve koordine etme olanağı sağlar. Sanat eserleri böylece hareketsiz görüntüyü, artırılmış gerçeklik, sesi, fotoğrafları vb. birleştirebilmektedir. Sanat eserinin ortamı da yalıtılabilir, başka bir

deyişle bir dijital yaratım, komisyoncuların, sanatçıların ve küratörlerin ortak isteklerine ve amaçlarına bağılı olarak farklı fiziksel çıktılarla sonuçlanabilir (Chatel, 2018).

Fotoresim; Bu segment fotoğrafçılık ve resim disiplinlerini birleştirir. Sanatçı, görüntüye daha fazla ifade eklemek için karanlık oda tekniklerinin ötesine geçmek için görüntü düzenleme ve boyama yazılımını kullanır (http-3).

Dijital Kolaj; Bu, çeşitli kaynaklardan gelen birçok görüntüyü bir görüntüde birleştirme tekniğidir. Bu, en yaygın olarak görüntü düzenleme ve boya yazılımında katmanlama tekniklerinin kullanılmasıyla başarılıdır. Sanatçı, normalde görmediği, insanın algı alanını genişleten görüntüler üretmek için röntgen veya radardan görüntüler kullanabilir (http-4).

Vektör Tabanlı Çizim; Sanatçı, vektör tabanlı çizim yazılımını kullanır ve görüntüyü tamamen sanal ortamda yaratır. Bu, çerçevelenen ve çeşitli renk ve desenlerle doldurulabilecek şekilleri kullanır. Bu, daha sert kenarlı veya grafik bir görünüm üretme eğilimindedir (http-5).

Algoritmik/Fraktal; Bu, yalnızca matematiksel manipölasyonlarla üretilen sanattır. Bu "bilgisayar tarafından üretilen" sanat adı verilen segmenttir. Buradaki sanat matematiksel formüllerin kendi icatında ve programların donanımın ekran özelliklerinden yararlanmak için yazılma biçiminde yatmaktadır. Sanat aynı zamanda yaratıcı niyetlerde ve daha sonra sanatçı/matematikçinin seçimlerinde yatmaktadır. Yeni medya sanatı dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, İnternet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robotbilimi ve biyoteknolojik sanat yöntemlerini kullanarak yapılan sanat eserlerini kapsayan bir sanat türüdür. Yeni medya sanatı genellikle sanatçı ile gözlemci arasındaki veya gözlemciler ile kendilerine cevap veren eser arasındaki etkileşimi içerir. Yine de birkaç teorisyen ve küratörün belirttiği gibi, bu tür etkileşim biçimleri, sosyal değişim, katılım ve dönüşüm yeni medya sanatını ayırt etmez, aksine çağdaş sanat pratiğinin diğer gruplarında paralel olan ortak bir zemin olarak hizmet ediyor. Bu tür görüşler, ortaya çıkan teknolojik platformlarla eşzamanlı olarak ortaya çıkan kültürel uygulama biçimlerini vurgulamakta ve kendi başına teknolojik medyaya odaklanmayı sorgulamaktadır (http-6).

Yeni Medyaya yönelik ilgi genellikle telekomünikasyonlardan, kitle iletişim araçlarından ve sanat eserlerini sunmanın dijital elektronik modlarından, kavramsal tasarımdan sanal sanata, performanstan kurulumu kadar çeşitli uygulamalarla ortaya çıkar.Yeni medya sanatının kökleri 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan *zoetrope* (1834) ve *praxinoscope* (1877) EdwardMuybridge'in*zoopraxiscope* (1879) gibi hareketli fotoğraf buluşlarına dayandırılabilir. 1920lerden 1950lere dek kinetik ve ışık sanatının farklı biçimleri, Thomas Wilfred'nın'*Lumia*' (1919) ve '*Clavilux*' ışık organları ve Jean Tinguely'in kendine zarar veren heykeli '*Homageto New York*' (1960) yeni medya sanatının öncüleri olarak gösterilebilir ([http-7](http://7)).

1960larda yeni video teknolojilerin gelişmesi ile birlikte multimedya performansları gibi yeni medya sanat deneyleri ortaya çıkmıştır. Bilgisayar grafiklerinin 1980lerin sonlarına doğru gelişmesi ve gerçek zamanlı teknolojilerin 1990larda yayılan web ve internet ile birleşmesi, LynnHershmanLeeson, David Rokeby, Perry Hoberman tarafından yeni ve çeşitli interaktif sanatları, RoyAscott'un'elektromatik sanatı, VukĆosić ve Jodi tarafından Internet sanatı, JeffreyShaw ve Maurice Benayoun'un sanal ve üçboyutlu sanatını ve RafealLozano-Hemmer'ın büyük ölçekli kentsel enstalasyonunu meydana getirmiştir ([http-8](http://8)).

Eşzamanlı olarak biyoteknolojialanındayışanangelişmeler, EduardoKac gibi sanatçıların DNA'yı keşfetmesine ve genetiği yeni bir sanat aracı olarak kullanmasına izin vermiştir.Yeni medya sanatının yeni medya sanatı üzerindeki etkileri hypertext, veritabanı ve bilgisayar ağları gibi yeni teorilerdir. Bu konudaki önemli düşünürler arasında Vannevar Bush ve Theodor Nelson sayılabilir ve JorgeLuisBorges, ItaloCalvino, andJulioCortázar gibi isimlerin edebi eserlerinde de karşılaştırılabilir fikirler bulunabilmektedir ([http-9](http://9)).

Yeni Medya Sanatı, bilgisayar sanatı, iş birliği, kimlik, ödenek, açık kaynak kullanımı, telepresence, gözetim, kurumsal parodi, müdahale ve bilgisayar korsanlığı gibi çeşitli temaları içermektedir. yeni medya sanatçılarının, teknolojik gelişme tarafından belirlenen bir çılgır açan dönüşüm içinde kendini bulmaları sonucu ortaya çıkan, yeni teknolojilerle öz referans niteliğinde olan bir ortak paydası olduğunu öne sürülmüştür ([http-8](http://8)).

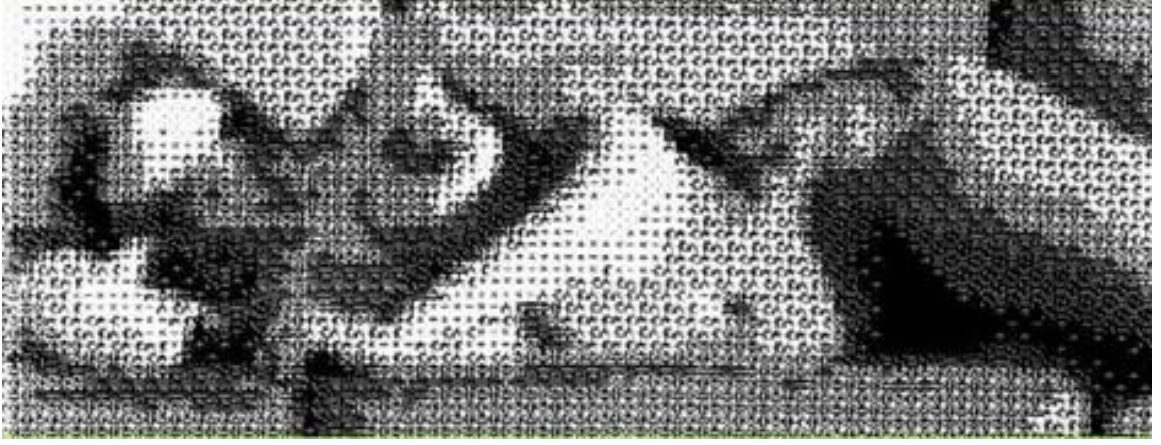
Yeni Medya Sanatı terimi genellikle Tablo 2’de belirtilen disiplinler için geçerlidir.

Tablo 1.2. Yeni Medya Sanatının Alt Dalları (http-8)

Sanatsal bilgisayar oyunu değişikliği	Hypertext
ASCII sanatı	Bilişim sanatı
Biyo Sanat	Etkileşimli sanat
Siber Performans	Kinetik sanat
Bilgisayar sanatı	Işık sanatı
Eleştirel yapım	Hareketli grafikler
Dijital sanat	Ağsanatı
Demoscene	Performans sanatı
Dijital şiir	Radyo sanatı
Geleneksel-dijital sanat	Robotiksanat
Elektronik sanat	Yazılım sanatı
Deneysel müzik aleti yapımı	Ses sanatı
Evrimsel sanat	Sistem sanatı
Faks sanatı	Telematiksanat
Jeneratif art	Video sanatı
Glitchsanatı	Video oyunları
Hacktivism	Sanal Sanat

1967’de mühendisler BillyKlüver ve FredWaldhauer ile sanatçılar Robert Rauschenberg ve Robert Whitman’dan oluşan bir kolektif kuruldu. Bu grup, EAT (Sanat ve Teknolojideki Deneyler) olarak adlandırıldı ve misyonu, sanat ile gelişen teknoloji dünyası arasındaki işbirliğini teşvik etmektir (http-9). Sonuç, elektrik devresi, video projeksiyonu, kablosuz ses projeksiyonu ve Doppler sonarı gibi yenilikçi elektronik sistemleri içeren bir dizi yerleştirme ve performans oldu. Bu çalışmaların birçoğu, söz konusu teknolojinin göreceli olarak ‘eski’ olması nedeniyle kesin olarak “dijital” olmasa da teknolojik bir gelişmeyi reddeden veya görmezden gelen değil kucaklayan ve araştıran bir sanat türü için zemin hazırladılar(Evans ve Souter, 2017)EAT deneyleri, sanatçılar ve teknoloji arasında daha önce hiç görülmemiş bir çığır açan evliliği temsil ediyordu. Kavramsal sanat, Performans sanatı, deneysel gürültü müziği ve Dada, Fluxus dönemlerinde tiyatro ve 1960’lı yılların “happening”lerine ait kanonlarına dayanarak devrim yaratan bir dijital çağ açtılar (Evans ve Souter, 2017).Yaygın olarak tanınan ilk dijital sanat eseri, 1960’larda EAT’ın kurucusu BillyKlüver’in çalıştığı bilimsel araştırma

şirketi BellLabs'ta yaratıldı. Bilgisayar grafik uzmanı Kenneth C. Knowlton, *Genç Nü* (YoungNude) (1966) (Bkz. Görsel 1.1)adlı eserinde, genç bir çıplak kadın fotoğrafını, bilgisayar piksellerinden oluşan bir görüntüye dönüştürerek, sanatçıların tarihsel esin perisini (çıplak kadın bedeni) 21. Yüzyıl sanat sözlüğüne ekledi (Noll, 2014).



Görsel 1.1 *Genç Nü*, K.Knowlton ve L.Harmon, 1966-67, Philadelphia Sanat Müzesi

Genç Nü 4 metre uzunlukta, siyah ve gün ışığı yeşil renklidir. Bu çalışma, bir fotoğrafı bilgisayara taramak ve matematiksel ve elektronik sembollerle üretilen 12 gizli gri seviyesini kullanarak gri bir ölçekle yeniden oluşturmak için ilk deneyi temsil ediyordu. Tarama işlemi, fotoğrafın belirli bir alanında belirli bir gri seviye oluşturdu ve onu sembollerden biriyle değiştirdi. Bu işlem, insan gözünün bir görüntüyü çözmek için ihtiyaç duyduğu minimum bilgi miktarını belirlemeye çalışmak için kullanıldı (Compart, 2011). KenKnowlton ve LeonHarmon, analog voltajitipografik semboller atanan ikili sayılara dönüştüren özel bir kamera kullanarak bir fotoğraf taradı. Yapıt aynı zamanda New York Times gazetesinde basıldı ve 1968 – 1969'da Modern Sanat Müzesi'nde düzenlenen *Mekanik Çağın Sonunda Görüldüğü Şekilde Makine*(The Machine, as Seen at theEnd of theMechanical Age) sergisindeyer aldı(Evans ve Souter, 2017).

Elektronik Süper Otoyol; EAT örneğini takiben, diğer kavramsal sanatçılar da yeni teknolojilerin sanatsal olanaklarını kullanmaya başladı. Örneğin, 1969'da Alan Kaprow, bir grup insanın televizyon izleyicileriyle etkileşimde bulunduğu sanatsal bir "happening" olan *Merhaba'yı* (Hello) yarattı (Bkz. Görsel1.2).1970'lerde, bir dizi sanatçı televizyon, kayıt cihazları ve yeni çıkan bilgisayarların sağladığı bağlantılı olma durumunun (connectivity) sonuçlarını keşfetmeye başladı.Alan Kaprow, Boston'da

WGBH-TV için deneysel bir televizyon programı olan *TheMediumforTheMedium* için bir televizyon programına katıldı. Altı sanatçı, özellikle televizyon uzmanlarıyla işbirliği içerisinde çalışmalar yapmak ve deney yapmak için davet edilmişti. Kaprow'un, *Merhaba* adlı yapıtı Boston'daki dört farklı mekânı kapalı devre televizyon ağı (CCTV) ile birbirine bağlıyordu. Karpow rastgele olma durumu ve şans ögesini bir yayın teknolojisine yerleştirmiş oluyordu(http-10).



Görsel 1.2. *Merhaba (Hello)*, Alan Kaprow, 1969

Video sanatının öncüsü Nam June Paik, 1974 yılında "*Endüstri Sonrası Toplum İçin Medya Planlama: 21. Yüzyıl şimdi yalnızca 26 yıl uzakta*" metninde "elektronik süper otoban" terimini kullandı. Bu terimi, televizyonu ve insanları farklı coğrafi bölgelerden ve sosyal geçmişlerden ortak deneyim yoluyla bir araya getirme becerisinden bahsetmek için kullanmıştı(bkz. Görsel1.2) (Miller, 2016). *Elektronik Otoban* adlı yerleştirmesinde Paik, hem teknolojinin hem de dijital sanatın sürekli evrimini gösterdi; bu da hareket için çok önemli bir şeydi. Hem televizyon ile hem de yeni teknolojik yeniliklerle bağlantılı bir Amerika'nın melez vizyonunu sunmuştur. 1970'li yıllardaki ilk yazıları esas olarak televizyona dayanmasına rağmen, Paik, İnternet benzeri bir ağın ortaya çıkmasını öngördüğü için devrimciydi.



Görsel 1.3. *Elektronik Otopan, Nam Jun Paik, 49 kanal kapalı devre video montajı, neon, çelik ve elektronik bileşen –Smithsonian Amerikan Sanat Müzesi*

Bu yapıt, Paik'in yeni bir bağlantı modeli olarak gördüğü şeylerin hepsini tüketen yönlerin ve potansiyellerin fiziksel olarak haberleşmesini temsil etmektedir. Sonunda 1995 yılında İnternet gelişmeye başladı ve bu gerçek anlamdaki küresel iletişim deneyimi sunmaya başladı. Bu eser, sadece ekranda yapılan veya yansıtılan bir şey değil, bir heykel enstalasyonuydu. Bu nedenle, internet çağında bile sanat yapıtının çalışması için gerekli olan teknolojinin fiziksel sıkıntılarına dikkat çekebildi (Evans ve Souter 2017, Miller 2016). Bu evrensel iletişim kurabilme kabiliyeti fikri daha sonra cep telefonları ve İnternetin hayatımıza girmesiyle daha da güçlenecekti. 1970'ler, söz gelimi Apple II bilgisayarları gibi teknolojilerin evrimine tanık oldu (Bkz. Görsel 1.4); bu gelişme, renkli grafiklerin kişisel bir bilgisayarın ekranında ilk kez gösterilmesini sağladı. 1979'da modemin gelişimi, dijital sinyallerin telefon hatları üzerinden iletilmesine, yaygın veri aktarımının ve sonuçta İnternet kullanımının önünün açılmasına izin verdi (Bkz. Görsel 1.5) (Evans ve Souter, 2017).



Görsel 1.4 Apple II renkli grafiklerin kişisel bir bilgisayar ekranında ilk kez gösterilmesini sağladı



Görsel 1.5 1979'da, modem gelişimi dijital sinyallerin telefon hatları üzerinden iletilmesine, yaygın veri aktarımına ve nihayetinde internetin kullanılmasına izin verdi.

1980'lerde bilgisayar animasyonu belirgin bir oranda gelişmeye başladı ve ortaya çıkan görüntülerin (genellikle parlak renkler ve kare pikselformülasyonlarınadayanıyordu), bu tür bir yazılım kullanarak ürün veren sanatçıların yanı sıra dönemin estetiği üzerinde önemli bir etkisi olacaktı. Grafikler geliştikçe Adobe, Photoshop ve Illustrator gibi programları herkesin kullanımına sunarak tasarım yazılımının başlangıcına öncülük etmiştir. Sanatçılar bu yeni sınırları keşfetme konusunda hızlı davranmıştır. 1984'te, Nam June Paik, televizyonda canlı olarak uydu üzerinden yayınlanan yerleştirmesi olan *Günaydın Bay Orwell* (Good Morning, Bay Orwell) (Bkz. Görsel 1.6) adlı yapıtı ile 'elektronik süper otoyolun' gerçekten de dijital sanatın kitlesel erişilebilirliğini ilerletmek için uygun bir araç olduğu açtı (Feng, 2014).



Görsel 1.6. *Günaydın Bay Orwell* (Good Morning, Bay Orwell), Nam June Paik, 1984, Video –Modern Sanatlar Müzesi, New York

Paik'in videosu, dijital teknolojinin sanatın yaratılma, dağıtılma ve görüntülenme biçimini temelden değiştirebileceğini göstermek için dünyanın en büyük aşamalarından birini (televizyon) kullandığı için önemliydi. Kaprow'un *Merhaba* adlı yapıtı nispeten yerel ölçekte bir kereye mahsus bir performans olsa da Paik'in önceden kaydedilmiş ve canlı görsel-işitsel materyal kombinasyonu uluslararası düzeyde yayınlanabildi ve New York ve Paris'ten çok uzaktaki katkıları içerebildi. Paik yapıtına *Günaydın Bay Orwell* adını verdi, zira 1984 yılında Orwell'in ünlü distopya romanı ile yaşamın gerçekliğini karşılaştırmak istemişti. Romanda, televizyon totaliter hükümetin konularının düşüncelerini kontrol etmesi için her yerde bulunmakta olan bir araç olmasına rağmen, Paik televizyonun gerçekten sanatsal amaçlarla kullanılabileceğini iddia etmeyi umuyordu: "Elbette [Orwell] yarı haklıydı. Televizyon hala baskıcı bir ortam. Sizi birçok yönden kontrol ediyor. Programınızı buna uyarlama eğilimindesiniz ve ayrıca kalıplaşmış görüntüler alıyorsunuz. Ama göstermek istiyorum etkileşim potansiyeli, barış ve küresel anlayış için bir araç olarak olanaklar da sunuyor." (Aktaran Evans ve Souter, 2017).

İnternetin Başlangıcı; 1990'larda internetin yaygın olarak ortaya çıkması ile dijital sanat hem sanatçılar hem de izleyiciler için daha erişilebilir hale geldi. Sanatçılar, etkileşimli doğasını ve kelimeleri, görüntüleri ve nihayetinde video ve ses dosyalarını bir araya getirme yeteneğini kullanarak, internetin bir medya ve haberci olarak nasıl kullanılabileceğini keşfetmeye başladı. Temel örnekler arasında, Olia Lialina'nın izleyicilerin duygusal ve ilgi çekici bir anlatı ortaya çıkarmak için bir dizi köprüyü tıkladıkları *Erkek Arkadaşım Savaştan Geri Döndü* (My Boyfriend Came Back from the War) (1996) yapıtı sayılabilir (Bkz. Görsel 1.7)

Olia Lialina'nın *Erkek Arkadaşım Savaştan Geri Döndü* yapıtı hatırlatıcı, sinematik bir anlatıyı iletmek için HTML'in temel öğelerini kullanmıştır. Yapıt, uzak bir çatışmadan döndükten sonra sevgilisiyle bir araya gelen genç bir kadının hikayesini anlatır. Yapıt, tarayıcı çerçeveleri, köprü metni ve görüntüleri (hem hareketli hem de sabit) kullanarak, sinema ve web arasındaki paralellikler ve farklılıkları sanatsal ve kitle iletişim araçları olarak vurgular ve ortaya çıkan yeni dili araştırır (Lialina, 1996).



Görsel 1.7 Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back from the War*, 1996. Fotoğraf: Franz Wamhof.

Bazı eleştirmenler için, İnternetin yükselişi, dijital sanattan ayrı olarak düşünülebilecek yeni bir sanatsal hareketi doğurdu: İnternet sanatı ya da bazı savunucuları tarafından adlandırıldığı gibi net.art. Bununla birlikte, yeni teknolojilerin keşfi ve gelişimi devam ettiği için kapsamı daha da genişleyen dijital sanat hareketinin bir parçası olduğu da düşünülebilir. Kolektif grup *NastyNets* gibi pek çok örnekte, İnternet farklı ülkelerden ve sosyal sınıflardan sanatçıların daha önce imkânsız olan şekillerde etkileşimde bulunma, işbirliği yapma ve fikir alışverişinde bulunmalarına izin verdi. Geçmişin sanatsal hareketleri çoğu zaman coğrafi yakınlıktan ve sosyal etkileşimden doğduğu halde, 1990'ların sanatçıları kıtaları geçen hareketleri başlatabilirdi.

Ağı Keşfetmek; İnternet'in önemi arttıkça ve toplumun, ilişkilerin ve ticaretin hemen her alanında sağlam bir şekilde yerleştikçe sanatçılar kendi yaratıcı amaçlarını iletirmek için kullanmaya başladılar. JustinKemp'in, izleyicinin kurdele kesme etkinliklerinde çekilen fotoğraflardan oluşan bir kolajı görüntülemek için yatay olarak kaydırma yaptığı *Sözde Etkinlik* (PseudoEvent) (2008) adlı yapıtında görüldüğü gibi İnternet'i sanatsal bir ortam olarak kullanmaya başladılar (Cornell (Ed.) ve Halter (Ed.), 2015).



Görsel 1.8 *Pseudo Event, Justin Kemo, 2008, Club Internet sürümü*

Bazı sanatçılar, internet kullanımı tarafından yaratılan gerçeklikten kopma duygusu ve sosyal medya dünyasının yarattığı kişiliklerin yayılması olgusuna dalmak için çevrimiçi çalıştı. MarisaOlson gibi sanatçıların erken dönem yapıtları çevrimiçi kimlik oluşturma performatif doğasına işaret ediyordu. Olson, dijital sanatın daha sonraki bir gelişim çizgisini temsil eden "internet sonrası" terimini kullanıyordu. Olson ve Gene McHugh ve PetraCortright gibi diğer sanatçılar tarafından yapılan çalışmalar, doğal olarak İnternet tabanlı ve gün geçtikçe giderek daha fazla bütünleşmiş platformlar olan blogları ve YouTube gibi video paylaşım sitelerini sanatlarında medya olarak kullanmıştır (Marion, 2015).

1.2. Dijital Sanatın Baskıresimde Yeri

Baskı resim sanatı tarihinde, sanatçılar her zaman gelişen teknolojileri bu sanat dalının hizmetine sunma uğraşı vermiştir. Dijital teknolojinin sunduğu geniş yaratım olanaklarının baskı resim alanında yaygın olarak kullanılmaya başlanması bu nedenle şaşırtıcı değildir. Özellikle de geleneksel tekniklerle, dijital tekniği harmanlayan melez yaklaşımlar çağımızın baskı resim anlayışına damgasını vurmaktadır.

Dijital teknolojilerin benzersiz özelliklerinden birisi de sanatsal üretim açısından hem bir araç hem de bir mecra işlevi görmeleridir. Sözgelimi ChristianePaul'e göre, "Fotoğraf, baskı, heykel ya da müzik gibi geleneksel sanat nesnelerinin oluşturulması için bir "araç" olan dijital teknolojiler; üretilen, saklanan ve sadece dijital formatta sunulan, etkileşimli veya katılımcı özellikleri kullanan dijital teknolojiler için "ortam" olarak kullanılmaktadır" (Paul, 2003).

Geleneksel baskı üretiminden radikal olarak farklı olan dijital teknolojiler aracılığıyla üretilen baskı resim pratiği, hem dijital hem gelenekselin güçlerini birleştirerek melez baskı resim tekniklerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Bilgisayar teknolojisinde yaşanan gelişmeler ve baskı resim sanatçılarının çalışmalarında bu teknolojiyi kullanmaya başlaması, mekanik yöntemleri kullanan bir çizim biçimi olarak bilinen baskı resim sanatına yepyeni bir ifade biçimi, üretim tarzı ve yepyeni yaratıcı olanaklar katmıştır. “Geleneksel baskı anlayışının, modası geçmiş eski donanımlar üzerinde yapılan bir sanat pratiği olarak görülmesinden çok, dijital teknolojiyle arasında kurulan bağ ile yenilikçi doğasının araştırılmasının, bir kültürel yapıyı besleyeceği düşünülmektedir” (Hamilton, 2009). Dijital ve geleneksel arasında kurulan bağ, teknikler arası geçişe izin veren melez yapıların ortaya çıktığı, yeni ve farklı söylemleri beraberinde getirmiştir.

1980’lerin ortasında bilgisayar ortamında alınan baskıların kalitesinin yükselmesiyle imge ve arşiv kalitesinin giderek beklentileri karşılayan bir düzeye gelmesi bu alanda birçok gelişmeyi mümkün kılmıştır (Kerlow, 2010, 152). Geleneksel baskı resim teknikleri, bu tekniklerle üretilmiş yapıtların elektronik ortama, başka bir deyişle bilgisayar ortamına alınması ve nihayet bilgisayar ortamında ‘müdahale edilen’ görsel malzemenin yine birçok müdahale potansiyelini taşıyan baskı araçlarıyla son ürüne dönüştürülmesi süreci, baskı resim sanatçıları için önemli bir çalışma alanı olmuştur. Dijital sanatçı ve bağımsız film yapımcısı Prof. Isaac Kerlow, geleneksel ve dijital olanın arasındaki benzerliklere şöyle değinir: “Geleneksel baskı resim ve bilgisayarda üretilen imge nesli arasında güçlü kavramsal benzerlikler vardır. Her iki teknikte tek bir kalıptan birden fazla kopya yapma düşüncesine dayanmaktadır. Geleneksel baskı teknikleri bir ya da birçok baskı kalıbı kullanır ve bilgisayarlar çoklu versiyonların üretimi için kalıp olarak bir imgenin sayısal tanımını kullanır” (Kerlow, 2010: 149). Dijital baskı sanatı, sanatsal üretim sürecinin bir noktasında bilgisayar teknolojisinin dahil olduğu ve ‘artık’ fiziksel olmayan nesnelerin vücut bulmasına olan bir sanatsal yaklaşıma işaret eder. Bilgisayar ve baskı teknolojilerinde yaşanan ilerlemeler baskı resim sanatına yeni anlatım olanakları kazandırmıştır. Dijital dünya, tekniği, teknolojisi ve sunduğu mecralarla birlikte baskı resim sanatının çeşitli üretim ve/veya sergilme aşamalarında önemli rol oynamaya başlamıştır.

Eski ve yeni teknolojilerin birbirine benzer kavramsal yönleri olduğunu tartışan Kerlow'un yapıtlarında, geleneksel baskı teknikleri üzerine dijital ortamda ürettiği imgeleri transfer ederek melez yapılar ortaya koyduğu gözlenmektedir. Örneğin, “Bulutlar Üzerinde Maya” adlı resminde (Bkz. Görsel 1.9), iki renkli bastığı bulut manzarası üzerine, yüzen Maya mimarisinden esinlenerek dönüştürülmüş bir alfabenin yüksek kontrastlı yerleşimi görülmektedir.



Görsel 1.9 Isaac Kerlow, ‘Bulutlardaki Maya’, 1986, Gravür, 48x67 cm (Kerlow, 2010: 151).

Geleneksel tekniklere dayalı olarak ortaya çıkarılan bir sanat yapıtında dijital bir müdahalenin nerede başlayıp nerede biteceği konusu bir sanatçı tercihi olarak kalmaktadır. Sanatta disiplinlerarası ayrımın her geçen gün ortadan kalkması sanatçılara bir baskıda birden fazla geleneksel, modern ve dijital yaklaşımı kullanma fırsatı sunmaktadır: “Örneğin; sanatçı geleneksel yöntemlerle yaptığı linol baskıyı tarayarak dijital ortama aktarmakta, çeşitli yazılımlar aracılığıyla değişime uğratarak yeni yapıtlar ortaya çıkarabilmektedir.” (Fırıncı, 2013)

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, baskı tekniklerinde hem kalite açısından hem malzeme açısından hem de kolaylık açısından büyük bir atılım gerçekleşmiştir. Baskı türlerinin çeşitlenmesi, baskı alınan malzemelerin çeşitlenmesi sanatçıların anlatım olanaklarını büyük oranda genişletmiştir. Dijital baskı bu alanda şimdilik geline en son noktayı temsil etmektedir. Ofset baskı tekniğinde kullanılan ve bu baskı tekniği için vazgeçilmez olan film ve kalıbın dijital tekniklerde artık ortadan kalkmasıyla birlikte sanatçıların yaratıcı süreci radikal olarak değişmiştir. Artık fotoğraf, diyapozitif, negatif ve basılmış görüntünün, tarayıcılarla ya da doğrudan dijital kameralar yoluyla bilgisayara aktarılarak, üzerinde çalışılıp değişiklikler yapılması mümkün hale gelmiştir. Bilgisayarda, hatta mobil cihazlarda metin, grafik, çizim v.b. birleştirilerek bir grafik dokümanın bir dijital baskı makinası yardımıyla doğrudan baskı materyaline

basılması yeterlidir. İster geleneksel tekniklerle fiziksel olarak üretilen bir malzemenin bilgisayara aktarılması, ister bilgisayar ortamında dijital çizim ve tasarım programlarıyla görsel malzeme oluşturulması yoluyla olsun sanatsal hammadde bir kez bilgisayar ortamına alındıktan sonra sınırsız bir manipölasyon ve düzenleme olanağı söz konusudur. Sanatçının yapıtına müdahalesi bununla da kalmaz; sanatçı hangi teknikle, hangi malzeme üzerine baskı yapacağına, hatta baskı yapmayıp yapıtını elektronik ortamda yaygınlaştıracığına, yaptığı baskıları geleneksel sergi ortamlarında sanatseverler ile buluşturmaya veya her sanatseverin kendi kopyasını alması için kolektif bir paylaşım mecrasında, söz gelimi sosyal medyada paylaşmaya karar verebilir. Bu son yöntem aynı zamanda sanat izleyicisine sanat yapıtına doğrudan müdahale fırsatı da sağlar. Sözgelimi sanat izleyicisi baskı resmi istediği boyutta alabilir; renklerine müdahale edebilir; metin ve grafiklerle yeniden düzenleyebilir hatta baskı remin bazı öğelerini silebilir, çıkarabilir, ekleyebilir veya değiştirebilir. Sanatçının erişebildiği yaratıcı araçlar, büyük oranda sanat izleyicisinin de erişebileceği araçlardır.

1.3.Dijital Sanat: Kavramlar, Tarzlar ve Trendler

Dijital sanatın en geniş tanımı, nihai ürünün dijital olduğu, ürünün oluşturulması için teknolojik araçlar içeren veya sanatın konusunun dijital olduğu bir sanattır. Bu çok geniş dünyada, ana alt kategoriler şunlardır:

1.3.1.Ekrandaki Sanat

Birçok dijital sanat eseri, yalnızca ekranda görüntülenebilecek biçimde üretilir ve bu, onu destekleyen teknoloji olmadan var olamayacak sanat eserleri ile sonuçlanır. Bu durumlarda, iletişim modu önemlidir. Örneğin, Nam June Paik'in *Günaydın, Bay Orwell* (1984), televizyon ve televizyon iletişiminin niteliği üzerine temkinli bir öngörüydü. Öte yandan, YouTube'u veya bir internet tarayıcısını kullanan bir yapıt, genellikle İnternet'e ilişkin ortak deneyimimiz hakkında yorum yapar ve web'in etkileşimli doğasını kullanır. Petra Cortright, kendisinin baş rolü üstlendiği ve gerçeği ve gerçek dışını harmanladığı canlı YouTube videolarının üzerinde animasyonlu grafikleri erken dönemde kullanmasıyla tanınır. Diğer bir örnek ise, prototipik galeri video yerleştirmesini herkesin görebilmesi için web'e aktaran uydurma *Bir Aile Eğlenceyi Buldu* (A Family Finds Entertainment) (2004) adlı yapıtıyla Ryan Trecartin'dir.



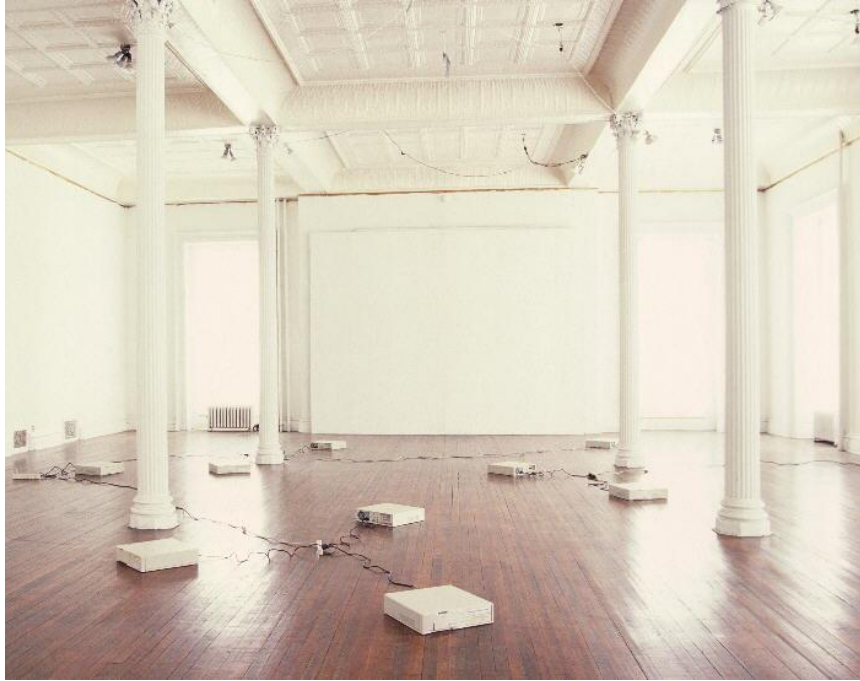
Görsel 1.10 *A Family Finds Entertainment*, Ryan Trecartin, 2004, 42 dakika, renkli, sesli

1.3.2. Dijital Heykel

Bazı durumlarda, dijital sanat fiziksel bir biçim alır ve heykelsi bir şekilde sunulabilir. Buna, Nam June Paik'in *Elektronik Süper Otoyol: Kıta ABD, Alaska, Havai* (Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii) (1994) serisinde yer alan televizyon koleksiyonları gibi çalışmaları dahildir. Bu örnekte, ekranlarda gösterilen video klipler, çalışmanın fiziksel yapısına göre kategorilere ayrılmıştır (hemen hemen her ABD eyaleti için bir televizyon ile). Büyük ölçekli fiziksel nesne, izleyiciden, günlük hayatlarımızdaki güçlü, ancak çoğu zaman görünmeyen bir varlık olan teknolojinin izleklerini değerlendirmesini ister. Dijital heykellerin çoğu, daha az somut dijital yetenekleri olan teknolojinin fiziksel yönü ile kontrast halindedir. Örneğin, Trevor Paglen ve Jacob Appelbaum'un *Özerklik Küpü* (Autonomy Cube) (2014) hem güzel bir heykel objesi hem de açık erişimli bir Wi-Fi erişim noktası işlevi görürken, Maurizio Bolognini'nin *Programlanmış Makineler* (Programmed Machines) (1992-7) adlı yapıtında ekranlar izleyicileri hem makinelerin fizikselliğine hem de görünmeden çalışan programlara odaklanmaya zorlamak amacıyla gizleniyordu (Evans ve Souter, 2017; Paglen ve Appelbaum, 2016; Bolognini, 2009).



Görsel 1.11 *AutonomyCube*, TrevorPaglen ve JacobAppelbaum, 2014, bilgisayar bileşenleri içeren pleksi kutu, 35x35x35cm



Görsel 1.12 *ProgrammedMachines*, MaurizioBolognini, 1992-7, yerleştirme

1.3.3. Etkileşimli Dijital Yerleřtirmeler

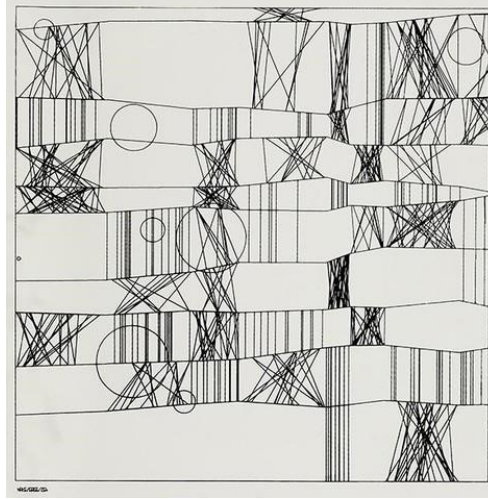
Etkileřim her zaman dijital sanatın kilit unsurlarından biri olmuřtur. *Dijital Çağ Sanatı'nın* (Art of the Digital Age) (2006) yazarı Bruce Wands'in belirttiđi gibi: “Sanatçılara etkileřimli deneyim üzerinde daha fazla kontrol kabiliyeti ve siber uzam ve sanal dünyalara erişim sađlayan bilgisayarların yerleřtirme sanatı alanına girmesiyle etkileřimin yaratıcı olanakları ve sürükleyici ortamların gelişimi büyük oranda çağ atladı.”(Wands, 2006) Sonuç, etkileřimin birincil amaç olduđu ve sanatçının tamamen sürükleyici bir deneyim yarattıđı çok sayıda sanat yapıtı oldu (Evans ve Souter, 2017). Örneğın, 2012'de sanatçı topluluđu Random International, suyun odanın tavanından düřtüđu deneysel bir kurulum olan *Yağmur Odası* (RainRoom) adlı yapıtı üretti. Ziyaretçileri, bulundukları yerde yağmurun yağmasını durdurmak üzere programlanmış 3 boyutlu izleyiciler takip ediyordu. Dolayısıyla da dijital teknolojinin yardımı olmadan aksi takdirde imkânsız olan bir dođal olayı manipüle etme deneyimi olarak ıslanmadan bir yağmur fırtınası yaşayabiliyorlardı. Yapıt izleyiciyi insan, dođa ve makine arasındaki ilişkiyi düşünmeye itiyordu (Lawrence, 2012).



Görsel 1.13 *Rain Room, Random International, 2012*

1.3.4. Bilgisayarda Üretilen Görüntüler

Bilgisayarlar ortaya çıktığında, birçok sanatçı sanat çalışmalarını canlandırmak için kendi benzersiz teknolojilerini ve temelindeki programlama sistemlerini kullanmaya başladı. Örneğin, FriederNake'in *PaulKlee'ye Saygı 13/9/65 Nr.2* (Homage à Paul Klee 13/9/65 Nr.2) (1965) adlı yapıtı bir bilgisayar algoritması kullanılarak üretilen ilk sanat eserlerinden biriydi (Evans ve Souter, 2017).



Görsel 1.14. FriederNake, 'Homage à Paul Klee 13/9/65 Nr.2', 1965. Museumno. E.951-2008

FriederNake, Almanya'nın Stuttgart kentinde okurken, 1929 tarihli bir Paul Klee tablosunu matematiksel olarak yorumlayan oda büyüklüğünde bir ER 56 bilgisayarına doğrudan bir algoritma girdi. Bilgisayar düz yataklı bir çizim makinesi çalıştırdı ve Londra'daki Victoria ve Albert Müzesi'nin "günün en karmaşık algoritmik eseri" olarak adlandırdığı birkaç görüntü üretti. Nake'e göre en başarılı görüntü yukarıdaki olmuştu.

Sonuç sıradan bir çizime benzemektedir; ancak sanatçının girdisi ve son görüntü arasında önemli bir teknolojik adım vardı. Elli yıl sonra, bilgisayar grafik yazılımı ana piyasaya girdiğinde, sanatçılar bu programları birlikte seçmeye, reklam ve grafik tasarım endüstrilerinden ödünç almaya ve kendi işlerini yapmak için kullanmaya başladılar. PetraCortright, daha sonra iki boyutlu yüzeylere "dijital tablo" olarak basılacak görüntülerinde etmek için yazılıma başvurmuştur. Cortright, resme benzemelerine rağmen, akıllıca dijital olarak, *15_independentBUICKS.\$\$\$* (2015) gibi bilgisayar adlarını hatırlatan başlıklar vererek fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki çizgiyi, çevrimiçi ve çevrimdışı yaratıcılığın arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır. JeremyBlake'in dijital kolajları, karışık fotoğrafçılık ve bilgisayarda oluşturulan

grafikleri, darbelere, ışığa ve diğer şekillere benzer şekilde görünmelerini amaçlıyordu ve diğer şekiller en son teknoloji ürünü DVD yerleştirmeleri veya daha geleneksel 2D C baskıları ile gösteriliyordu. CoryArchangel, kendi görüntülerini oluşturmak yerine, bir MarioBrothers video oyununu hackleyerek kendi ekran görselini oluşturmak için bulut grafiklerinden yararlandı (Evans ve Souter, 2017).

Dijital sanat araçlarının popülerleşmesi ve hemen her evde bulunan kişisel bir bilgisayar sayesinde çalışmalarında İnterneti kullanan sanatçılar, sanat dünyasında oyunun kurallarını değiştiren yeni bir ortam oluşturdular. Bu yeni kitlesel ortam, çalışmalarının geleneksel galeri ortamının dışında görülmesini sağladı ve son derece ekonomik bir şekilde daha geniş bir kültürel erişim sağladı.

Bazı sanatçılar interneti kişisel web sitelerine yüklenen projeler için bir pazarlama aracı olarak kullanırken, bazı sanatçılar İnternetin sunduğu mevcut olanakları kendi yapıtları için bir araç olarak kullandı. Bunun bir örneği olarak, sanal gerçeklik platformu Second Life'da bir sanat eseri olarak bütün bir evreni yaratan Pekin’li sanatçı CaoFei sayılabilir. *RMB Şehri*(RMB City), 2008, adlı yapıtı film yapımcılarının, sanatçıların, tasarımcıların ve diğer yaratıcıların sanal ve fiziksel varoluşun sınırlarını zorlayan sürekli değişen bir dünya oluşturmak için işbirliği yaptığı deneyimsel yaratıcı çalışmalar için açık, kamusal bir alan ve platform olarak görev yaptı (Evans ve Souter, 2017).

Sosyal medya alışverişine ve kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin paylaşılmasına olanak sağlayan etkileşimli teknolojilerin ortaya çıkması ile birlikte, çağdaş web çok sayıda sanatsal deney biçimi sunabildi. Buna örnek olarak yerleştirme olarak çalışan kişisel web sayfaları, derlenmiş görüntüleri biriktirmek için mevcut olan *Tumblr* sayfaları ve temel temalara dayanan ortak bloglar verilebilir.

1.3.5. Sonraki Gelişmeler – Dijital Sanatın Sonrası

Teknoloji, günlük varoluşta daha da güçlenmeye başladığında, sanatta "dijital"ın yeni olma niteliği de yıpranmıştır. Bugün, her yerde dijital sanat hareketi ile özel bir ilişkisi olmadan dijital araçları ve medyayı kullanan çok sayıda kavramsal, video, internet, sosyal medya ve multimedya sanat yapıtına rastlanıyor. Bu dünyadaki çalışmalar genellikle artık “**yeni medya sanatı**” olarak adlandırılan daha geniş bir semsiye terimiyle ele alınmaktadır (Evans ve Souter, 2017).

Teknoloji, çağdaş insanın hayal gücü tarafından zorlanan ışık hızında ilerlemeye devam ediyor. Örneğin, zaman içinde pek çok sanatçı kozmostan esinlenerek sanat yapmış olsa da günümüzde bazı sanatçılar yüksek teknolojili, dijital astronomik yazılımlar kullanarak mekanı ve diğer boyutları araştırıyorlar. Kuşkusuz yeni medya sanatında bir patlamaya tanık olmaya devam edeceğiz, çünkü bu yolculuk henüz keşfedilmemiş potansiyelleri ortaya çıkarmaya devam ediyor.

1.4. Dijital Sanatın Fiziksel, Zamansal, Kavramsal ve Simgesel Özellikleri

Dijital Sanatın temel karakteristik özelliklerinin *mükemmel tekrarlanabilirlik, etkileşim, ağa bağlanabilirlik, değişkenlik* ve *karmaşa* olduğu söylenebilir (Chun, 2011).

Bilgisayar, kodun değiştirilebileceği ve görüntülenebileceği yalnızca bir araç veya ortamdır. Temelinde, dijital durum gösterimlerden biridir. Nelson Goodman'ın Sanat Dilleri'nde açıkladığı gibi, “dijital enstrümanların gerçek erdemleri gösterim sistemlerine ait erdemlerdir: okumaların kesinliği ve tekrarlanabilirliği.” Daha pratik terimlerle, kod kullanarak bir görüntü oluşturmak için kodun kesin olması gerekir ve her zaman aynı görüntüyü üretebilmesi için *tekrarlanabilir* olmalıdır. Bu koşullar, kodlama düzeyinde, istenen görüntünün tam olarak dijital düzeyde planlanmasını gerektirir. Tam gösterime dayanan bir sistemde, hataya yer yoktur ve organik gelişme için çok az yer vardır (Goodman, 1968).

Bu sistem içinde, izleyiciye aktarılan bilgiler ile bu bilgilerin şekillendiği malzeme arasında doğal bir bağlantı vardır. Malzeme aslında atomik değildir; basitçe hesaplama makinesinin keyfi kodudur. “Sanallık Koşulu”nda Katherine Hayles “desen olarak tasarlanan ve maddi bir ortamdan boşaltılan bilginin, zaman ve mekan boyunca seyahat etmek için serbest bilgi olduğunu” belirtiyor. Bilgi aktarma modeline bağlılık sanatsal yaratımdaki rastgeleliğin rolünü ortadan kaldırır. Dijital arabuluculuk sürecinde, sanatçının zihninden, klavyede parmaklarına, dijital koda, hesaplama işlemine, ortaya çıkan ses veya görüntüye kadar, her öge tam olarak istenen ürünü üretmek için şekillendirilir ve yürütülür. Kazara boya damlaması yoktur (Hayles, 1999). Austin Dijital Sanat Müzesi'nde dijital sanat tanımına başvurursak, dijital sanat “dijital teknolojiyi üç yoldan biriyle kullanan sanattır: ürün olarak, süreç olarak ya da özne olarak” (<http://11>).

Bilgisayar sanatı ve geleneksel güzel sanatlar (resim, çizim ve heykel) arasında birçok fark vardır. Dijital sanat, bir kez yaratıldığında, kolayca seri üretilir. Öte yandan geleneksel sanat genellikle daha fazla zaman alıcıdır ve sonuç olarak her parça benzersizdir. Bununla birlikte bu her zaman doğru değildir. Geleneksel sanat eseri olarak üretilen bir yapıt, 3 boyutlu tarama ve baskı teknikleri kullanılarak dijital ortama aktarılabilir ve sınırsız sayıda yeniden üretilir. Sözgelimi TheoJansen, *Strandbeest* adı verdiği ‘canlı’ heykellerden *AnimarisGeneticusBellus* olarak adlandırdığı yeni nesil örnek, sanatçının web sitesi üzerinden satın alınabilir ve evde 3 boyutlu yazıcıda ‘yazdırıldıktan’ sonra mini bir strandbeest heykeli haline gelir (Bkz.Görsel 1.15 ve 1.16).



Görsel 1.15 *AnimarisGeneticusBellus*, TheoJansen



Görsel 1.16 *AnimarisGeneticusBellus*, TheoJansen

Dijital teknolojinin bu üç kullanımı biraz açıklama gerektirir. Dijital teknolojiyi ürünü olarak kullanan sanat, son aşamasında, bir bilgisayar veya başka bir elektronik kodlama aparatında olduğu gibi dijital bir platformda görülmesi gereken bir çalışmadır. Bu kategoride diğerleri arasında video sanatı, video oyunu sanatı, sanal gerçeklik ve İnternet sanatı alt kategorileri yer almaktadır. Dijital teknolojiyi süreci olarak kullanan sanat, bilgisayar yazılımı gibi dijital bir ortam aracılığıyla yaratılan bir çalışmadır. Alt kategoriler algoritmik sanatı, bilgisayar resmini, bilgisayar tarafından oluşturulan animasyonu ve hatta Second Life gibi çevrimiçi topluluklarda üretilen sanatı içerir (Bkz. Görsel 1.17). Bu formlar, yukarıda tartışıldığı gibi dijital düzeyde oluşturulur, ancak basılı olarak ve maddi olarak temsil edilebilir. Dijital teknolojiyi konusu olarak kullanan sanat, konunun dijital teknolojisine atıfta bulunan geleneksel, performans veya başka türlü sanat üretimi araçlarını ifade eder. Kitabın kendisi dijital olmasa da, sosyal ağlarla ilgili bir kitap bu kategoriye giriyor. Bununla birlikte, bir bilgisayarda görüntülenen sosyal ağlarla ilgili dijital bir video üç kategoriye de girer.



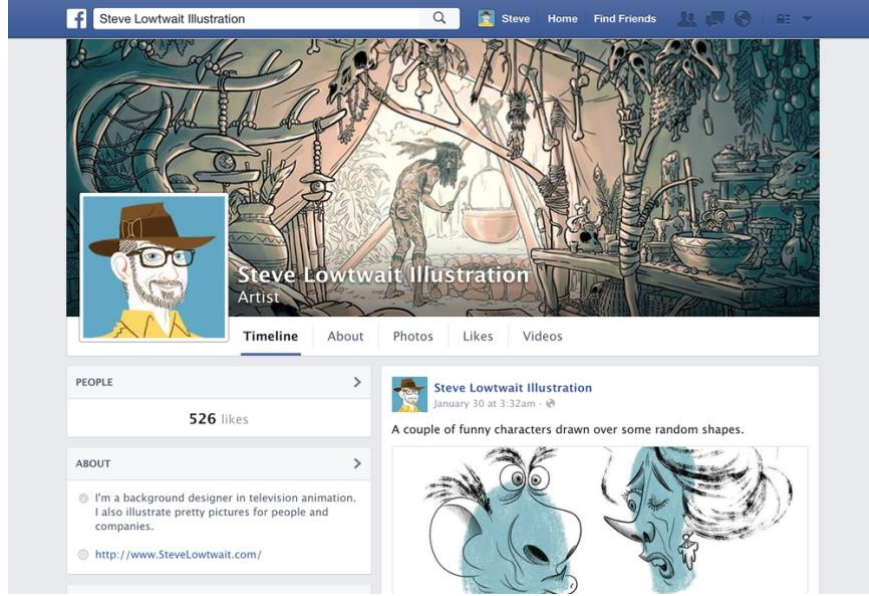
Görsel 1.17 *Second Life (İkinci yaşam)*

Second Life (İkinci Yaşam) oyuncuların çevrim içi olarak katıldıkları, yeni bir kimlik oluşturdukları, sanal olarak birbirlerine bağlandıkları bir mikro kozmos olarak tanımlanabilir. Yukarıdaki görselde, Second Life dünyasında Pride (Onur) yürüyüşü gerçekleştiren oyuncular görülüyor.

JonIppolito'nun “İnternet Sanatı Üzerine On Mit”(Ten Myths of Internet Art) konulu makalesi, dijital medyanın kendine özgü niteliklerini anlamının birkaç önemli yönünü ele almaktadır. Her şeyden önce, Ippolito internet sanatının sadece diğer sanat formlarının reproduksiyonu olmadığını ve başarılı çevrimiçi çalışmalar aynı Web sayfasındaki farklı sunuculardan görüntüleri gezinmek, yeniden birleştirmek veya farklı topluluk formları oluşturmak için çeşitli yollar sunabileceğini iddia ediyor (Ippolito, 2002). Dijital sanatın anında değişebilirliği ve etkileşim potansiyeli, genellikle diğer sanat formlarını bilgilendiren yer ve zaman kısıtlamalarının ötesine geçmeye katkıda bulunan oldukça benzersiz özelliklerdir.

İnternet sanatının bir başka eşsiz özelliği, mutlaka galeri veya müze görüntüleme bağlamının bir parçası olmamasıdır. Sadece küresel bir kitle değil, aynı zamanda tesadüfi bir bağlantıyı izleyerek internet sanatının eserlerine rastlayamayan bir galeriye asla ayak basmayacak birçok kişi var. Dahası, bu sanatın içeriği çoğu zaman sanat dünyasına bakın ve “anlamları için sanat tarihine ve kurumlarına yapılan kendilerine özgü referansların dışında” görün. İnternet üzerinden dijital görüntülere ve bilgilere erişim, daha fazla yaratılışın beslenmesini sağlayan geniş bir fikir, etki ve diğer dijital ürünler kaynağı sağlar.

Kodlanmış metne dayalı olarak şekillenen dijital sanat, değiştirilebilir biçimlerin teknolojik avantajına da sahiptir. İnternet sanatı kesinlikle web sayfalarına uygulanmaz, ancak e-postadan anlık mesajlara, video dosyalarından Facebook duvar yayınlarına, video konferanslardan ses dosyalarına kolayca aktarılabilir ve liste devam eder. Bu formatlar sadece değiştirilebilir değil, aynı zamanda birleştirilebilir. Birinin Facebook duvarında yayınlanan bir fotoğrafla ilgili bir dizi yorumun ekran görüntüsü, bir ses kaydının eşlik ettiği bir web sayfasında görünebilir, böylece tüm bu öğeleri kendi başına farklı bir anlamla bir *bricolage* halinde birleştirebilir.



Görsel 1.18 Facebook'ta sanatçı sayfası

Dijital sanatın çok yönlü potansiyeline rağmen karşılaştığı iki önemli sorun vardır. Birincisi teknoloji meselesidir ve dijital sanatın geçici doğasıdır. Teknolojik inovasyonun hızı medyada olumlu yeni gelişmelere izin verir; ancak dijital sanat sürekli olarak ortamının eski olma tehdidiyle karşı karşıya bulunmaktadır. Onu destekleyen teknoloji değiştiğinde, bazı dijital sanat eserleri tamamen kaybolur. Bu atomik olmayan durum, dijital eserleri toplamayı veya satmayı da zorlaştırmaktadır. Ippolito, bu koşulların uygun öngörü ve hazırlık ile sağlanabileceğini iddia etmektedir. “Guggenheim'ın 'Değişken Medya Girişimi' olarak bilinen yaklaşımının ardındaki mantığın, sanatçıları eserlerinde gelecekte olabilecek kabul edilebilir biçimleri öngörmeye teşvik ederek geçici teknolojinin eskimesine hazırlanmak olduğunu iddia ediyor” (Ippolito, 2002). Ancak, dijital sanatın satışında ve kontrolünde zorluk yaşanmaktadır. Anında erişimin olumlu yönü, sanatsal prodüksiyonlar üzerinde hak sahipliğini ve yazarlığı sürdürmede olumsuz yetersizliktir.

Dijital sanatın karşılaştığı ikinci konu, onu izleme deneyiminin genellikle tek başına algılanmasıdır. Bir sanat müzesini ziyaret etmek sadece bedensel bir bağlılık değil, aynı zamanda bedensel bir deneyimdir. Eserlerin kendileri galerinin fiziksel mekanında bir bağlam buluyor, ancak izleyici de öyledir. Dijital sanatın izlenmesi genellikle yalnız bir şeydir ve bilgisayarın bağlamı o kadar aşınadır ki, görüntüleme eyleminde herhangi bir kutsallık hissi vermez. Bu öneriye karşı çıkmak iki yönlüdür. Görüntüleme bağlamındaki değişiklik, geleneksel sanat formlarını çevrimiçi olarak

görüntülerken (başlangıçta galeri alanı için tasarlanan sanat formları) bir sorun yaratabilirken, dijital sanat genellikle izleyicilerinin koşullarından yararlanır ve asla galeri alanında görüntülenmesi amaçlanmamıştır. İkincisi, dijital sanat izleyicileri birbirine bağlayabilir. Görüntüleme eylemi fiziksel olarak tek başına olabilir, ancak küresel bir kitle için sınırsız potansiyel, küresel tartışma ve yansıma için de karşılıklı bir potansiyel yaratır. Buna ek olarak, Ippolito, bazı çalışmaların birçok izleyicinin etkileşimlerinin izlerini yakaladığını ve bunları ilgili arayüzlerine entegre ettiğini söylemiştir. Bazı durumlarda izleyiciler, diğer katılımcıların sanat eserine yansıyan etkilerini gerçek zamanlı olarak görebilirler. Bu tür üretken ve etkileşimli sanat, izleyicilerini kullanmak ve izleyicileri toplumsal bir sanatsal güç olarak birleştirmek kadar ileri gider (Ippolito, 2002).

Dijital sanata bakıp yaratmak için bu kitlesel erişilebilirlik, dijital medyaya özgü belki de en belirgin ve en yeni, karakteristiktir. Hansen'in “içerik” olarak tanımladığı şey birçok çevrimiçi içerik türünü ifade eder, ancak dijital sanat da bu kategoriye girer. *Bağlanabilirlik* hissi, şüphesiz dijital sanatın “çoktan çoğa” değiş tokuşunda da bulunmaktadır. Hansen, dijital dünyaya yansıtılan içeriğin dijital sosyal medyanın tek amacı olmadığını öne sürmüştür. Aksine, bağlantının ezici hissi, sanatsal ifade nesnesi kadar, sanat yoluyla dijital iletişimde yer almaktır (Hansen, 2010).

1.4.1. Günümüzde ve Gelecekte Dijital Sanat

Dijital sanat, birçok sosyal özelliğine rağmen, birçok anlayışlı yenilikler sunuyor ve sanatsal içerik olarak kendi içinde değerlidir. Amatör sanatın bu muazzam yayılımıyla ilgili olarak, Lev Manovich “profesyonel sanat medya üretiminin ve erişiminin aşırı demokratikleşmesinden kurtulabilir mi?” sorusunu sormuştur. Ona göre; “Modern sanat asla ticari olarak bu kadar başarılı olmamıştı. Artık az sayıda insanın peşinde koşmak yok, çağdaş sanat başka bir kitle kültürü haline geldi”(Manovich, 2009). Ancak çağdaş sanat ekonomik olarak tehdit edilemezken, içgörüler ve kavramsallaştırmaları açısından profesyonel sanatçıların dikkate alması gereken çok şey olabilir. Dijital çevrimiçi medyanın doğası da sürekli değişime açıktır ve bu sanat eserine değişim, emilim, yansıma ve yanıt verme hızı tamamen yeni bir şeydir. Manovich şu sonuca varıyor: “Sanatın sosyal medya tarafından ortaya konulan gerçek zorluk, öğrenciler ve profesyonel olmayanlar tarafından üretilen mükemmel kültürel

alıřmalar olmayabilir, ancak bunun da nemli olduėunu dřnyorum. Gerek zorluk, web 2.0 kltrnn dinamiklerinde yatıyor - srekli yeniliėi, enerjisi ve ngrlemezliėi ”(Manovich, 2009).

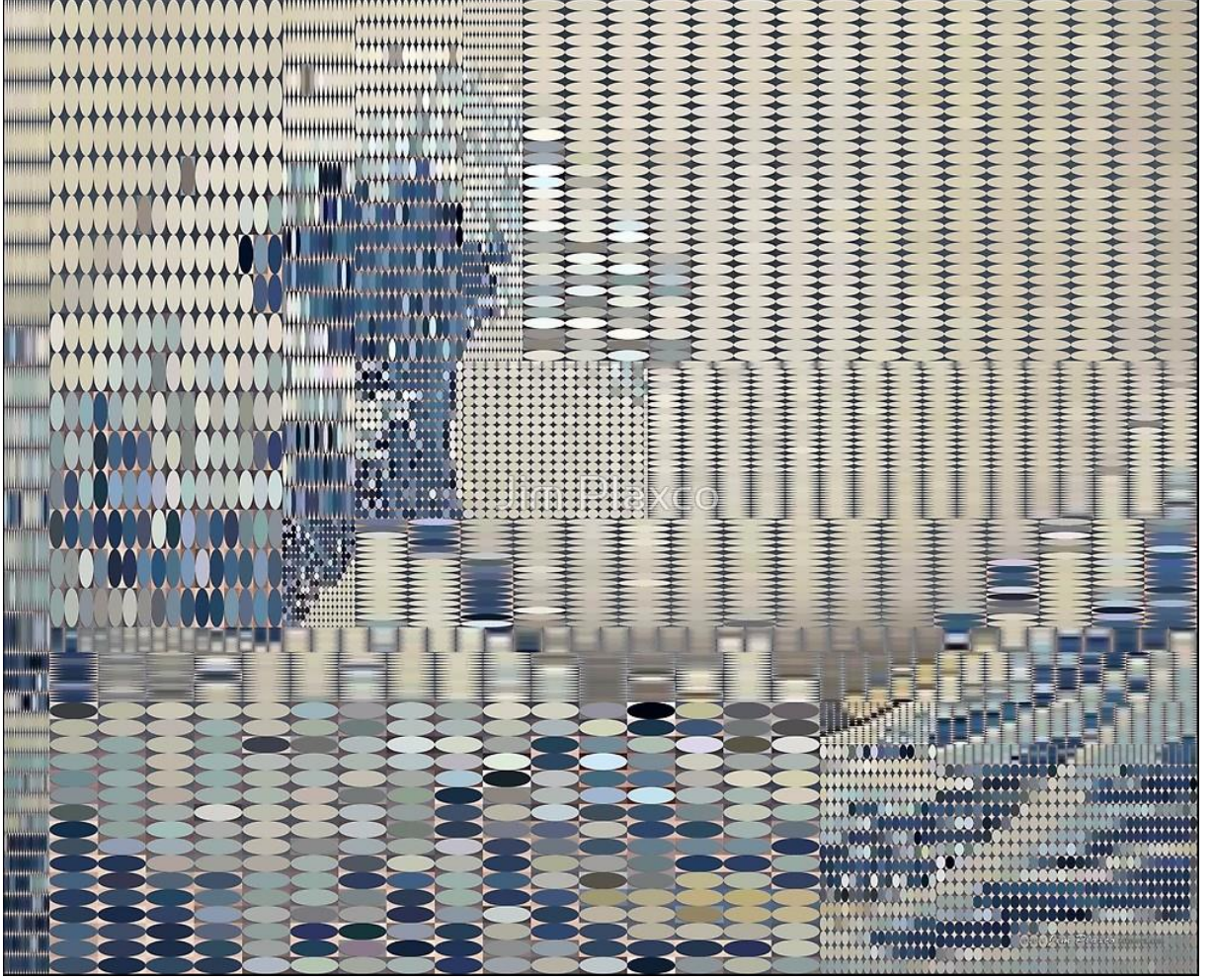
Bununla birlikte, tm bu hız iin kesinlikle dezavantajlar vardır. Adobe Dijital Medya Mzesi'nde (tamamen dijital dnyada var olan, mimari bir yapı, meknlar ve etkileřimli videolar ile tamamlanan bir mze) sergi vadisini grntlemeye alıřırken, web sitesinin kendisi ok karmařık ve zengin bir řekilde tasarlanmıřtı, İnternet tarayıcısı sergiye eriřilmeden nce kilitlenmiřtir.

Bir yeni medya kategorisinin (intermedia) tipik bir zelliėi resim, heykel, izim ve grafik gibi geleneksel biimlerin eřitlendirilmesidir (řtofko, 2007, s.123). İntermedia'nın ilk nemli bařlangı anları, 20. yzyılın bařlarında avangardda ortaya ıktı. Bu zellikle klasik ressamın resim formatına karřı tanım olarak Kbist bir kolajdı, daha sonra Dadaistlerin statik olmayan performans bileřenini sanatın tesine uzanan performansları ve olayları ve MarcelDuchamp'ın hazır yapıtları (ready-made). Bunlar sanat nesnesi kategorileri alanına - “farklı prensipler zerine inřa edilmiř, o zamanlar geleneksel heykelin sahip olduėu -  boyutlu medya” alanına girmiřti. Daha sonra 1960'larda avangard hareketler, zellikle Yeni Gerekilik Akımı, intermedia'yı gzel sanatlar iinde sınıflandırma srecini tamamlamıřtır. “Intermedia” terimi ilk kez 1965 yılında Fluxus hareketinin bir yesi olan řair ve besteci DickHiggins tarafından yelerinin faaliyetlerini tanımlamak iin kullanılmıřtır. Fluxus, bir grup grsel sanatı, yazar, sanatı, deneysel mzisyen, dansı ve tasarımcıdan oluřan uluslararası bir harekettir (zellikle 1960'larda). Fluxus sanatılarının projelerinin ve olaylarının en nemli ilkeleri, anti-ticari olarak adlandırılır, deney ve vurgulama konvansiyonlarını vurgulamak, fikirleri geliřtirmek ve uygulamak iin ana stratejiler, toplam sanat, tm sanatların ve sanat ve ortak gereklik arasındaki sınırlar ortadan kalkar (Foster vd., 2007, s.456-463). Bu hareketlerden sanatıların retimi, sadece geleneksel medya formatlarından gze arpan zelliklerle deėil, aynı zamanda mzik, tiyatro, film ve řiirin baėlantılı unsurları tarafından verilen melez bir karaktere sahipti. řu anda, intermedia terimi iki ana kategoriye zetlemektedir: statik intermedia - esas olarak kurulumlar, nesneler, sahaya zg sanat, evre, kinetik nesnelerin ve kurulumların tm formları ve eylem intermedia olarak adlandırılan - belgeler, performanslar ve olaylar. Intermedia ayrıca kavramsal sanat eserlerini de ierebilir.

1990’lardan itibaren yeni medya alanı giderek dünyada yaygınlaşmakta ve şekillenme sürecindedir.

“Yeni medya kavramını tartışan ilk teorisyenlerden Mark Poster’a göre eski ve yeni medya arasındaki temel fark, yeni medyanın ‘etkin’ (‘active’), eski medyanın ise ‘edilgin’ (‘passive’) olmasıdır. Poster, gücü elinde tutan küçük ve elit bir üretici grup tarafından geniş kitlelere ‘birden çoğa’(‘one-to-many’) yayın yapangelenekselle medyanın hiyerarşik yapıda bir iletişim modeli kurduğunu öne sürer. Bu iletişim modeli, kurduğu egemen yapıyla popüler kültürün yayılmasını sağlamakta ve halkı yönlendirme gücünü elinde tutmaktadır(Poster, 2006).” (Erkayhan ve Belgesay, 2014).

Fraktal / Algoritmik Sanat;Fraktal Sanat, matematik kullanımını içeren bir dijital sanat şeklidir. Sanatın matematik yoluyla türetilmesi süreci algoritmik sanat olarak da adlandırılır. Bilgisayar sanatının ve dijital sanatın bir parçası olarak kabul edilen ve yeni medya sanatının büyük ailesinin bir parçası olan bu sanat formunun doruğa çıkmasında yer alan belirli bir güzellik türü vardır (Bkz. Görsel 1.19).Yeni medya sanatı, modernitenin sanat sunumuna kesintiye uğradığını gösteren bir metafor olmasına rağmen, antik dönemlerden üretilen saf sanat formlarından doğar. Modernite faktörü teknolojinin gelişiyile dijital sanata dönüşmüştür. Fraktal sanat, fraktal yapıların hesaplanmasını destekleyen yeni bir tür yazılımın kabul edildiği yeni bir soyut sanat biçimine üstünlük sağlayan, üretken sanat ve bilgisayar sanatının bir araya getirilmesidir. Bu yapılar, fraktal görüntüler, videolar ve sanat üretmek için matematiksel olarak hesaplanır. Dijital matematiğe uygun bir yazılım ve yazılım verilerini işlemek için bir yetenekle bu sanatı uzmanlaştırmak için belirli bir beceri seti gerektirir.



Görsel 1.19 *Data TidalWaveGenerativeAlgorithmic Art, JimPlaxco*

Fraktal sanat elle geliştirilemezdi, ancak sadece bilgisayarların kullanılmasıyla, matematik isteyen görüntüleri üretmek için profesyonel olarak çözülebilir. Fraktal yapıların doğrusal olmayan ve polinom denklemlerini çözmek için yinelemeli yöntemlerin kullanımını içerir, böylece sonuçları görüntülere ve görsellere dönüştürür.

Veri moshing;Veri moshing işlemi, ortam dosyalarının, dosyanın kodu çözüldüğünde istenen görsel efektleri veya görüntüleri üretmek üzere manipüle edilebildiği bir işlem olarak adlandırılabilir.

Veri moshing işlemi, ortam dosyalarının, dosyanın kodu çözüldüğünde istenen görsel efektleri veya görüntüleri üretmek üzere manipüle edilebildiği bir işlem olarak adlandırılabilir. Bu veri moshing işlemi en çok görüntüler yerine videolarda yaygındır. Bunun nedeni, kodu çözülmüş video dosyalarının çok fazla alanı olmayan görüntülerden daha fazla manipüle edilme kapsamına sahip olmasıdır(Aldredge, 2017).

Modern video dosyaları, depolama alanını geçmemek için karmaşık bir yönteme sahiptir. Bu, cihazın tamamına görüntünün indirilmemesi ile yapılır, ancak yalnızca görüntünün parçacıkları indirilir (Bkz. Görsel 1.20).



Görsel 1.20 Video anlık görüntüsü, MileyCyrusdatamosh, MattCaron

Resmin tamamını saklayan çerçevelere, medya dosyanın ek bilgi veya veri olmadan temsil edilebildiği I-çerçeveleri denir. Görüntünün yalnızca bir bölümünün kaydedilebileceği diğer kareler P-kareleri ve B-kareleridir. P ve B kareleri, görüntünün tamamını depolamak yerine yalnızca önceki tamamlanmamış dosyadan ve bir sonraki dosyanın geri kalanından toplanan bilgilerin farkını içerir. P-karesi ve B-karesi kodlanan medya dosyalarını işlemek için kullanılır. Televizyonda, YouTube'da veya izlediğiniz diğer filmlerde günlük olarak karşılaştığımız videoların hepsinde, görsellik ve sanatsal algı için daha çekici hale getirmek için bunlara dahil edilen veri sızdırma unsurları vardır. Bu, P-çerçevelerinin ve B-çerçevelerinin bir birleşimi olarak üretilir. Genellikle, bu tür manipülasyonlar videoda bir hataya neden olan görüntülerin tekrarını üretir. Burası görüntülerin gösterilmesi için iyileştirilmesi gereken yerdir (Uzun, 2017).

Dinamik Resim; Bu veri karıştırma işlemi en çok görüntüler yerine videolarda yaygındır. Tarihsel olarak, sanatın ifadesinin insanın kendisi tarafından yaratıldığı ve sanatın bu arazide kalması gerekiyordu. Bununla birlikte, modernite ve Sanayi Devrimi teknolojiyi doğurdu ve fiziksel emeği zihinsel emeğe dönüştürmek için yeni yöntemlerin benimsenmesini sağladı, burada manuel emekçilerin çalışmaları yıkılmış ve bunun yerine kapitalist devler tarafından üretilen bu makineleri çalıştırmak için özel becerilerin kullanılması yerini almıştır. Dinamik resim, sanatın veya resmin özerk bir sistem, yani işi tamamlamak için en az fiziksel emeğin kullanıldığı bir bilgisayar tarafından boyandığı bir dijital sanat biçimi olarak geliştirilmiştir. Bununla birlikte, boyama sürecini tamamlamak için belki bir bakış ya da sanatsal aklın gözetimi gerekiyordu (Victor, 2011). Ancak, dijital resmin çoğu bir akıl denetimi gözetmeksizin yapılır. Modern makineler dijital tablolar alanını kontrol etmek için daha bağımsız ve bağışıklık kazanmaya çalışır, bu nedenle birkaç yıl içinde işi kontrol etmek için insanlara değil, sadece hizmeti yapan makinelere ihtiyacınız olacaktır. Farklı dinamik resim türleri arasında müzik, görsel sanatlar, yazılım sanatı, mimari ve edebiyat sayılabilir. Müzik ve sanat her zaman birbirini tamamlar. İkonik müzisyenlerin ve sanatçıların çoğu, nesiller boyu kalıcı olan tamamen tarihi bir sanat eseri ile işbirliği yapar ve örer. Dijital resim, bu müziği ve sanatı, yaratıcılığın daha profesyonel olan müzikal bir dijital resme dönüştürür. Görsel sanatlar alanı, yazılım sanatı, mimarlık ve edebiyat, dijital hikayelerini boyamak için bir tuval olarak kullanılıyor. Bu farklı türlerin kullanımı, istihdamın yanı sıra yaratıcılığın da kapsamını arttırmıştır (Spittel, 2018).

2D Bilgisayar Grafikleri; Geleneksel tablolar ve çizimler, özgünlükleri ve onları başyapıtlara dönüştürmek için arkasındaki sıkı çalışmalardan dolayı kesin bir cazibeye sahipti. Bu sanat, teknolojinin gelişine ve sanatın modern eğlence ve medya dünyasına uygulanabilecek dijital olarak spesifik iddialara dönüştürülmesini talep eden bilgisayarların kullanımına kadar takdir edilmiştir. 2D bilgisayar grafikleri metinler ve dijital görüntüler gibi 2D boyutlu modellerden türetilmiştir. Medya ve eğlence endüstrisi için projelerde ve animasyonlarda kullanılabilen geleneksel sanat biçimlerini dijital sanata dönüştürmeye çalışır. 2D grafikler genellikle tipografi, haritacılık, teknik resim ve reklamcılık gibi geleneksel grafiklerden elde edilir. 2D grafikler, işletmeler veya diğer herhangi bir franchise için son derece faydalıdır, çünkü herhangi bir çıktı

alanına dönüştürülebilir ve dijital pazarın sadece bir yerine birçok yönüne uyacak şekilde kullanılabilir. Bu nedenle, önemli belgeler ve aksesuarlar esnekliği ve çoklu kullanılabilirliği nedeniyle her zaman 2D grafik tasarımlar biçiminde cihaza kaydedilir. 2D grafikler, dijital sanatın herhangi bir iş veya akademik amaç için kullanışlı olması nedeniyle son zamanlarda internette büyük yaygınlık kazanmıştır (Bkz. Görsel 1.21) (http-11).



Görsel 1.21 *The Simpsons*, iki boyutlu bilgisayar grafiklerinde bir dönüm noktasıdır.

3D Bilgisayar Grafikleri; Video, film izlerken veya animasyon içeren bir kavram öğrenirken bu terime sık rastlanır. 3D bilgisayar grafikleri, teknolojik ilerlemeler ve bilgisayar bilimlerinin gelişimi ile birlikte gelen ve 2D bilgisayar grafiklerinin değiştirilmiş bir versiyonu olan modern bir kavramdır. 3D bilgisayar grafikleri, neredeyse her model veya yapıda bulunan geometrik verilerin üç boyutlu yönünü temsil etme görevine sahiptir. 3 boyutlu bilgisayar grafikleri bu geometrik verileri hesaplar ve ileride başvurmak üzere cihazda saklar. 3D bilgisayar grafikleri, daha iyi bir temsili kalite sağlamak için 2D görüntüleri işlemek için de kullanılır. Bu iki formun hesaplamaları üretmek için emici olduğu programlar ve yazılım söz konusu olduğunda, 2D ve 3D grafikleri içeren süreçlerde çok fazla fark yoktur. 3D modellerin bir diğer önemli yönü, model yönünün sadece yapının matematiksel gösterimi ile tanımlanmasıdır. 3D model yalnızca görüntülendiğinde grafik haline gelir (http-11).

Piksel Sanatı; Bu tür dijital sanat temel olarak filmler, oyunlar veya estetik girişimler için kullanılan videolar ve görüntülerle ilişkilidir. Piksel sanatının üretilebileceği belirli bir yazılım vardır ve bazı grafik hesap makineleri ve video oyun

konsolları da dahil olmak üzere 8 bit ve 16 bit bilgisayarları destekliyor. Pixel art, video oyunlarının ve diğer animasyonlu videoların detaylandırılmasında kullanılan saf bir estetik şeklidir ve burada diğer dijital sanat formlarında eksik olan istenen efekti üretir. Piksel sanat fikri, video oyunlarının modernizasyonu fikriyle ortaya çıkmıştır. Bu, oluşturulan video oyunlarının estetik seviyesinin, bu oyunlardaki toplumsal standartlar ve beklentilerle eşleşmesi gerektiği anlamına gelir (Bkz. Görsel 1.22) (<http-12>).



Görsel 1.22 Pixel art Animation 2D computergraphics, zombie 2d, fictionalCharacter, cartoon, zombiepng

Piksel sanatı, bilgisayar oyunlarının erken dönemine damgasını vurmuştur. Bu görsel form, yalnızca piksel oyunlarının video oyunlarının karakterlerindeki hareketlere sızmak için bir dijital sanat biçimi olarak benimsenmesi ile elde edilebilir. Ekranda gördüğünüz veya oynadığınız şey, istenen sanatı üretmek için çeşitli yazılım programlarının kesişimidir. Video oyunlarının veya görüntülerinin değiştirilmesi gerekiyorsa veya yeni efektler üretilmesi gerekiyorsa, yazma işlemi devralınır. Spriting özellikle, oluşturduğunuz piksel sanatının düzenlenmesini ve uzmanlaşmasını belirtmek için kullanılan bir terimdir (Eugene P., 2020).

Dijital Fotoğrafçılık; Bu terim, diğer kameraların başaramadığı mükemmel çekimi üretmek için dijital kameraların kullanılmasını sağlayan bilgisayarların keşfi ile icat edilmiştir. Dijital kameraların ortaya çıkmasından önce, tıklandıktan sonra geliştirilmesi uzun zaman alan kamera rulolarına doldurulmuş fotoğraf filmleri dönemi

olmuştur. Geliştirildikten sonra bile, bu resimler beklendiği kadar profesyonel değildi. Bununla birlikte, dijital kameranın tanıtımı ve teknolojinin ilerlemesi ile dijital kamera kavramı doğmuştur. Bu değişiklik fotoğrafçılığa bir kolaylık sağlamıştır. Bunu takiben, dijital kamera android cep telefonlarıyla birlikte neredeyse tüm bireyler için erişilebilir hale getirilmiştir. Bununla birlikte, dijital kameralarının sağladığı imkanlar cep telefonlarında yoktu. Bu nedenle, iş yapan profesyonel fotoğrafçılar, özellikleri ve netliği nedeniyle genellikle DSLR'lere yatırım yapmayı tercih etmişlerdir (Milner, tarihsiz).

Fotoğraf-boyama; Bu dijital sanat biçimi, düzenleme ve fotoğraf çekmenin resme girdiği bilgisayarların kullanımı ile icat edilmiştir. Fotoğraf boyama, dijital fotoğrafçılığa art arda yapılır. Mükemmel resmi tıkladıktan ve bilgisayarda görüntüledikten sonra, düzenleme bölümünü özel olarak ele almak için donanımlı bir grup profesyonel vardır. Fotoğraf boyama manuel bir süreç değildir. Bunun yerine, dijital resim belirli yazılım ve uygulamalardan indirilen bazı araçlarla bilgisayarın kendisine boyanır. Fotoğraf boyama, her fotoğrafçı tarafından üstlenilmesi gereken çok önemli bir düzenleme becerisidir. Fotoğraf boyaması konusunda deneyimli profesyonel bir editör kiralayan şirket, şirketin hedeflerini belirleyen resimler göndermek için daha donanımlıdır. Bu, şirket için son derece faydalıdır, çünkü düzenlemeler onları bir kaideye yerleştirecektir. Fotoğraf boyama indirilebilir uygulamalar için mevcut olduğundan, sosyal medyaya kolayca bağlanabilen telefonlardan da erişilebilir. Ancak, herkes fotoğraf boyayamaz. Bu uzmanlıkta belli miktarda beceri gerekmektedir (Egan, 2005).

Dijital Kolaj; Kolaj kavramı yaygın olarak bilinmektedir. Günlük yaşamda, resimleri veya fotoğrafları düzenleme ya da anılar yaratma eğiliminde kullanılır. Bununla birlikte, normal bir kolajın tanımı, dijital kolajdan biraz farklıdır. Bu, birkaç resmin tamamını bir araya getirmek yerine, çeşitli sitelerden farklı dokular ve fikirlerin alındığı ve daha sonra tek bir resmin altında işbirliği yaptığı anlamına gelmektedir. Dijital kolajın, neredeyse her işletme tarafından resmi daha cazip hale getirmek için kullanılan bir düzenleme özelliği olan photoshop alanı altında bulunduğu söylenmektedir. Dijital kolaj süreci karmaşık bir süreçtir ve çalışması altındaki kriterleri yerine getirmek için özel beceriler gerektirmektedir. Photoshop, akıllı telefonlardaki veya diğer herhangi bir cihazdaki herkes tarafından erişilebilir ve sosyal medya

sitelerindeki içeriği güncellemek için endişe verici bir oranda kullanılmaktadır. Şu anda böyle karlı bir iş olduğu için moda bloglama için yaygın olarak kullanılmaktadır(http-4).

2D Dijital Resim; Dijital resim şu anda dijital sanatın temelini oluşturmakta ve bu dönemin en çok uygulanan dijital sanat biçimlerinden biri olmuştur. Bu dönem , neredeyse tüm dijital sanat işlemlerinde kullanışlı olan teknolojik olarak gelişmiş makineler çağını kastedilmektedir. Bilgisayar yardımı ile 2D sanat, getirebileceği birçok özellik kullanılarak profesyonel olarak üstlenebilmektedir. 2D dijital resmin işletme propagandası ve kampanyaları için önemi, şirketin uzun vadedeki başarısına da yansımıştır. 2D dijital boyama temel olarak düz bir yüzey üzerinde ek bir etkisi olmayan dijital boyamadır. Görsel ve sanatsal memnuniyet için akılda kalıcı olan çok temel bir dijital resim şeklidir. Bir şirketin pazarlama sürecinde, hedefleri ve istekleri sanatsal temsil şeklinde ortaya koyarak tanıtım yapmak için 2D resimler zorunlu hale gelmiştir. 2D dijital boyama bu ihtiyacı karşılar ve yeniden yapılması çok uzun süren kusurlarla birlikte gelen el çizimlerine tercih edilir. 2D sanat dijitalleştirilmiştir ve uygulamanın kendisiyle değiştirilebilir. Bu amaçla, tüm şirketler 2D dijital sanatın yaratılması konusunda uzmanlaşmış, son derece yetenekli bir dijital sanatçı grubunu şirket bünyesinde çalıştırmaktadır (Van de Ven, 2020).

3D Dijital Resim; Dijital resim alanının bir diğer zorunlu kısmı, 2D dijital resimlerin daha popüler bir versiyonu olan 3D dijital resim olmuştur. Bu, 2D dijital resimlerde yaygın olan özellikleri içerir, ancak aynı zamanda oluşturulabilen daha özel bir versiyon olduğunu ima etmektedir. Temel olarak, 2D dijital çizim, 3D dijital resmin yapılandırıldığı bir temel oluşturmuştur. 3D dijital resimlerde, resimlere ekstra efektler eklenebilmektedir. Bu dijital sanat kavramı, 2D dijital boyama modelinden daha popüler ve yaygın olarak kullanılmaktadır. Dijital resim 3D modelinin, müşterilerin dikkatini 2D modelden daha fazla çektiğini ve tüketici trafiğinde artışa yol açtığı kaydetmiştir. Tüketici trafiği, işletmelerin karlı bir yönüdür, çünkü şirketi pazardaki diğer rakip işletmelerle eşit olduğu radarın üzerine yerleştirmektedir. Son zamanlarda, 3D dijital sanatçılar için iş gereksinimlerinde bir artış olmuştur. Bu, iş için uygun olan olağanüstü eğitim kursları ve beceri adaptasyonu gerektiren son derece uzmanlaşmış bir iştir. En başarılı şirketlerin, yeni tasarımlar ve yaratıcı fikirler üreterek şirketin

standartlarını korumak için çok titiz bir şekilde çalışan 3D dijital sanatçıları dahil etmek için özel bir kanadı vardır (Van de Ven, 2020).

Manuel Vektör Çizim:'Bezier eğrileri', vektörlerin matematiksel temelini temsil etmek için kullanılan Fransızca tabanlı bir terimdir. Vektör boyama, geometrik formüllerde temsil edilebilecek şekiller ve çizgiler içermektedir. Renkleri, gölgeleri, şeffaflığı, grupları vb. kontrol edilebilmektedir. Manuel vektör resimlerinin boyutu, parçanın kalitesinden ve keskinliğinden ödün vermeden küçükten büyüğe dönüştürülebilmektedir. Bu değişiklikler sadece resmin istenen boyutlarını girerek yapılabilir. Manuel vektör boyama ile gelen bir avantaj, sanatçının, çözünürlüğü ve boyutunu yazıcının maksimum işleme potansiyeline kadar ayarlayabilmesidir. Manuel bir vektör resmi oluşturmak için üçgenler, daireler veya kareler gibi basit şekiller gerekmektedir. Başka bir yöntem, elle özel şekiller oluşturmak ve bunları dönüştürmek için sağlanan araçları kullanmaktır. Manuel vektör boyama raster sanatından farklıdır, çünkü kişi, bir heykel üzerinde çalıştığı gibi çalışmalıdır, bu nedenle kendiliğindenlik veya sezgi şansını bir kenara bırakır. Başka bir deyişle, el ile vektörel bir resim üzerinde çalışırken sanatçının kendi özelliklerini sanatına ifade edebilmesi veya dayatması daha az olasıdır. Yine de, orijinal renk, kompozisyon, konu vb. seçimi bilgili bir izleyici tarafından hala gözlemlenebilmektedir (Bkz. Görsel 1.23) (Mangialardi, 2017; Van de Ven, 2020).



Görsel 1.23 Manuel vektör sanatı

Entegre Sanat / Karma Medya ve Hibrit Resim; Dijital dünyada entegre sanatın özü, tek bir sanat eseri elde etmek için iki veya daha fazla medyayı birleştirmektir. Bu tür sanatta, dijital ortam söz konusu olduğunda, geleneksel olan ortamlardan ziyade kısıtlamaların daha az etkisi vardır. Sanatçının sonucun nasıl görünmesini istediği üzerinde büyük bir kontrolü vardır. Entegre sanat kavramını takiben, karışık bir ortam ya da karma resim, aynı sanat eseri üzerinde birden fazla ortam ve hatta birden fazla yazılım kullanmanın sonucudur. Bu tarzın popüler bir örneği, bir vektör tarama hibrit boyadır. Karışık bir ortam elde etmek için sanatçı, rasterden bir fırça stili ile birlikte vektörden şekilleri / çizgileri kullanmak zorundadır. Birden fazla yazılım kullanmanın avantajı, vektör renklerinin keskinliğinin yanı sıra kontrast düzeyinin de artırılmasına yardımcı olmasıdır. Aynı fayda, ana raster paleti için de geçerlidir. Birçok durumda, Bezier eğrileri, sanatçının çabalarını etkilemeden şekilleri ve raster çizgilerini yumuşatmaya yardımcı olmak için arka planda kullanılabilir. Eğrileri yumuşatmak için bu yöntemi kullanarak olası çözünürlük kaybını önler. Bu özel hibrit için varsayılan depolama biçimi taramadır (http-13).

Raster Resim; Dijital sanat formlarının bir diğer çok önemli alanı raster resimleridir. Dijital sanatın diğer biçimleri, illüstrasyonların oldukça sanal bir görüntüsünü verdiğinden, gelenek, sanal illüstrasyondan daha çok takdir edilmektedir (Bkz. Görsel 1.24).



Görsel 1.24 Raster (sol) – vektör (sağ) resim karşılaştırması

Böylece, daha estetik bir hava vermek için, geleneksel resim formları, kendi resminizi çevrimiçi yapmak için bir fırça aldığınız uygulamaların bulunduğu dijital sanata dönüştürülmüştür. Gerçek bir tabloya benzemektedir, çünkü çizim konturlarla

gerçekleşmiştir. Özellikler göz önüne alındığında, herkes bilgisayara uygulamadan önce gerçekte bir fırça kullanma sanatını bilmek zorunda kalmadan raster resimleri yapamaz. Sanatı ham haliyle dijital olarak göstermek için, raster resimleri en iyi yol olmuştur. Ancak bunun dışında, dijital sanatın bu biçimine profesyonel olarak gitmek tavsiye edilmemektedir. Yaratılışın çapı çok kısıtlayıcıdır, çünkü inç başına 72 nokta kadar düşüktür. Buna ek olarak, görüntü genişletilemez. Görüntüye yönelik düzeltmeler, işlemci için belirli hedeflerin karşılanması gerektiğinde çok uzun ve zor bir süreçtir (http-14).

Bilgisayar Tabanlı Resim; Bilgisayar tarafından oluşturulan bir resim, sanatçının bilgisayara istenen bir parçayı nasıl “boyayacağı” konusunda talimat verdiği bir sanat eseridir. Terimin, bilgisayarın kendi başına bir resim oluşturduğu anlamına gelmemektedir. Sanatçı, konsept, konu, renk kombinasyonu vb. planlama dahil olmak üzere birçok yönden tam olarak yer almaktadır. Bir bestecinin müzik enstrümanına dokunmadan müzik yapması gibi, bilgisayar tarafından üretilen resimlerdeki sanatçı da el çizimi müdahalesi olmadan bilgisayara birden fazla komut eklemektedir. Bilgisayar tarafından oluşturulan tabloların sonucu bir rasterinkine çok benzer şekildedir. Bunun yanı sıra, sonlandırılmış resimde görünecek sonuç tam bir değişiklik olacaktır. Sanat yaratmanın bu yolu, sonuçları görmeden ve sonucu görmek için son talimat verilene kadar çalışmak zorunda kalmadan yapılmaktadır. Bu nedenle, unutulmaz bir şaheser üretmeden önce birçok talimatı bilmek gerekmektedir (Van de Ven, 2020).

Sanat ve Teknoloji İlişkisine Bir Bakış; Sanat yaşamı taklit etsin ya da yaşam sanatı taklit etsin, teknoloji her ikisinin de modern formlarında önemli bir rol oynamıştır. Teknoloji hayatımızın gittikçe yaygınlaşan bir parçası olmuş ve sanat dünyası üzerinde giderek artan bir etkisi olmuştur. Bu ilerlemelerin sanat dünyasında yarattığı dönüşümü beş ana başlıkta toplamak mümkündür (Matthews, 2018):

Dijital Sanat Yapımı İçin Bir Araç olarak Teknoloji; Dijital sanat ve video sanatı son yıllarda giderek daha popüler hale gelmiştir ve sanatçılar bu araçları birçok yenilikçi eser yaratmak için kullanmıştır. Sanatçıların bir kısmı artık sanat eserleri yaratmak için yeni, ileri teknoloji kullanmaktadır (Cole, 2015; Matthews, 2018).

Bazen, Teknoloji Sanatın ta Kendisidir; Diğer durumlarda, teknolojinin kendisi bitmiş sanat eserinin bir parçası olmuştur. Teknolojiyi içeren birçok sanat

projesinin ayırt edici özelliği etkileşimdir. Teknoloji,sanatçıların daha etkileşimli ve dinamik olan işler üretmelerini sağlamıştır (Matthews, 2018).

Teknoloji Sanata Erişimi Genişletir; Sanat dünyası çoğu zaman özel bir kulüp olmuştur. Yeni bir sanatçıysanız, çalışmanızı galerilere sokmak zor olabilir. Maddi durumunuz uygun değilse, güzel sanatlar satın almak ve hatta bazen görmek bile zor olabilir.Blockchain ve kripto para birimi teknolojilerinin ayırt edici özelliklerinden biri, pazar yerlerini demokratikleştirme ve merkezi otoritelere olan ihtiyacı ortadan kaldırma yetenekleridir. Maecenas adlı bir blockchain platformu, bir şirkette olduğu gibi bir iş parçasının “paylaşımlarını” satın alınmasına izin verir. Bütün bir parçayı satın alması gerekmediği için sanata yatırım yapmak çok daha uygun hale gelir (Matthews, 2018).

Teknoloji İnsanların Sanatın Keyfini Çıkarmalarına Yardımcı Olur;Artık daha fazla müze ve galeri, insanların sanat hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmak için teknolojiyi kullanmaktadır. Hatta sanal tur rehberleri gibi kullanılabilir. Bu uygulamalar etkileşimli haritalar, sergilerle ilgili videolar, sesli turlar ve daha fazlasını içerebilir. Galerilerde, çoğu video çalışması diğer ziyaretçileri rahatsız etmemek için altyazı kullanır. Videolar insanlar tarafından duyulmayan ses dalgaları yayar. Uygulama bu dalgaları alır ve kullanıcıdan sesini açmasını ister. İzleyiciler daha sonra eşlik eden sesi duymak için telefonlarını ve kulaklıklarını kullanabilirler (Matthews, 2018).

Teknoloji, Sanatı Nasıl Deneyimlediğimizi Anlamamıza Yardımcı Oluyor;Müzeler artık insanların sanatı nasıl deneyimlediği hakkında daha fazla bilgi edinmek için teknolojiyi kullanabilir.İnsanların sergilerde nasıl hareket ettiklerini analiz etmek ve ziyaretçilerden biyometrik veriler toplamak için izleme teknolojisini kullanmak, müzelerin daha güçlü bir etkiye sahip görüntüler oluşturmalarına yardımcı olabilir. Yararlı biyometrik veriler, duygusal yanıtı ölçen göz hareketi ve kalp hızı hakkında bilgi içermektedir (Matthews, 2018).



Görsel 1.25 *Homos Luninosos (Holographic Light Sculptures)*

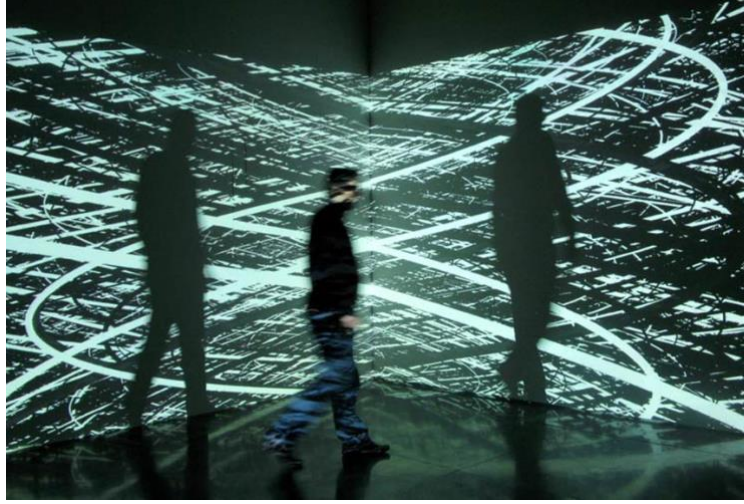
Hem sanat hem de teknoloji içinde yaşadığımız dünyayı tanımlamakta ve yeniden şekillendirmeye devam etmektedir. Gerçek ya da sağlam bir zemin olarak bildiklerimizi yeniden hayal etmek, doğa hakkındaki görüş ve anlayışlarımızın sınırlarını zorlamaktadır. Yeni icatlar ve deneylerle, hem zihin hem de beden, dil ve dünyanın kendisi farklı bir alana ve yeni kurallara yer açıyor gibi görünmektedir. Yeni estetik, sanal, bilimsel ve inancın ötesindeki mantık tarafından yönetilen, sanattaki teknoloji algılarımıza meydan okuyor ve yaratıcılık ve bilim tamamen bununla ilgilidir. Yaratıcı üretimin içinde bulunulan süreyi yansıttığını anlayacaksak, pratiklerini maddi olmayan ve geçici şeylerin sunumuna dayandırmakta olan genç çağdaş yazarların sayısı nasıl kavranacaktır?

Sanat eserlerinin doğasındaki değişim, halkın etkileşimindeki değişim ve müzelerin ve sergi alanlarının yeniden şekillendirilmesi, dijital sanat, kinetik parçalar ve İnternet ve çevrimiçi mevcudiyeti araştıran çalışmalar sayesinde sanat ve teknoloji karışımının en şaşırtıcı örneklerinden bazıları bugün kendisine her zamankinden daha fazla yer buluyor. Sadece on yıl kadar önce akıllara durgunluk veren çeşitli filmlerin bilimkurgu gizemleri, bugün gerçeğimiz haline gelmiştir. Yenilikçi bilgisayar tabanlı yüz, geleneksel tablolar ve heykellerin bu kısmı sonuna kadar yakalanamıyor ve bu nedenle veri, piksel, matematiksel ve mühendis formülleri gibi yeni malzemeler çağdaş yaratıcı öğelerin ulaştığı araçlar haline gelmektedir.



Görsel 1.26 Steina ve Woody Vasulka - *Tarlaları Besle*, seçilmiş sabit kareler.

Sanat ve Teknoloji Hikayesinin Başlangıcı; Gerçek şu ki, teknoloji yaratıcılara başından beri orijinal ifade yolları sağlamaktadır. Analogdan dijital olarak oluşturulmuş ifadeye geçiş gibi büyük değişimler ve hatta zaman içinde daha da geriye gidersek İzlenimciliğin doğuşu, Andy Warhol'un ünlü serigrafi baskıları veya Stelarc'ın rahatsız edici performans çalışmaları, teknoloji ve bilim, yaratıcılık yoluna paralel olarak, orijinal üretim ve yeni sınırlar için zorlamasa mümkün olamazdı. Yaratıcı öğeler, bilim insanların insanları, kültürü, tarihleri, dini araştırması ve kazanılan bilginin bir başka şeye dönüşmesine benzer şekilde dönüşüm geçirmektedir. Bilimsel araştırmalarla ilişkili en eski kişilerden biri ünlü Leonardo da Vinci'dir ve 17. yüzyılın araştırmacılarına mikroskop ve teleskopun icadını borçluyuz. Resim, çizim, heykel ve müzik gibi etkinliklerin dönüştürülmesine göz algısının araştırılması ve renk teorisi, fotoğrafçılığın doğuşu ve Walt Disney'in hareketli resimleriyle birlikte, 1936 ve 1938 yılları arasında bilgisayarın icadından daha fazlayardımcı olan bir faktör yoktur. Bilgisayar ile birlikte, yaratıcı üretime ve sanat ile teknoloji arasındaki ilişkiye yönelik tamamen farklı bir anlayış doğmuştur (http-14).



Görsel 1.27 Pascal Dombis - *İrrasyonel Geometri, dijital sanat enstalasyonu*

Yeni Medya Üretimi; 1960'lı yıllardan beri yeni medya sanatı terimi üretilmiş ve bilgisayar teknolojisini yaratıcı sürecin ve üretimin önemli bir parçası olarak uygulayan çalışmaları tanımlamak için kullanılmıştır. Terimin yeni medya, bilgisayar üretimi, video sanatı, bilgisayar tabanlı kurulumlar ve daha sonra İnternet ve Post İnternet sanatı olarak bilinen geniş bir şemsiye altına yerleştirilmesi ve sanal gerçekliğin araştırılması sanatsal uygulamalar olarak kabul edilmiştir. Çağdaş uygulamada terim, seri üretimin kullanımı ve sanal dünyanın, araçlarının ve programlarının manipülasyonunu ifade eder. Bu nedenle, ticari parçaların üretimi veya daha ayrıntılı ve kavramsal çalışmalar için tasarımcılar ve sanatçılar, 3D modelleme, Illustrator veya Photoshop gibi birçok farklı bilgisayar programı kullanmaktadır. Sürekli teknolojik gelişmelerle birlikte, yeni estetik oluştu ve İnternetin sanal arenasında yaratmayı seçen, sanal ve gerçeğin kaynaşmasına ilişkin yorumlar getirmekte ve paralel dünyada sanatsal eserlerin iletişim ve erişilebilirliğini sorgulamaktadır. Yenilikçi gelişmeler, farklı yazarların farklı beceri ve araçları birleştirip bize sunabileceği yeni bir oyun alanı açmaktadır (http-14).

Teknoloji Olmadan Gerçek Olamayacak Eğilimler ve Yaratıcı Öğeler; Sanat ve teknoloji arasındaki ilişki hakkındaki görüş ne olursa olsun, teknolojinin, genç hevesli yazarların her zaman istedikleri bir şey sundukları gerçek bir gerçektir: Keşfetmek için dokunulmamış zeminler, tamamen kendi şeylerini keşfetmek ve geleneksel olarak kabul edilen şeylerle bağları kurulan sınırları zorlama fırsatı. Bu, teknolojinin ilk modern adımlarından bu yana böyle olmuştur: Örneğin, renk tüplerinin

ressamları izlenimciliğe nasıl yönlendirdiğini veya Joseph Nicephore Niepce'nin ilkel fotoğrafçılığı icat etmesinin nasıl 200 yılı aşkın bir süredir yaratıcılığı etkilediğini düşünelim. Bu dönemlerde olduğu gibi, modern zamanın, çeşitli yaratıcıları etkileyen, icat edildiği zamanın etkili bir şekilde yansıması olan sanatın doğasının asla değişmeyecek önemli bir parçası olan kendi icatları ve yenilikleri vardır. Fırçalara ve kesiklere hayır demeye karar veren, cesaretle bilinmeyene girmeye ve sadece birkaç on yıl önce imkansız olan orijinal tekniklerde kendilerini test etmeye karar veren birçok çağdaş sanatçı vardır (http-14).



Görsel 1.28 Stelarc - *Sanatçının portresi.*

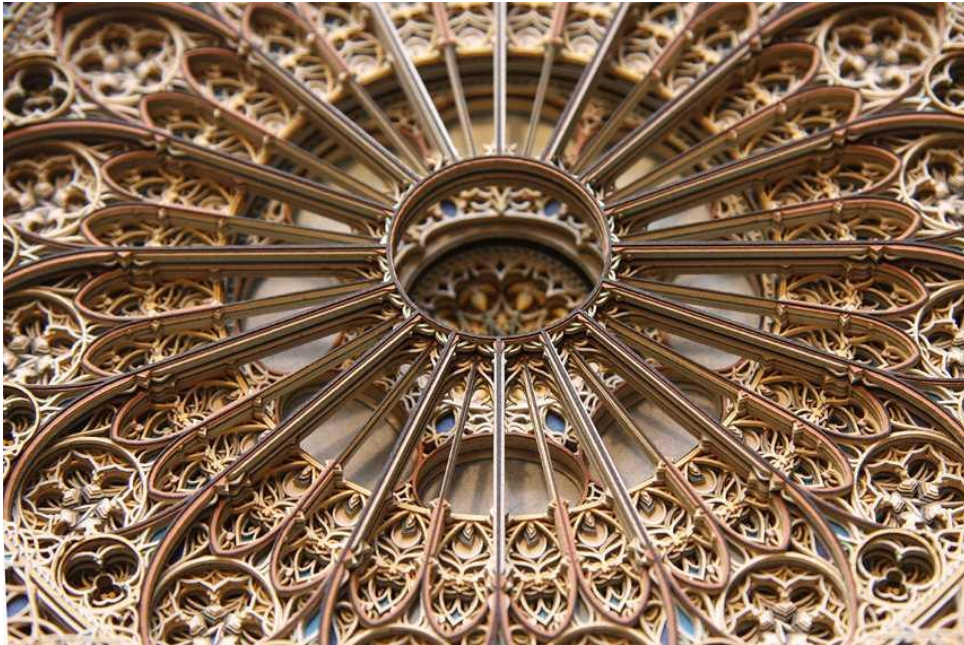


Görsel 1.29 Rafael Lozano-Hemmer – *ThepulseRoom*



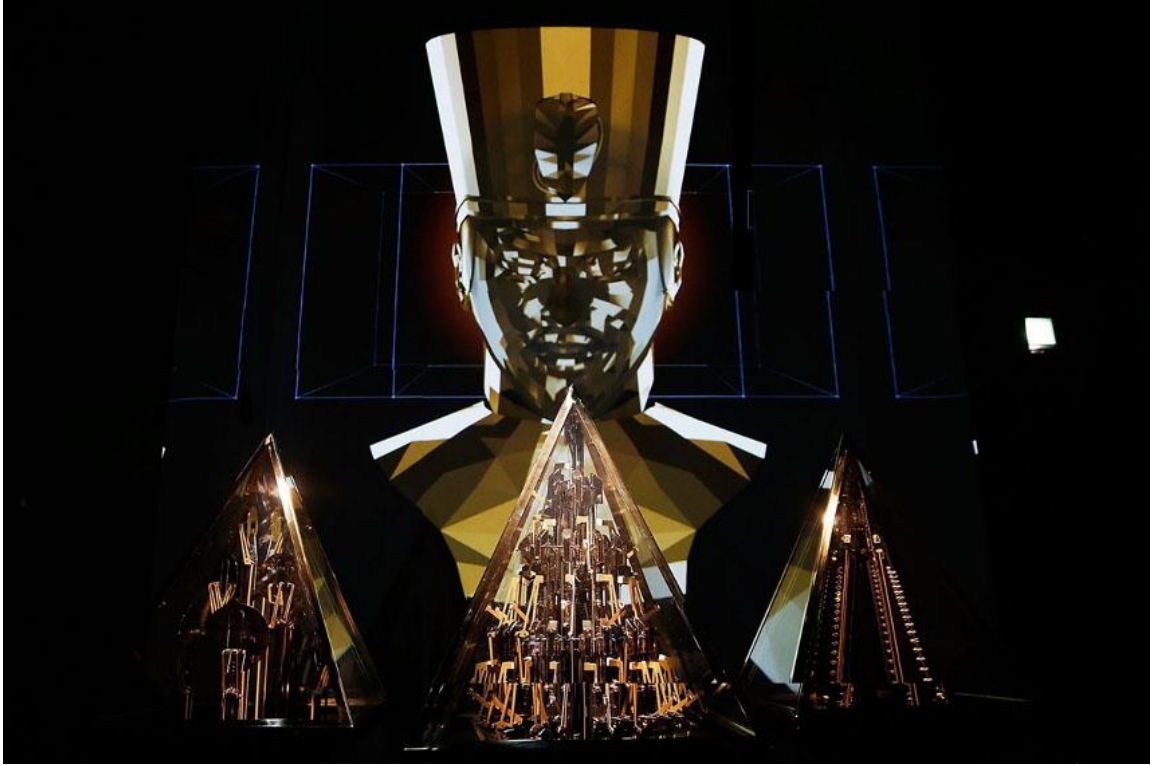
Görsel 1.30 Kim Kever - Özet 6777b, 24 × 35, 34 × 50, 2014.

EricStandley'nin Kağıtları ve Lazerleri; Standley'inkâğıt kesimli eserleri, lazerle çalışırken ortamın geleneksel kullanımını genişletir ve 250 yaprak arşiv kağıdına kadar parçalanır. Yapımının en etkileyici yanı, parçaları inanılmaz derecede ayrıntılı ve minyatür olduğu için elde edebileceği detayların sayısıdır (Standley, 2020).



Görsel 1.31 EricStandley - Eric'in lazer çalışmalarından bir yakın görüntü

YuriSuzuki'nin Robot Bilimi; Bilime yoğun bir şekilde dayanan başka bir yaratıcı da Japon tasarımcı Yuri Suzuki'dir. Çoğunlukla will.i.am, yani bir üç robot enstrüman üçlüsü, bir piyanonun yapısız versiyonları, bir gitar ve bir davuldan oluşan bir parça olan Pyramidi ile ünlüdür. Pyramidi gibi bir parçanın mühendislik becerisinin büyüleyici yeteneği yeterince etkileyici olurdu, ancak Suzuki bunu bir adım daha ileri götürmüş ve sanatsal bir dokunuş yapmıştır (Suzuki, 2014).



Görsel 1.32 Yuri Suzuki - Pyramidi, 2014

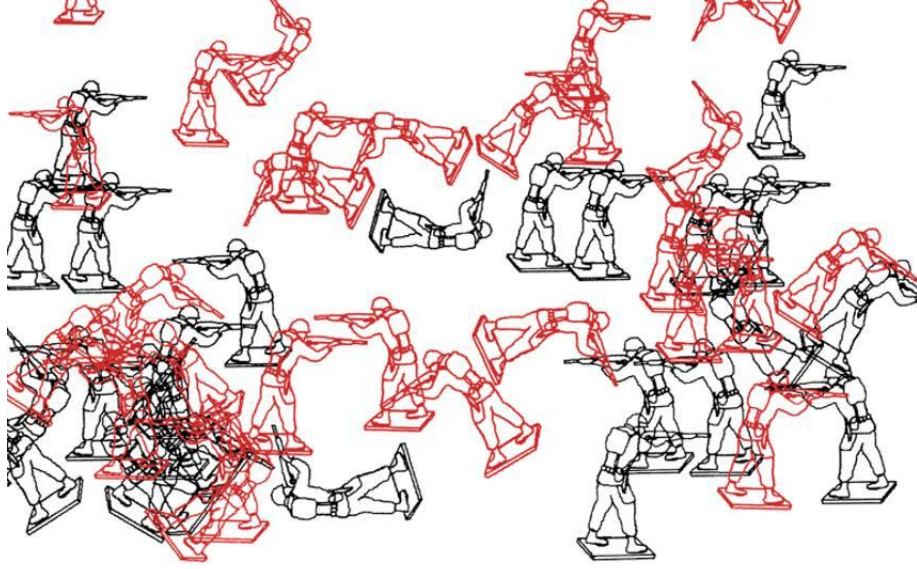
CaiGuo-Qiang ve Patlamaları; Bu listedeki önceki yazarlardan biraz daha aşırı olan CaiGuo-Qiang, barutun patlayıcı doğasını ve modern varyasyonlarını denemeyi seven, ateşleme olayları demeyi sevdiğini başlatan Çinli bir yazardır - kontrollü patlamadan sonra kelimenin tam anlamıyla yüzeye yanarak geçen bir görüntünün izleri kalır.CaiGuo-Qiang aynı zamanda kurulumlarda ve performanslarda çalışır ve istenen etkileri elde etmek için genellikle mühendislik ve bilimin birçok unsurunu birleştirir (Zhang, 2019).



Görsel 1.33 *CaiGuo-Qiang - Ağıt.*

İnternet ile Büyülenme; Mantıksal olarak, bir şekilde bilime bağlı olan modern üretimin çoğu, internette ve sanat sahnesini birçok yönden değiştiren çevrimiçi dünyada yoğunlaşıyor - kelimenin tam anlamıyla herkesin çalışmasını sergilemesi ve seyircinin herhangi bir parça araması için bir fırsat sunuyor. PetraCortright, resimlerini çevrimiçi tüketim konularını keşfetmek, alüminyumda oluşturmak ve sonuçtan memnun olana kadar bilgisayar dosyasında sonsuz değişiklikler yapmak için yaratıyor. Başka bir internet takıntılı birey, bilgisayar ekranında çevirdiği 3M Scotchlite kumaşın yansıtıcı kalitesine güvenen ParkerIto'dur (<http-17>).

Saf Dijital Üretim; Ayrıca, modern zamanlara özgü bir teknik olan tamamen bilgisayar tabanlı sanat üretimi ortamından dasöz edilebilir. En ilginç ve başarılı bilgisayar mucitlerinden bazıları Charles Csurı (bilgisayar sanatının ve bilgisayar grafiklerinin babası olarak kabul edilir), Kyle McDonald (bir sanatçı / hacker), Sara Ludy (aslında piksellerle sihirli hileler yapıyor) ve James George'dur. (dünyayı teknoloji yoluyla nasıl gördüğümüzü araştırıyor) Ancak Jodi, Phillip David Stearns ve JonRafman gibi bilgisayar sanatının potansiyellerini ve sınırlarını deneyen yaratıcılar da vardır (<http-14>).



Görsel 1.34 Charles Csurik - *Rastgele Savaş*, 2011

Bilgisayar Çizimlerinin ve Resimlerinin Estetiği; Ayrıca, yaratıcı dijital çabalarını kavramsal teorilere dayandırmayan, bunun yerine saf görsellere ve harika estetiğe odaklanmaya karar veren, animasyon parçalarının güzelliği için öne çıkan BobbyChiu, CristianoSiqueira, Daniel Conway, Cris de Lara ve Tae genç Choi gibi crative uygulayıcılarda bulunur (<http-14>).



Görsel 1.35 Cristiano Siqueira – *Metamorphosis* (Poser and Photoshop)

Geleneksel ve Modern'i Birleştirmek; Michael Manning, çalışmalarının her birine bir bilgisayar programı ile başlayan, yağlı boyada dabbling ve daha sonra bunları basan, gerçek bir akrilik fırça darbesinin fiziksel görünümünü taklit eden bir sanatçıdır. Michael Manning'in resim, video, heykel ve bilgisayar tabanlı çalışma alanındaki uygulamaları birçok açıdan teknoloji ve analog arasındaki ilişkiyi araştırmıştır (http-14).



Görsel 1.36 Michael Manning - *İsimsiz parça*.

Teknoloji ve Performans Sanatı; Performans alanındaki teknoloji büyük ölçüde yeni sanatsal kelime dağarcığı oluşturmaya çalışan iki uluslararası 1960'lı avangard hareket olan Fluxus ve Gutai ile ortaya çıkmıştır - bu gün ve yaşta, gösterilerinden en iyi şekilde yararlanmak için teknolojiye güvenen birçok sanatçı vardır. Bu türün en etkileyici sanatçılarından biri, şüphesiz pandomim benzeri performansları yıllardır seyirciler için şaşırtıcı olan ChrisMilk'tir. Yukarıda adı geçen CaiGuo-Qiang, daha önce açıkladığı patlayıcı kullanma tekniğiyle birlikte performans parçaları da yazar (http-14).



Görsel 1.37 ChrisMilk - *Kutsal Yere İhanet*, 2012.

Fotoğraf ve Film; Fotoğraf ve film, teknolojiyi kendi yararlarına kullanan çağdaş teknikleri tartışırken neredeyse her zaman bahsedilen iki benzer sanat alanı olmuştur. Çok sayıda film yapımcısı ve fotoğrafçı bir yana izleyicilerin filmin nasıl devam edeceğinden sorumlu olduğu etkileşimli filmler yapmak için kapsamlı bilimsel bilgi ve yeteneğinden yararlanmaya karar veren genç, ilginç ve sıradışı bir sanatçı olan Ben Tricklebank farklı bir konumda yer alır ([http-14](http://14))



Görsel 1.38 Ben Tricklebank - *İsimsiz # 4 (LightEchoe Baskı Serisi)*, 2014

RafaelLozano-Hemmer'in İnanılmaz Şovları; Bilime dayalı enstalasyonlar kurarak sadece modern teknolojinin sağlayabileceği etkilere güvenen çeşitli sanatçılar da vardır. Böyle yaratıcı bir kişilik, etkileyici lazer parçaları dünya çapında izleyicileri büyüleyen Meksikalı bir enstalasyon ustası olan RafaelLozano-Hemmer'dir (<http-14>).



Görsel 1.39 RafaelLozano-Hemmer - Vancouver'da Vektörel Yükseklik, 2010

Sesi Maniple Etme; Ses sanatlarının çoğu, teknolojik gelişmelere oldukça bağımlıdır, çünkü John Wynne gibi sanatçıların çalışmaları, bilim müdahale etmese asla gerçekleştirilemezdi (<http-14>).



Görsel 1.40 John Wynne - 300 hoparlör, Pianola ve elektrikli süpürge için kurulum, 2009

Teknoloji hakkında sağlam bir bilgi gerektiren bir sanat formunda öğrenme ve ilerleme söz konusu olduğunda, öğrenme eğrisi boyama gibi daha geleneksel sanatlardan birine kıyasla biraz daha zorlu görünmektedir. Kısacası hepsi pratik yaparak çözülemeyebilir. Kendi kendine eğitilmiş bir heykeltıraş ya da yaptığınız işte etkili olma şansına sahip bir çizer olabilmenize rağmen, teknoloji gerektiren sanatlar tamamen farklıdır - hevesli bir sanatçı gerçekten derslere katılma veya mentorluk arama seçeneğini düşünmelidir . Dünya çapında teknolojiye dayalı sanat yeteneklerini geliştirme, sanatsal teoriler ve teknolojik yaklaşımlar arasında ustaca dengeleme fırsatları sunan birkaç kendini kanıtlanmış kurum bulunmaktadır.

Tartışmalı Bir İlişki; Teknolojinin sanatı yenilikçi, genellikle garip yollarla yeniden tanımladığı açıktır. Tüm ortamlarda ve türlerde olduğu gibi, buradaki eleştirmenler ve izleyiciler de bilimin yaratıcılık üzerindeki etkisinin sanat tarihinde olumlu ya da olumsuz bir an olduğuna inananlara ayrılmıştır. Bu tartışma ortaya çıktığında, teknolojinin sadece yazarı parçaya bağlayan bağı kırmayı başardığını ve aynı zamanda sanat yaratma sürecini daha kolay ve daha önemsiz hale getirdiğini iddia eden böyle bir yaklaşımı açıkça eleştiren birçok kabarık kaş vardır. Bu, elbette, tamamen yanlıştır.

Birincisi, eserlerinin arkasında duran sanatçılar yaratıcı ve hayal gücü yüksek oldukları sürece endişelenecek bir neden yoktur. İkincisi, sanatın büyük olmak için karmaşık veya zor olması gerekmez - Malevich veya Duchamp'ı düşünelim. Aslında, modern sanatın tamamı, bir parçanın süreci ve estetiğinin, arkasındaki fikre kıyasla

tamamen ikincil olduğunu kanıtlamaya adanmıştır. Her şey yazarın halka sunduğu deneyimle, izleyicinin dünyayı nasıl düşündüğünü, hissettiğini ve nasıl gördüğünü değiştirdiğini, onları düşündürdüğünü veya basitçe provoke ettiğini gösteriyor. Bu hususlar gerçekten önemlidir ve yazarın kullanmayı seçtiği tekniklerle hiçbir ilgisi yoktur. Bununla birlikte, sanatın teknolojik varlığından kesinlikle korkutmamalı, çünkü yaratma ve deney yapmanın çekirdeğini etkilemez - bunun yerine, modern zamanların sunabileceği etkileyici çeşitliliğin tadını çıkarılmalıdır.

3-Boyutlu Yazıcılar; Sanal ortamda tasarlanmış 3 boyutlu nesneleri katı formda somut nesnelere dönüştüren makinelere 3 boyutlu yazıcı denmektedir. 3D baskı teknolojisi ile ihtiyaç duyduğunuz bir aparat basabilir, 3D tarayıcı ile taradığınız bir cismin çıktısı alınabilir, çizilen bir tasarım prototipe dönüştürülebilir ve ürün oluşturabilir (Semiz, 2019).

3D Yazıcı Tarihi;İlk 3D yazıcı teknolojisi CharlessHull tarafından 1984 yılında geliştirilmiştir. 1986 yılında 3DSystems adlı ilk 3D yazıcı şirketinin kurulmasıyla yeni bir sektör doğmuştur. 90'lı yıllarda bu teknoloji hızla ilerlemiş, Amerika'da ilk renkli baskı alınmıştır. 2005 yılında başlayan ve 2007 yılında ilk açık kaynak kodlu, kendi parçalarını dahil prototipleyeabilen yazıcıları çıkaran RepRap projesi ile 3D yazıcılar evlerimize kadar ulaşmıştır. Bu girişimin amacı maliyeti azaltarak kullanımı yaygınlaştırmaktı ve günümüzde büyük bir başarıya ulaştığını görebiliyoruz (Semiz, 2019).

Çalışma Şekli; 3D yazıcılar, katmanlı imalat (AdditiveManufacturing) diye nitelendirilen bir üretim yöntemi ile çalışır. Baskı için birçok hammadde kullanılsa da genellikle filament diye nitelendirilen termo plastik materyaller kullanılır. 3D yazıcıların çalışabilmeleri için 3Doyutlu modele, tasarıma ihtiyacı vardır. Bilgisayar ortamında AutoCAD, Solidworks, 3DsMax gibi bir CAD (Bilgisayar Destekli Tasarım) programı ile tasarlanmış çizimler veya 3 boyutlu tarayıcı ile taranmış olan nesneler '.stl' uzantısında dışa aktarılırlar. 3D yazıcı '.stl' uzantısındaki dosyayı algılar ve baskı işlemini gerçekleştirir.

Baskı işlemine başlamadan önce yazıcının ucunda 'nozzle' diye adlandırılan kafa bölgesinin belirli bir sıcaklığa gelmesi gerekmektedir. Çünkü 3D baskı işlemi eriyen filamentin katman katman ve üst üste serilmesiyle gerçekleşir. Filamentindüzgün

bir şekilde yayılabilmesi içindekafa noktasından çıkarken yüksek sıcaklıkta erimesi gerekir. Kafa noktasından eriyerek çıkan filament yüzeyde yayılır yayılmaz donar ve katı formuna geçer. Tüm katmanlar tamamlandıktan sonra model tamamen katı formda hazır hale gelir (Semiz, 2019).



Görsel 1.41 3 boyutlu Yoda baş modellemesi

3D Yazıcı Çeşitleri

Stereolithography (SLA) Teknolojisi: 3D yazıcı teknolojisindeki en eski teknik olsa da günümüzde hala kullanılmaktadır. SLA tekniği. SLA teknolojisine sahip 3D yazıcılarda akışkan foto polimer (özel bir plastik çeşidi) hammaddeler işlenerek katı forma dönüşüyor ve baskı elde ediliyor. Hammadde yarı akışkan forma gelecek şekilde eritildikten sonra katman oluşuyor. Oluşan katmanlar bilgisayar kontrollü ultraviyole ışınlar ile bütün bir yapıya dönüşüyorlar. Her bir katman için bu işlem tekrar ediliyor ve baskının sonunda 3D katı bir model ortaya çıkıyor. İşlemler hızlı gerçekleşir ve detaylı, titiz baskılar elde edilir (http-15).

Digital Light Processing (DLP) Teknolojisi: DLP (Dijital Işık İşleme) tekniği SLA ile birçok ortak noktaya sahiptir. 2 teknikte de baskılar, akışkan polimerler ile gerçekleşir ve ikisi de baskıyı işlerken ışıktan faydalanırlar. Bu akışkan polimerler,

reçine diye de tabir edilebilir. SLA ışığı lazer ile sağlar, DLP tekniği ise özel bir projektör ile. DLP tekniği fazlasıyla hızlı işler ve SLA tekniğindeki gibi temiz ve detaylı baskılar elde edilir (http-16).

FusedDepositionModelling (FDM) Teknolojisi:FDM (Birleştirmeli Yığılma ile Modelleme) masaüstü 3D baskıda en yaygın kullanıma sahip tekniktir. İşleme başlamadan önce yazıcıya bir 3D model verisi girilir. Bilgisayar destekli bu tasarım verisini yazıcı okur ve işlem başlar. Termo plastik malzeme yazıcının extruder diye adlandırılan bölgesinde ısıtılarak erimiş plastik olarak X ve Y koordinatlarında basılır. Tabanın en altından başlayarak Z koordinatı boyunca katmanlar serilir. Serilen katmanlar birleşerek katı formda bir model elde edilir (http-17).

SelectiveLaserSintering (SLS) Teknolojisi:SLS (Seçici Lazer Sinterleme) tekniğinde SLA'de olduğu gibi işlem bir lazer ile yapılır. SLA ile aralarındaki önemli fark, SLS tekniğinde hammadde olarak akışkan yerine toz malzeme kullanır. Bu malzemelere naylon, cam, seramik, alüminyum gibi örnekler verilebilir. Bu teknik yaygın olarak endüstride ürün geliştirmede ve hızlı prototiplemede kullanılır (http-18).

SLM (SelectiveLaserMelting) Teknolojisi:SLM (Seçici Lazer Eritme) tekniği birçok yerde SLS tekniği olarak addediliyor. Bu teknikte toz metaller yüksek güçte bir lazer ile 3D baskı haline getiriliyor. Bu teknoloji havacılık ve medikal sektörlerinde kullanılmaktadır. Alüminyum, paslanmaz çelik ve titanyum gibi malzemeler kullanılabilir (http-19).

Electron BeamMelting (EBM) Teknolojisi:EBM (Elektron Hüzme Eritmesi) tekniği, toz taban füzyonu konusunda SLM tekniğine çok benziyor fakat iki tekniği birbirinden ayıran en önemli nokta kullanılan güç kaynakları. EBM teknolojisinde güç kaynağı olarak bir vakumun içindeki elektron demeti kullanılır ve çok yüksek sıcaklıklarda işlem yapar. Bunun haricinde SLM ile çalışma prensibi neredeyse aynıdır. EBM teknolojisinde de hammadde olarak metal kullanılır (http-20).

Laminated Object Manufacturing (LOM) Teknolojisi:LOM (Katmanlı Mal İmalatı) tekniğinde ısı ve basınç yardımıyla üst üste birleştirilmiş kağıt, plastik veya metal laminatlardan oluşan hammaddeler kullanılır. Hammadde ısı ve basınç ile eritilir,

bilgisayar kontrollü bir bıçak veya lazer ile kesilerek şekillendirilir. Hızlı prototipleme imkanı sağlar (http-21).

Üretim süreci teknolojinin gelişmesi ile daima bir devinim ve gelişim içerisinde. Organizasyon maliyetlerini optimize etmek için de teknik ve teknolojik gelişmeleri takip etmek önem taşımaktadır. Hızlı prototipleme kavramı bu dönüşümün en büyük yansımalarına odaklanmakta ve üretim aşamasını doğru yapılandırma için büyük bir katkı sağlamaktadır. Teknolojik gelişmeler, hızlı prototiplemeyi oldukça kolaylaştırmış hatta Berman (2012) deyimi ile yeni bir endüstriyel devrim niteliğine gelmiştir. A.B.D. Başkanı Obama'nın Şubat 2013'te yaptığı konuşmasında üç boyutlu (3D) yazıcı teknolojilerini "hemen hemen her şeyin üretilme biçimini kökten değiştirebilecek potansiyele sahip" olarak tanımlaması ve konuyla ilgili bütçe ve istihdam yaratılması, önümüzdeki günlerde de bu teknolojilerin geliştirilmesinde önceliğin korunacağı anlamına gelmektedir (Obama, 2013).. Böylece 3 Boyutlu yazıcı teknolojileri bir ülkenin gündem konusu haline gelmiş ve dünya çapında yayımlaşmasını ivmelendirmiştir.

3D yazıcılarda üretim eklemeli (additive) bir süreçtir. Katman kesitlerinin belirlenen çözünürlükte bir araya gelmesiyle oluşur. Bundan dolayı bu süreçten "katmanlı üretim" olarak da bahsedilir. Kavram olarak benzer tanımları olmasına rağmen "3 boyutlu yazdırma" daha bireysel, küçük ölçekteki amatör ruhla yapılmış işleri çağrıştırırken, "katmanlı üretim" daha profesyonel ölçekteki işleri çağrıştırmaktadır. Bununla beraber katmanlı üretim teknolojisi aslında yeni bir olgu değildir. Tarihçesine bakıldığında bu teknolojinin oldukça eskiye dayandığı görülmektedir ve alınan ilk patentlerden biri 1902 yılına tarihlenir.

Üç boyutlu yazıcıların yaygınlaşma sürecine bakıldığı zaman, kişisel bilgisayarların veya yazıcıların gelişme sürecine kıyasla farklılıklar görülmektedir. 3D yazıcılar, büyük hacimli kurumların inisiyatifinden ziyade, girişimci ve meraklı bireylerin kontrollünde gelişme göstermiş böylece büyük kitleler tarafından hem kullanılıp hem de geliştirilmektedir. Bu durum, teknolojiyi farklı amaçlar için farklı çözümler üretecek bir hale getirirken diğer taraftan da, birbirinden oldukça farklı teknik çözümler, farklı üretim biçimleri ve malzeme türlerini meydana getirmiştir. Bu da standartlaşmayı ve kullanım kolaylığı durumlarını zorlaştırmıştır. O nedenle, üç boyutlu

yazıcılarda öncelik olarak kullanım amacı belirlemek büyük önem taşımaktadır. Amaca yönelik kullanım alanlarına aşağıda yer verilmiştir.

- Prototip ve kalıp oluşturma: Özellikle tasarım ve mühendislik alanlarında bir ürünün üretilmesi ve analiz edilmesi amaçlı olarak prototip veya kalıbının oluşturulması. Topografik katı modelleme: Yüzey şekillerinin fiziksel veriye dönüştürülmesi.

- Kitlesele bireyselleştirme: Ürünlerin kişileştirilmesi ve kişiye özgü olarak yeniden üretilmesi amaçlı kitlesele bireyselleştirilmesi (Masscustomization). Medikal ve dental uygulamalar: Teşhise yardımcı olacak fiziksel modellerin hazırlanması, protez ve implant uygulamaları.

- Yedek parça üretimi: 3D yazıcıların kendi yedek parçaları da dahil olmak üzere, ürünlerin sürekliliğini sağlamak amacıyla ürün yedek parçalarının üretilmesi. Amaç tanımlandıktan sonra ihtiyaca göre elde edilecek çıktının nitelikleri belirlenebilir. Teknik kısıtlamalar göz önüne alındığı zaman ölçekli model oluşturma, birebir bir baskı yerine tercih edilebilir. Burada teknolojinin henüz çözümlenemeyen bazı hususlardan dolayı sahip olduğu sınırlılıklar göz önünde bulundurulmalıdır (Semiz, T. 2019). Bu sınırlılıklar aşağıda aktarılmıştır:

- Malzeme, renk ve yüzey özellikleri açısından çeşitliliğin az olması,
- Üretilen ojelerin sıcaklık, nem ve kırılabilirlik açısından dayanımının az olması,
- Yazdırılacak ürün boyutu büyüdükçe maliyetin katlanarak artması,
- Diğer üretim/fabrikasyon tekniklerine göre daha düşük hassasiyet göstermesi,

Üç boyutlu yazıcıların sahip olduğu avantajlar ise aşağıdaki gibidir.

- Tasarımın dijital veriden oluşması dolayısıyla kolayca aktarılabilir/paylaşılabilir olması.
- Değişiklik ve düzeltmelerin hızlı bir şekilde yapılabilir olması.
- Kişiselleştirilmiş ürünlerin kolaylıkla üretiliyor olması.

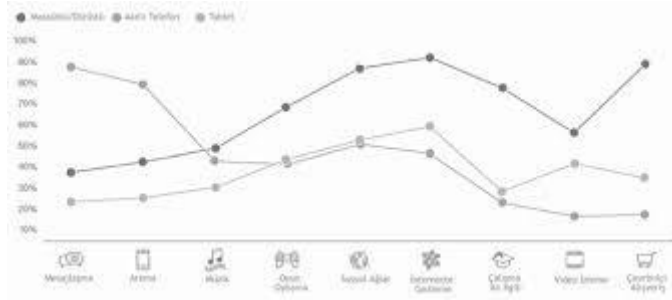
- Yatırım ve üretim açısından verimli olması
- Başlangıç yatırım maliyetinin göreceli olarak düşük olması.
- Ürün fiyatının üretimden önce hesaplanabiliyor olması.
- Dönüştürülebilir malzeme kullanılması.
- Malzemedен minimum fire verilmesi (Semiz, 2019).

3D baskı işlemi, bilgisayar destekli tasarım (CAD) modelinden, genellikle ardışık olarak katman katman malzeme ekleyerek üç boyutlu bir nesne oluşturur, bu nedenle geleneksel işleme, döküm ve dövme işlemlerinin aksine, buna ek üretim de denir, burada malzeme bir stok maddesinden çıkarılır (çıkarıcı imalat) veya bir kalıba dökülür ve kalıplar, presler ve çekiçler vasıtasıyla şekillendirilir.

“Günümüzdeki kullanım şekliyle 3D baskı, çeşitli türlerdeki malzemenin bir araya getirilmesiyle suretiyle üç boyutlu bir nesne oluşturmak için bilgisayar kontrolü altında bu malzemenin birleştirildiği veya katılaştığı süreçleri ifade eder (sıvı veya katı moleküllerin birbirine kaynaşması gibi)”(Öztürk, 2018). 1990'larda 3D baskı tekniklerinin sadece fonksiyonel veya estetik prototiplerin üretimi için uygun olduğu düşünülüyordu ve bunun için daha uygun bir terim hızlı prototipleme idi. 2019 itibariyle hassasiyet, tekrarlanabilirlik ve malzeme yelpazesi, bazı 3D baskı işlemlerinin endüstriyel üretim teknolojisi olarak uygulanabilir olduğu noktaya kadar artmıştır, bu şekilde katkı maddesi üretimi terimi 3D baskı ile eşanlamlı olarak kullanılabilir. 3D baskının en önemli avantajlarından biri, çok karmaşık şekiller veya geometriler üretme yeteneğidir ve herhangi bir 3D baskılı parça üretmek için bir ön koşul dijital 3D model veya CAD dosyasıdır.En yaygın kullanılan 3D baskı işlemi (2018 itibariyle% 46), kaynaşmış biriktirme modelleme (FDM) adı verilen bir malzeme ekstrüzyon tekniğidir. FDM teknolojisi diğer en popüler iki teknoloji, stereolitografi (SLA) ve seçici lazer sinterlemesinden (SLS) sonra icat edildi; FDM, genellikle sürecin popülerliğine katkıda bulunan büyük bir farkla üçün en ucuzudur.3D baskı terimi, orijinal olarak, mürekkep püskürtmeli yazıcı kafaları katman katman ile bir toz yatağı üzerine bir bağlayıcı malzeme bırakan bir işleme değinmektedir. Daha yakın zamanlarda, popüler ana dil terimi, elektron ışını katkı maddesi üretimi ve seçici lazer eritme gibi daha çeşitli katkı

üretim tekniklerini kapsamak için kullanmaya başladı. Amerika Birleşik Devletleri ve küresel teknik standartlar, bu daha geniş anlamda resmi terim katkı maddesi üretim terimini kullanmaktadır.

Bağlı cihazlar, İnternet üzerinden birbirleriyle ve diğer sistemlerle bağlanabilen fiziksel nesnelerdir. Dizüstü bilgisayar veya masaüstü bilgisayar gibi geleneksel bilgi işlem donanımlarından, akıllı telefon veya tablet gibi yaygın mobil aygıtlara ve giderek daha fazla sayıda fiziksel aygıt ve nesneye kadar her şeyi kapsar. Bu büyüyen nesne listesi, ev aletleri, ısıtma ve soğutma sistemleri, araçlar, sağlık ve fitness monitörleri, çevre sensörleri ve daha fazlasını içerir. Çipleri, yazılımı ve sensörleri işlemek gibi teknolojiye gömülü olan bu cihazlar veri toplar ve diğer cihazlarla ve sistemlerle paylaşır. Bağlı cihazlar tipik olarak uzaktan izlenir ve kontrol edilir. İnternet ve birbirleriyle WiFi, NFC, 3G ve 4G ağları gibi çeşitli kablolu ve kablosuz ağlar ve protokoller aracılığıyla bağlanırlar(http-22).



Görsel 1.42 Mobil Cihazların Kullanım Tercihleri (Ericson, 2014)

(Doğan, D., & Seferoğlu, S. S. 2015)

Artırılmış Gerçeklik ; Artırılmış gerçeklik (AR) ses, video, grafik veya GPS verileri gibi bilgisayar tarafından üretilip duyuşal girdi ile artırılıp canlandırılan elemanların fiziksel, gerçek dünya ortamıyla birleştirilmesiyle oluşturulan yeni bir algı ortamının canlı doğrudan ya da dolaylı bir görünümüdür. Artırılmış gerçeklikle insan duyusuna hitap edecek ve hislerini hareket geçirecek girdiler bilgisayar tarafından modifiye edilip zenginleştirilir ve ortaya çıkan yeni gerçeklik kullanıcının algısına sunulur. Zenginleştirme gerçek zamanlı gerçekleşir ve çevredeki öğeler ile etkileşim içindedir.

Artırılmış Gerçeklik ile kullanıcı gerçeklik ortamını oluşturan bilgiler ve diğer öğelerle etkileşime girebilir. Bulunulan çevreyle ilgili yapay bilgi ve öğeler gerçek dünyayla bağdaşabilir. Daha basit bir şekilde açıklamak gerekirse artırılmış gerçekliğin

yoğun bir şekilde kullanılacağını düşündüğümüz video oyunlarından bahsedebiliriz. İlk video oyununu kimin yarattığı konusunda özellikle de video oyunu kelimesinin nasıl tanımlandığına bağlı olarak birçok görüş bulunsun da yıllardır eğlenmemizi sağlayan bilgisayar oyunları en ilkelinden en gelişmişine kadar aslında hayatımızın bir bakıma simülasyondur. Örneğin; çok eski bir araba yarışı oyununu göz önüne aldığımızda şimdikilere göre gerçekçilikten uzak olduğunu söyleriz. Çünkü eski oyunlarda hislerimizi harekete geçiren birimlerin sayısı çok azdır. Günümüzde bilgisayar grafikleri o zamandan beri çok daha sofistike hale gelmiştir ve bu oynadığımız oyunlardan daha fazla zevk almamızı sağlamaktadır. Artırılmış gerçeklik ise bize daha fazlasını vermektedir. Olayı daha iyi anlatabilmek amacıyla video oyunlarında kullanımını örnek verdiğimiz artırılmış gerçeklik gerçek zamanlıdır ve çevredeki tüm birimlerle etkileşim içindedir ve bahsedeceğimiz üzere kullanıldığı ve kullanılabileceği alanlar da oldukça geniştir(Kahraman, 2020).

AR,teknolojik(akıllı)cihazlar aracılığı ile sanal ortamdaki materyalleri dinamik ve gerçek zamanlı olarak hissedip yaşamamızı sağlayan, hayatımızda var olmaya başlamış ve gelecekte de hayatımızın büyük bir bölümünde yer alacağı düşünülen bir kavramdır.

Cihazların cisim tanıma özelliği kullanılarak ses,fotoğraf,video, grafik veya GPS gibi sanal nesnelerin 3 boyutlu gerçek görüntülerini canlandıran, bu canlandırmaları duysal veriler sayesinde gerçek dünya ortamı ile birleştirebilen bir teknolojidir. Aslında bu sistem bize,elimizdeki bilgisayar veya mobil cihazın ekranı sayesinde gerekli olan uygulamalar kullanılarak gerçek hayatta orada olmayan,sanal ortamdaki bir nesne veya olayın gerçekleşiyor gibi gözükmesini vaat eder. Akıllı cihazlar(telefon,tablet,gözlük vb.) aracılığı ile o nesneye veya materyale bakıldığında daha önce entegre edilmiş olan uygulamalar sayesinde dijital ya da elektronik içerikler gerçek dünyada görülür. Bu teknolojiden faydalanabilmeniz için ortamda internet ve elinizde bu gerçekliği tanımlayabilecek örneğin;akıllı telefon, akıllı gözlük, akıllı tablet vb. son teknoloji cihazların bulunması, Artırılmış Gerçeklik üzerine tanımlanmış olan uygulamalardan birinin cihazınızda yüklü olması gerekmektedir.Bu koşullar tamamlandıktan sonra;Arttırılmış Gerçeklik için tasarlanmış sanal nesneler cihazınızdaki uygulama ile tanımlandığında gerçek bir görüntüyle karşılaşılabilir.

Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin de temelinde birçok teknoloji de olduğu gibi askeri teknolojinin geldiği görülmektedir. Bu teknolojinin açığa çıkışı HUD (HeadUpDisplay) teknolojisidir. Bu teknoloji savaş uçağı pilotlarının kokpitte karşılarındaki HUD ekranlarda ve askerlerin kullandığı kasklara entegre edilmiş olan gözlükler ile kullanılmaya başlandı. Bu gözlük ya da ekranlar sayesinde bazı bilgilendirici veriler (hız, ısı, yükseklik, koordinatlar, radar vb.) aktarılıyordu. HUD teknolojisi günümüzde ticari uçaklarda, otomotiv sektöründe ve başka alanlarda da kullanılmaya devam etmektedir. Artırılmış Gerçeklik uygulamaları aslında canlandırılmış QR kodları olarak da tanımlanabilir. Adobe-Flash ortamına taşınan AR teknolojisiyle geniş içerikli uygulamalar yapılmaya başlandı ve günümüzde web uygulamaları da bu teknolojiyi desteklemeye başladı. Uygulamaların gelişmesiyle yazılımlar kişisel uygulama yazılımlarına dönüşmüştür. Artırılmış gerçeklik sayesinde reklam materyallerine (afiş,kartvizit,billboard ilanları,kataloglar vb.) videolar, 3 boyutlu nesneler, animasyonlar gibi içerikler eklenebilir aynı zamanda birden fazla özellikle zenginleştirilmiş,etkileyici ve ilgi çekici içerikler elde edilebilir.

Artırılmış gerçeklik uygulama alanları örnekleri;

- ☐ Reklam ve Pazarlama
- ☐ Oyun ve Eğlence
- ☐ Eğitim
- ☐ Tarih-Arkeoloji
- ☐ Mimarlık & İnşaat
- ☐ Turizm
- ☐ Sanat ve Müzeler

Özet olarak,Artırılmış gerçeklik teknolojisi birçok alanda kolaylık sağlamakta ve dünyayı değiştirecek olanaklar sunmaktadır(Ayvaz).

Artırılmış gerçeklik (AR), bir akıllı telefon kamerasına dijital öğeler ekleyerek holografik içeriğin çevrenizdeki fiziksel dünyanın bir parçası olduğu yanılsamasını

yaratır. Sanal Gerçekliğin (VR) aksine, 3D nesneler, sesler, videolar, grafikler ekleyerek çevreyi biraz değiştirir.

AR farklı şekilde uygulanabilir, böylece yüzünüzü sevimli bir kedi yavrusu gibi göstermek veya alışveriş merkezlerinde yol tariflerini bulmak için kullanabilirsiniz. Artırılmış gerçeklik, neredeyse gözlükleri denemenizi veya ev aletlerinin masada nasıl görüneceğini görmenizi sağlar. Bu tür uygulamalar, sanal nesneleri doğru alana yerleştirmek için fiziksel ve dijital dünya arasında ayırım yapmalıdır. Bu, mobil uygulamalara dijital görüntüler veya videolar hakkında üst düzey bir anlayış sağlayan bilgisayar görme algoritmaları kullanarak mümkündür.

Küreselleşme ve son gelişmeler bu AR'yi sıradan kullanıcılar için erişilebilir hale getirmiştir. Mobil cihazlar, AR mobil uygulamaları için en uygun ve en uygun cihazlardır. Head-up ekranlar veya akıllı gözlükler gibi özel AR cihazlarını tercih edilebilir.

Artırılmış gerçeklik nasıl çalışır?İlgili içeriğin kullanıcıya gösterilmesi için bilgisayar görme, eşzamanlı yerleştirme, haritalama ve derinlik izleme (nesnelere olan mesafeyi hesaplayan sensör verileri) kullanılır. Bu, kullanıcıların baktığı şeyle ilgili dijital içeriği göstermek için kameraların veri toplamasına, göndermesine ve işlemesine olanak tanır.

Örneğin, AR navigasyonu kullanılırken ilk olarak, bilgisayarla görüş kamera tarafından çekilen konumu ve nesneleri işler ve tanır. Ardından, program etiketleri yüzeye koyar. İşlem, kullanıcı daha önce eşlenmiş konumun önünde bir telefon kamerası tuttuğunda gerçekleşir. Bu tür AR işaretsizdir.

Başka bir örnek futbol oyunudur. Uygulama, bir kişinin ayağını, gerçek ayağa ve hareketine sanal ayak izi ayarlayarak tanır, böylece kullanıcı sanal futbol topunu ekrandaki sokaktan aşağı atabilir ve her oturum için skorları tutmak için oyuncunun ayağını 'hatırlayabilir'. Nesne tanıma işlevi sayesinde, kullanıcının ayağı algılanabilir, böylece program her bir oyuncuyu tanımlayabilir ve sırasıyla başka bir kullanıcı için yeni bir oyun sunabilir.



Görsel 1.43 *Augmentedreality lobby*

AR Neden Bilgisayar Görmeye İhtiyaç Duyar? Artırılmış bir gerçekliğin çalışmaya başlaması için kameralar, gördüklerini anlayacak ve daha fazla kategorilere ayırabilecek kadar yetenekli görmelidir. Gerçek dünyayı gören tüm bilgisayar süreci, renkleri sayılarla temsil eden, benzer bir renk grubunu tanımlayan ve daha sonra görüntüyü bölümlere ayıran, nesne açılarındaki buluşan çizgileri arayan ve görüntünün belirli bir bölümünü kapsayan, dokuları bulma ve eşleştirme makinesini içerir.

Artırılmış gerçeklik, hem anlambilim hem de 3D geometri açısından kullanıcının etrafındaki nesneleri ayırt etmeyi gerektirir. Anlambilim nesneyi tanır, geometri ise nesnenin nereye yerleştirildiğini belirler (Matuszka, 2013).



Görsel 1.44 Levski, Y. 10 Real World Examples of AR Marketing Success [Digitalimage].

1.5. Yeni Yönelimler

Yirminci yüzyıl, insanlığın bir bütün olarak büyük bir dönüşüm yaşamasını beraberinde getirdi. Öncelikle, yüzyılın ilk yarısında gerçekleşen iki dünya savaşı milyonlarca ölü ve yaralı ile birlikte günümüzün siyasi haritalarını ortaya çıkaran, günümüz toplumlarının yaşam alanlarını belirleyen bir rol oynadı. Savaşlar, sanayi

devriminden sonra hızlanan teknolojik ilerlemeler konusunda yeni ve muazzam bir ivme yarattı. Savaşta elde edilen teknolojik birikim, savaş sonrası refah toplumlarını, tüketim ekolojisini ve ideolojisini beraberinde getirdi ve nihayet bir bütün olarak 20. Yüzyılın toplumlarını şekillendirecek yeni paradigmanın temellerini attı. 1960'lı yıllarda, doğu ve batı arasında süregiden Soğuk Savaş'ın tetiklediği rekabetin tipik örneklerinden birisi olan uzaya çıkma (aya gitme) yarışı da teknolojide ve toplumlarımızda benzer bir dönüşümün kapısını araladı. Bu süreçte sadece bilgisayarlar değil, çeşitli malzemelerde elde edilen birikim sonuç olarak kişisel bilgisayarların ve hemen her mutfağa giren teflon tencere ve tavaların yolunu açtı. Yirminci yüzyılın, toplumlar üzerinde büyük etkisi olan son büyük devrimi ise İnternet ve dijital ve mobil teknolojiler arasında yaşandı (Hobsbawm, 1995).

Burada ilginç olan, her teknolojik devrim sürecinin bu süreçte doğan, süreci başka bir deyişle teknolojinin nimetlerini ve yeniden şekillenen toplumu ve ihtiyaçlarını anlayan, önceki nesillere kıyasla farklı beklentileri, farklı dünya görüşleri, farklı ihtiyaçları ve farklı özellikleri olan nesiller yaratmasıdır. Bu nesiller, öncekilerden devraldıkları dünyayı bir sonraki nesle son derece değişmiş bir biçimde ilettiler. Dolayısıyla dijital çağın da bu çağı önceki nesillere göre çok daha iyi anlayan ve yaşayan, ihtiyaç ve beklentilerine ilişkin farkındalık düzeyi ve yeni teknoloji ve gelişmelere uyum düzeyi önceki nesillerle kıyaslanamayacak ölçüde ileri olan dijital yerlileri ortaya çıktı (Bkz. Marc Prensky aşağıda). Önceki nesiller ise ait olmadıkları bir dünyada misafir statüsünde bulundukları metaforuna dayalı olarak dijital mülteciler olarak nitelendirileceklerdi.

Tablo 1.3 Nesiller (Moran, 2016)

Nesil	Doğum Tarihleri	2020 itibarıyla yaşları
Z kuşağı	2000'lerden bugüne	4–20
Milenyum kuşağı	1980—2000'ler	20–40
X nesli	1960'lar—1980'ler	40–60
Baby Boomers	1946—1964	56–74
Sessiz Nesil	1928—1945	75–92
Büyük Nesil	1928'den önce	91+

Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenler; Dijital yerliler kavramı Marc Prensky tarafından ortaya atılmıştır. Dijital yerliler bu yeni teknolojiyle büyüyen ilk nesli temsil ediyor. Hayatlarının ayrılmaz bir parçası olan her türlü dijital oyuncak ve alete alışkındırlar. Dijital aktivite onlar için ana dil gibidir. Bunlar, internetin ve ağlarının teknolojik ivmelerinin nesilleridir. Böyle bir ortamda büyümediklerinden, bilgiyi önceki nesillerden tamamen farklı bir şekilde düşünüyor ve işliyorlar: Düşünme kalıpları farklıdır ve Mark Prensky, beyinlerinin de fiziksel olarak değiştiğini iddia etmektedir. Bu radikal bir değişikliktir, öyle ki nesilleri ve öncekileri arasında büyük bir süreksizlik vardır (Prensky, 2001).

Bilgi ve İletişim teknolojileri (BİT) toplumlarımızı değiştirdi. Sadece bize yeni teknikler ve araçlar sağlamakla kalmadılar; aynı zamanda birçok temel kavram ve değeri de değiştiriyorlar. İnsanların teknoloji ile ilişkisi değişiyor ve yeni sosyal davranışlar ortaya çıkıyor: akranlarla yeni yollarla işbirliği yapıyoruz; başkalarıyla ağ kuruyoruz. Bilgi değişiyor; bilgiye erişim ve bilgi edinimi değişmektedir; başkalarıyla çalışma şeklimiz değişiyor. Bu dijital toplumda yeni bir nesil ortaya çıktı: dijital yerliler.

Bilgi işleme (bilgi işlem) bilgisayarlar ile geliştirilmiştir: Bilgi dijitalleştirilir, yani bir dizi “0” ve “1” ile ifade edilir ve daha sonra işlenir. Her türlü bilgi (harfler, kelimeler, resimler, fotoğraflar, videolar, sesler, müzikler, vb.) ikili rakamlarla ifade edilebilir. İletişim teknolojileri bilgi taşımak için tasarlanmış ve üretilmiş cihazlardır - örneğin telefon, sözlü bilgiyi bir yerden başka bir yere taşımak için yaratılmıştır. Dijitalleştirilmiş bilgilerin taşınması daha kolay ve daha hızlıdır, bu da her türlü bilginin taşınmasını mümkün kılar: kelimeler, görüntüler, sesler, vb. Bilgi teknolojilerini ve iletişim teknolojilerini BİT ile birleştirmek, yeni teknolojilerin hızlı ve büyük bir şekilde geliştirilmesini mümkün kılmıştır: bilgisayarlar, telefonlar, kameralar, televizyonlar, müzik çalarlar, akıllı telefonlar, tabletler - her türlü dijital cihaz (Diggory, 2018).

Dijital araçlar ve bilişim teknolojileri artık hayatımızın her yerindedir ve “dijital toplum”tecrünbe edilmektedir. Dijital toplum, bilgi ve iletişimin temel kavramlar olduğu teknolojik bir toplumdur: Bilgi, kişinin satın alabileceği, depolayabileceği ve satabileceği değerli bir ekonomik fayda haline gelmiştir. İletişim ekonomik bir zorluk haline gelmiştir. Dijital iletişim o kadar kolaydır ki artık hemen hemen herkes

tarafından erişilebilir durumdadır (2010 yılında yaklaşık 5,3 milyar cep telefonu ve 2 milyar İnternet kullanıcısı bulunuyordu) (ITU, 2010). Ne tür bir toplumda yaşıyoruz? Teknolojiye odaklanırsak, dijital bir toplumdan bahsederiz. Bilgiye odaklanırsak, bir bilgi toplumundan bahsederiz. Fakat bir toplumun insan tarafını vurgulamak istiyorsak, bilgi ve insan iletişimine odaklanmalıyız ve bu durumda bir bilgi toplumu hakkında konuşmalıyız. Dijital toplumda bazı temel kavramlar, araçlar ve yeterlilikler gelişmiştir; dijital toplumun bir vatandaşı bu kavramlara, araçlara ve yetkinliklere hakim olmalı ve onların risklerinin ve sonuçlarının farkında olmalıdır.

Dijital yerliler günümüzde dijital çağda doğan ve sürekli dijital bilgi akışına maruz kalan genç insanlardır. Dijital yerliler, dijital teknolojilerle çevrili ve bilgisayarlar ve İnternet'in hayatlarının doğal bileşenleri olduğu bir ortamda büyüyen bir nesil veya nüfustur. Teknolojiyi başka bir şeyle karşılaştırarak tanımları gerekmez. Aksine, teknolojinin etkili bir şekilde nasıl kullanılabileceği konusunda yeni düşünme yolları önerirler. Dijital Yerliler dünyayı farklı gözlerle algırlarlar: dijital göçmenler için bir yenilik olan, dijital yerliler için sıradan bir şeydir ve sonuçta hayatlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Bununla birlikte, dijital bir ortamda doğmamış olmalarına rağmen hala bu dijital ortama entegre olmayı başardıkları için gri bir alana giren bireyler vardır. Bu bireyler, eldeki teknolojiyi kullanım kolaylıkları nedeniyle kuruluşların bugün çalışma şeklini de etkilemektedir (DingliveSeychell, 2015).

Dijital yerliler dijital teknolojinin değerini anlar ve bunu kendiliğinden uygulayabilirler. Bu değerler arasında dolaysızlık, erişilebilirlik, ücretsiz erişim söz konusu olabilir. Dijital yerlilerin yetenekleri ve yeterlilikleri, hepsinin uzman, mucit, tasarımcı, geliştirici olduğu anlamına gelmez. Teknoloji açısından dijital jenerasyonun birçok yeni ve etkileyici yeterliliği vardır. Bilişim, bilgisayar, elektronik cihazlar ve mobil ekipman konusunda sezgisel bir ustalığa sahiplerdir. Kullanım kılavuzunu okumasına gerek yoktur ve bilgisayarın nasıl kullanılacağına dair ders istemezler (Çut, 2017).

Bu nesil “web 2.0” neslidir: etkileşim, topluluk, iletişim, işbirliği. Bu onlara yeni bir zaman ve mekan vizyonu verir: “Herhangi bir kişiyle, her zaman, her yerde iletişim kurabilirim,” “Çok fazla bilgiye erişebilirim.” İnsanlara sürekli erişilebilirlik artık normal kabul edilmektedir. Aciliyet ve hareketlilik bu kuşağın iki önemli anahtar kelimesidir. Çok sayıda iletişim moduna alışır, bir tür dijital hiper-aktiviteye kalıcı

olarak bağlanırlar, hatta aşırı bağlanırlar. Çoklu görev, bir etkinliğe uzun süre konsantre olmalarını zorlaştırır (Čut, 2017).

Y kuşağı, babyboomers ve X kuşağından sonra gelir. Dünya savaşlarından hemen sonra doğan bebek patlamaları, yeniden yapılanma ve ekonomik kalkınma bağlamında bir eğlence, tüketim ve sosyal başarı nesli oluşturdu. Herkesin toplumda bir yer bulması amaçlanmıştı. Tabii ki, tüm beklentiler ve umutlar karşılanmadı! Sonra sömürge imparatorluklarının düşüşü ve Berlin'deki duvarın yıkılması arasında büyüyen X kuşağı (1960-1989) geldi. Onların üretimi ekonomik kriz ve işsizliğin artmasıyla karşı karşıya kaldı. Derin ahlaki dönüşümler meydana geldi. Aynı zamanda bireyciliğin geliştiği bir nesil oluştu. Profesyonel yaşam ve özel yaşam arasındaki denge gittikçe önem kazandı. Ve elbette, aynı zamanda teknolojik devrimin nesliydi (“TV nesli”).

Bugünün kuşağına genellikle Y kuşağı denir. Dijital yerlilerin kuşağıdır. Ancak, bu kuşağın önemli olan başka birçok özelliğe sahip olduğunu unutmamalıyız: Bu büyük bir işsizlik neslidir, küreselleşme ile karakterizedir ve AIDS'siz bir dünyayı bilmeyen bir nesildir. Altmışlıların ahlaki dönüşümleri artık bir çoğunluk tarafından kabul edilmekte ve bütünleştirilmektedir. Ekolojik farkındalık ve gezegenin geleceği güçlü endişelerdir. Bugün, Y kuşağı yetişkin yaşına ulaştığında ve istihdam edildikçe şirketler içinde büyük değişiklikler meydana geliyor: Hiyerarşi, zaman kısıtlamaları, süreçler, kontrol, görev paylaşımı, uzaktan çalışma, çoklu görev vb. (Watson, 2013).

Dijital sanatlarda yeni yönelimleri anlayabilmek bu nedenlerle biraz da dijital yerlileri anlayabilmek demektir. Dijital yerli ve göçmenlerin bazı özelliklerine daha yakından bakalım:

Dijital Yerlilerin ve Dijital Göçmenlerin Karakteristik Özellikleri

Benzerlikler ve Farklılıklar

Dijital Yerlilerin en önemli özelliklerinden bazıları şunlardır (Čut, 2017):

- Lineer değil sezgisel öğrenicilerdir. (Kılavuzları kullanmazlar veya bunlarla kolayca ilişki kuramazlar.)

- Vikipedi ve Britannica Ansiklopedisi arasındaki farkta gösterildiği gibi pasif değil katılım yoluyla öğrenirler.

- Beyinleri, çoklu görevler yapma ve hızlı bir şekilde görev değiştirme (atlama) için yüksek bir kapasite geliştirmiştir.

- Dünyayı daha az hiyerarşik terimlerle görürler - İnternet, oyun alanını eşit hale getirir ve herkesi çevrimiçi olarak daha eşit kılar.

Dijital Göçmenler aşağıdaki üç ana gruba ayrılmaktadır (Çüt, 2017):

- Kaçınanlar:** Onları nispeten teknolojisiz veya minimal teknolojiyle bırakan bir yaşam tarzını tercih ediyorlar.

- İsteksiz kabullenenler:** teknolojinin günümüz dünyasının bir parçası olduğunun farkına varırlar ve onunla etkileşime girmeye çalışırlar, ancak yabancı ve bilinçsiz hissederler. Bu grup, bu teknolojileri kullanma istekliliğinden ziyade, dijital teknolojiye karşı ihtiyatlı ve belirsiz tavrı ile tanımlanmaktadır.

- Hevesli uygulayıcılar:** kolaylığı, kapasitesi ve teknolojiyi kullanmaya olan ilgileri nedeniyle yerlilere ayak uydurma potansiyeli olan dijital göçmenler. Yüksek teknoloji yöneticiler, programcılar, iş adamları ve teknolojiyi benimseyen ve kendilerini İnternet kültürüne kaplayan diğerleri olabilirler.

Telekomünikasyon endüstrisi, bireyin günlük yaşamının, özellikle de her yerde bulunan mobil cihazların gerçekten vazgeçilmez bir parçası haline geldiği için, değişiklik ve hizmetlerin genişlemesine ayak uydurmaktadır; hepsi de bağlantı ve verilere sınırsız erişim talebini artırmıştır. Ayrıca, sürekli bağlantı için sosyal medya kullanımı, finansal ve zaman yönetimi için bu cihazlara bağımlılık gerektirir Bu ileri teknoloji bireysel davranışları aksatmıştır ve insanların yaşam tarzlarını hareket etme, etkileşim kurma, düşünme ve oluşturma şekillerini önemli ölçüde değiştirmiştir. Mobil teknoloji, işlerini tamamlamak ve sosyal bir kişilik oluşturmak için bireyleri internete her zamankinden daha fazla güvenmeye teşvik etmiştir (Rahmawati, 2019).

Bununla birlikte, iletişim cihazlarının ve teknolojilerinin bu hızlı gelişimi her zaman eski nesil tarafından uyarlanamaz; bu tür bireyler yeni nesil düşünme ve

davranış, siber becerileri edinme ve yeni nesillere uyum sağlama eğiliminde olmayabilirler.

Dijital göçmenler, bilgisayarlarla etkileşim kurma ve yüz yüze iletişim yoluyla deneyime sahip olan 1980'den önce doğan göçmenlerdir. “Çevrimdışı ve kağıt temelli bir görev” döneminde büyümüşlerdir. Bu nesil, en azından Dijital Yerliler'e kıyasla yeni teknolojiye adapte olmaya çalışırken geleneksel yöntemlere geri dönmeye alışkındır. Dijital Yerliler ise 1980'den sonra doğanlardan oluşur. Bilgisayar ve her yerde bulunan internet ile dijital teknoloji alanı, video oyunları, akıllı telefonlar, dijital müzik çalarlar, video kameralar, hücresel cep telefonları, interaktif televizyon, kişisel dijital asistanlar ve diğer dijital araçların ortasında yaşamaktadırlar. Toplumsal nedenlerle sosyal medyada önceki nesillere göre daha isteklidirler. Çevreye katılım için kendi yolları vardır. E-posta, anlık mesajlaşma, internet ve metin mesajlaşma gibi teknoloji cihazlarının ve özelliklerinin kullanımında bilgilidirler.

İKİNCİBÖLÜM

2. KADIN VE DİJİTAL SANAT

2.1. Sanatçı – İzleyici Ayrımının Silikleşmesi – İçerik Üreticisi Olarak İzleyici

Dijital sanatlar, İnternet ve mobil teknolojiler ve kişisel bilgisayarlarla yaygınlaşmadan önce temel olarak X kuşağı sanatçılarca biçimlendirilmişti. Bu sanatçılar, henüz topluma mal olmamış ve erişimi kolay olmayan teknolojileri kullanabilmek için özel beceriler geliştirmek, kendilerini yetiştirmek durumunda kalmışlardı. Günümüzde ise dijital yerli kuşak için erişilebilir olmayan hemen hiçbir teknolojik araç yoktur denilebilir. Bundan öte, sadece sanatçılar için değil hem dijital yerliler, hem heveskar önceki nesiller gündelik olarak bu teknolojilerin büyük bölümünü kullanmaktadır. Sosyal medya paylaşımları, iş ve okul dünyasında yürütülen proje ve çalışmalar yeni teknolojiler biçimlendirilmektedir.

Bugün kullanıcılar sadece fotoğraf ve video paylaşmakla yetinmiyor. Paylaşacakları fotoğraf ve videolar üzerinde değişiklik yapabiliyorlar. Değişikliklerin bir kısmı kozmetik olarak adlandırılabilir. Burada kullanıcı çeşitli araçları kullanarak kişisel görünümünü kendince daha estetik kılmak için orijinal malzemeye müdahale edebilir. İkinci bir değişiklik şaka paylaşımlarında görülmektedir. Görsel malzeme bilinçli olarak maniple edilerek komik, satirik, eleştirel bir forma büründürülebilmektedir. Üçüncü bir değişiklik, görsel malzemeye ışık ve sair ‘doğal’ unsurların dışında müdahalelerde bulunmaktır. Yüzünüzü bir kaplan yüzü olarak gösterebilir, bir moda ikonunun giyimini anında kendinize giydirebilirsiniz. Tüm bu değişiklikler, aslında fotoğraf sanatçılarının kullandığı çeşitli araçların zaman içinde evrimleşerek genel kullanıcıya sunulması ile mümkün olabilmiştir. Bugün çok küçük yaştaki çocuklar bile söz konusu araçları gayet rahatlıkla kullanabilmektedir.

Dijital yerli kullanıcılar, sosyal paylaşım yaparken, X kuşağının daha ziyade metin, bilgilendirme, hal hatır sormaya dayalı tarzından daha çok görselleri, çok kısa mesajları ve/veya emoji adı verilen duygu ve davranış simgelerini kullanmaktadır. Hatta metin kullandıklarında, artık sosyal paylaşım temayülü haline gelen kısaltmalara da başvurmaktadır. Sözgelimi genç yerine “gnc”, teşekkürler yerine “tsk” gibi. Bu nedenle daha uzun metin paylaşılabilen Facebook gibi uygulamalar X kuşağı tarafından da belli

ölçüde kullanılırken, dijital yerliler daha ziyade Instagram ve bir ölçüde Twitter üzerinden paylaşım yapmaktadır.

Tüm bu paylaşımlar aynı zamanda da her gün milyarlarca insanın içerik üretmesi anlamına gelir. Metin ve görsel malzeme üzerinde yapılan manipülasyonlar gündelik bir uğraş haline gelmiştir. Dolayısıyla, paylaşım nadiren bir malzemenin “olduğu gibi” paylaşılmasına dayalıdır. Eklenen kısa mesajlar, görsel üzerine konulan ibareler ve yukarıda anılan değişiklikler her kullanıcıyı, aynı zamanda içerik üreticisi yapmaktadır. Burada ilginç olan nokta, milyarlarca insanın gündelik olarak kullandığı araçların büyük bölümünün dijital sanatların ortaya çıktığı dönemde mevcut olmadığı noktasıdır. Bugün bir çocuğun bile kolayca yapabileceği bir manipülasyon için erken dönem dijital sanatçıların önce kodlama ve teknoloji eğitimi alması ardından aylarca uğraşmaları gerekiyordu.

Bu durum, günümüzdeki bağlamı içinde dijital sanatların ya da sanatçıların değerini düşürmez elbette. Bununla birlikte, hakim olmaları gereken araçlar yelpazesinin ne kadar geniş olduğunu gözler önüne sermektedir.

Dijital yerlileri özellikleri arasında sayılan birçok karakteristik unsur, bugün dijital sanatların da karakteristik özellikleri arasına girmiştir denilebilir. Bunlar hız, kısalık, etkileşim ve katılımdır. Başka bir deyişle dijital sanatların kendi izleyicisine ulaşma yolu söz konusu özelliklerin sanatlı bir biçimde harmanlanmasına dayalı olacaktır. Karşılaştırma yapmak için önce bir müzede bir başyapıtın önündeki bankta saatlerce oturan, bu arada elindeki kitaptan yapıtla ilgili bilgilerini tazeleyen ve yanına oturan bir başka sanatseverle saatlerce konuşabilen X kuşağı ve öncesi sanat izleyicini düşünelim. Aynı konumda dijital yerli izleyiciyi düşündüğümüzde çok farklı davrandığını görmemiz mümkündür. Öncelikle, başyapıtla bir selfie çekecek, bunu derhal sosyal paylaşım ile kendi ağına duyuracaktır. Mutlaka öğrenmek istediği bir şey varsa yapıtın yanındaki QR kodunu okutarak cep telefonuna bilgi indirecek veya basitçe Google arama motorunu kullanarak istediği bilgiye ulaşacaktır. Bunların tümünü hızlı yapmak isteyecektir. Bir bankta saatlerce oturmak yerine, başyapıtın fotoğrafını çekerek istediği zaman erişebileceği şekilde fotoğraf arşivine kaydedecektir. Bir ayrıntıya çıplak gözle bakmak yerine dijital (ve olasılıkla mobil) bir aygıtla çektiği fotoğrafı büyütüp bakacaktır. Hatta ağıyla sadece bu ayrıntı kadrajını (öznel deneyim) paylaşacaktır. Yapıt

hakkında bir şey söylemek veya duymak isterse oradaki bir sanat izleyici ile birebir iletişim kurmak yerine sosyal paylaşım ağlarına bel bağlayacaktır. Başyapıtla etkileşim kuramadığı için ve herhangi bir aşamasına katılamadığı için sıkılacak ve aynı rutini tekrarlamak üzere hızla bir başka başyapıtın yanına gidecektir.

Günümüzde sadece dijital sanatçılar değil, bazı dijital sanat yapıtlarının sergilenemediği galeri ve müzeler, sanat izleyicisini sanat yapıtının üretim (ve tüketim) sürecinde etkinleştirmenin yollarını aramaktadır. Artırılmış gerçeklikle yapıta dijital olarak müdahale olanağı katmaktan, sadece odadaki varlığı ve hareketleri ile sergilenen sanat yapıtında dijital değişiklikler oluşturmaya kadar birçok yeni yöntem dijital yerli sanat izleyicilerine yöneliktir. Bilginin yerini öznel deneyimin aldığı postmodern toplumda, sanat izleyicilerinin sanat yapıtından öznel, özelleştirebilecekleri bir deneyim elde etmeleri çok önemlidir. Bu, bir başyapıtın anlamı, bağlamı, mesajı vb. konularda tek veya birkaç tip bir bilgilenme ve algılama biçiminden ziyade her bireyin farklı bir deneyim yaşadığı bir sürece gidişe işaret etmektedir. Bunun sanat yapıtı ile ideal bir karşılaşma biçimi olup olmadığı başka bir çalışmanın konusudur. Burada yapılmaya çalışılan, dijital yerli olarak adlandırdığımız yeni tip sanat izleyicisinin sanat yapıtıyla kurduğu ilişkiye ilişkin nesnel bir perspektif yakalamaktır.

2.2. Sanatın Öznesi ve Nesnesi Olarak Kadın

M.S. 1. Yüzyılda yaşamış olan Romalı yazar Büyük Plinius'un anlattığı bir hikayeye göre, ilk yapılan çizim, sevgilisinin silüetini duvara geçiren Dibutades adında bir kadına aitti (National Gallery of Art). Batı mitolojisinde ilk sanatçının bir kadın olduğu söylene de ardından gelen kadın takipçilerinin 20. yüzyılın sonuna kadar çok az ilgi gördüğünü belirtmemiz gerekir.

Antik çağlardan bu yana, yalnızca az sayıda kadın, en büyük sanatçılar arasında sayılmıştır. Bu durumda bile, çoğunlukla eril bir alan olduğuna inanılan sanatta başarılı olabilmek için, cinsiyetlerinin sınırlarını aşan, olağanüstü yetenekli kadınlar olmaları gerekmişti. İngiliz sanatçı Mary Beale, 1600'lerin sonunda başarılı bir portre sanatçısıydı, ancak başarısının çoğu, kocasının stüdyolarını denetlediği ve çalışmalarını geliştirdiği boyama yöntemlerinde deneyler olarak sunmasıyla ilişkilendirildi. Gwen John, yetenekli erkek kardeşi Augustus ve sevgilisi Rodin de dahil olmak üzere, erkeklerin hakim olduğu bir alanda tanınırlık kazanmak için mücadele etti.



Görsel 2.1 *Gwen John, Otoportre, 1902*

Kadınlar, yüzyıllar boyunca, sistematik olarak sanat tarihinde kayıtlara geçmediler. Bu durum, birkaç faktörden kaynaklanıyordu: tekstil ve “dekoratif sanatlar” olarak adlandırdığımız sanat formları genellikle “güzel sanatlar” olarak değil, el sanatları olarak kabul ediliyordu; birçok kadın, sanat eğitimi bir yana genel bir eğitim bile alamıyordu; ve nihayet hem uygulamada hem de tarihte bu disipline hakim olan erkekler, genellikle kadınların aşağı seviyede sanatçılar olduğunu düşünüyorlardı. Sanatçı ve eğitimci Hans Hoffmann'ın 20'nci yüzyılın ortalarında etkili soyut dışavurumcu ressam Lee Krasner'e “iltifat olarak” söylediği gibi: “Bu o kadar iyi ki, bunun bir kadın tarafından yapıldığını anlamak mümkün değil” (Kernan, 1983).

Fakat, 1960'lı yıllardan başlayarak, eşit haklar mücadelesi ve feminist hareketler tüm hızıyla yol alırken, ABD ve Avrupa'daki sanat okullarında ders veren ve eğitim gören kadın sayısında bir patlama yaşandı. Bunlar feminist faaliyet alanları haline geldi

ve kadınların müzelerde ve galerilerde temsilini destekledi. Kadınların sanattaki bu hareketi, stüdyoda ve stüdyo dışında nelerin mümkün olduğunu yeniden belirleyerek bugün sanatla uğraşan birçok kadın sanatçının önünü açan geniş bir kuramsal ve sanatsal pratiğin yolunu açtı.

2.2.1. 21.yüzyılda kadın sanatçılar

Kadınlar daima sanatçı olmuşlardır ve erkek egemen toplumlarda daima kadın sanatından izler bulmak mümkün olmuştur. Bilinen en eski sanat eserleri söz konusu olduğunda bile, M.Ö. 2500 tarihli Willendorf Venüsü ve diğer küçük taş oyma çalışmaları gibi birçok sanat eserinin kadınlar ya da erkekler tarafından yapıp yapılmadığı hâlâ belli değildir (http-23). Öte yandan, dokumalar ve giysi gibi nesneler, daima, M.Ö. 800'lerde Homer'ın destansı öyküsü Penelope'nin Odyssey'deki cesur dokuma hikayesinden, 11. yüzyıldan kalma 82 metrelik bir kumaş belgesi olan, Ortaçağ Britanya'sının öyküsünü anlatan ve muhtemelen kadınlar tarafından dokunan ve işlenen Bayeux Goblenine kadar, hepsi kadın sanatıyla ilişkilendirilmiştir. Yine de, kadın sanatçılar yüzyıllar boyunca sanat dünyası ve geleneğiyle ilişkilerinde zorluklar yaşamışlardır.

Fakat 20. yüzyılın başlarında, sadece kadın sanatçılar için değil, yerel ve kamusal alandaki kadınlar için de işler değişmeye başlamıştır. Eşit hakların savunulmasına vurgu yapan yeni bir kadın hareketi, kadın çıkarlarına adanmış kuruluşlar ve yeni nesil kadın profesyoneller ve sanatçılar, dünyada geleneksel olarak erkeklerin yönlendirdiği toplumsal yapıyı değiştirmeye başlamıştır. Yüzyılın başında ortaya çıkmaya başlayan bu sosyal değişimler, I. Dünya Savaşı'nın başlaması ve küresel huzursuzluğun artması, daha fazla kadının işgücüne yönlendirilmesi ve daha önce yalnızca erkeklere açık olan toplumsal, profesyonel ve siyasi konumlara kadınları da dahil olmasıyla daha da gelişmiştir.



Görsel 2.2 Bayeux Gobleni, Detay, 11. Yüzyıl

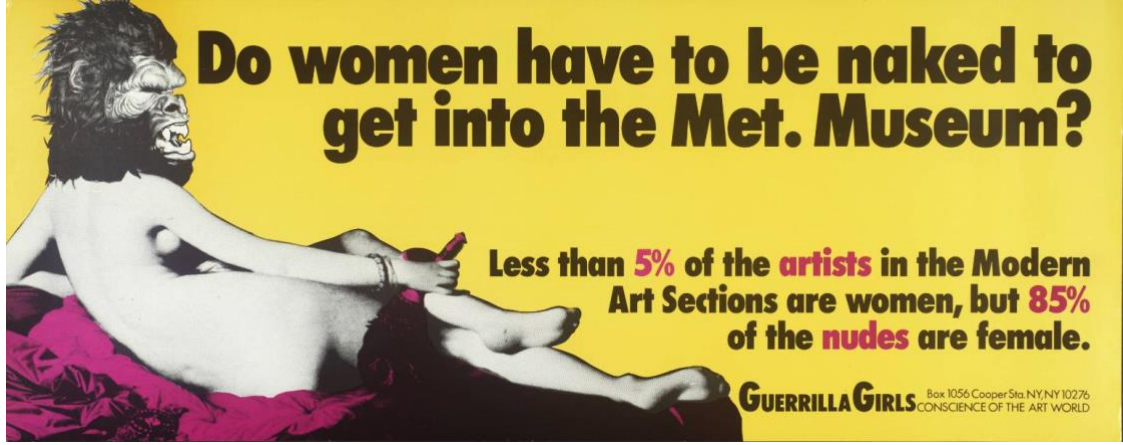
1960'lı yıllardan bu yana yaşanan farklı toplumsal ve gelişimsel bağlamlar nedeniyle, 20. yüzyılın başlarından itibaren birçok kadın sanatçı, şimdiki küresel ve diaspora politikalarını araştıran kişisel ve ulus ötesi kimlik konularını ele almaktadırlar. Sürgündeki sanatçıların eserleri, çelişkili ülkeler, kültürler ve cinsiyet rolleri aracılığıyla kayıp ve kavrayış hikayelerini anlatmakta, film, fotoğraf ve resimler de ırkçı stereotipleri gün ışığına çıkarmaktadır.

Kadın sanatçılar sık sık sanatlarını kadın olarak karşılaştıkları belli sorunlara dair konuşmak için kullanmaktadır. 1970'lerde, Margaret Harrison kadınların günlük yaşamlarında karşılaştıkları nesnelleşmeye dikkat çekmek amacıyla eğlenceli ve ironik çizimler kullanmıştı. Aynı dönemde, sanatçı Linder, geleneksel medya imgelerini rahatsız edici ifadelerle dönüştüren fotomontajlar oluşturmak amacıyla, punk ruhunu ve Dada'nın düzen karşıtı politikalarını kullandı. Film yapımcısı Barbara Hammer, lezbiyenliğe dair daha açık tasvirleri savunmak için kendi vücudunu görüntülerde kullandı; günümüzde CorneliaParker gibi sanatçılar kadın bedeninin idealize edilmiş görüntülerinin gerçek, yaşayan kadın figürlerine kıyasla nasıl görüldüğü konusunda insanları düşünmeye sevk ediyor.

Kadın sanatçılar; kimlik, cinsellik, siyaset ve tarihe dikkat çekerek son birkaç on yıl içinde sanat tartışmalarına hâkim oldular.

TheGuerillaGirls (Goril Kızlar) gibi kadın sanatçı ve uzmanlardan oluşan gruplar, ayrımcılıkla mücadele etmek ve kadınların sanat dünyasında karşılaştığı

sorunlara ilişkin farkındalık yaratmak için çalışmaktadır. Bunu, odağı kimliklerden uzak tutmak için goril maskesi takarak gerçekleştirdikleri müdahale ve protestolarla yapmaktadırlar. “Batı tarihinde neden daha fazla büyük kadın sanatçı olmadı?” sorusunu “Batı tarihi boyunca neden daha fazla kadın harika sanatçı olarak görülmedi?” şeklinde değiştirerek soruyu yeni bir çerçeveye kavuşturuyorlar.



Görsel 2.3 Goril Kızlar, Kadınların Met. Müzesine Girmesi için Çıplak Olmaları mı Gerekliyor?, 1989

Geleneğin dışında bırakılan kadın sanatçılara ulaşma projesi, sanat uygulamalarının yeniden tanımlanmasına yol açarak insanları “dekoratif sanatlar”, enstalasyon sanatı ve sanatçıların bedenleri üzerinde gerçekleşen performans sanatı üzerinden yeniden düşünmeye davet etti. Kadınlar, Batı geleneğinin ötesine geçtiler. Dünyanın dört bir yanından farklı ırklardan kadın sanatçılar geniş bir paydada aşağıdaki ilkeleri benimsediler: “Kadın sanatı” diye bir şey yoktur; sadece sanat biçimleri vardır ve bu kültürle şekillenir; sanat güzellik, cinsiyet ve iktidarla ilgili kültürel fikirleri aktarır ve dolayısıyla da ırk, sınıf ve kimlik sorunlarını ele almada güçlü bir araç olabilir (Gajewski, 2015).

Kadınların sanatın zenginleştirilmesinde tarih boyunca erkekler kadar önemli bir rol oynadıkları iddia edilebilir. Garip bir şekilde, ana akım medyanın sanat dünyasına bakış açısına göre kadın sanatçılar yardımcı oyuncu statüsünde görülmektedir. Oysa sanat alanındaki kadınlar artık kendi özgürlük ve yaratıcılıklarında anlamlı ve yenilikçi çalışmalar yaratan kadınlardır.

Erkekler, dünyada çok az sayıda kadın sanatçı olduğu kanaatindedir, çünkü sanat dünyasında manşetlere çıkanlar çoğunlukla erkektir. Bu hakim fikir bir kenara bırakılmalıdır çünkü kadınlar her zaman sanatın ön saflarında yer almışlardır ve sanat

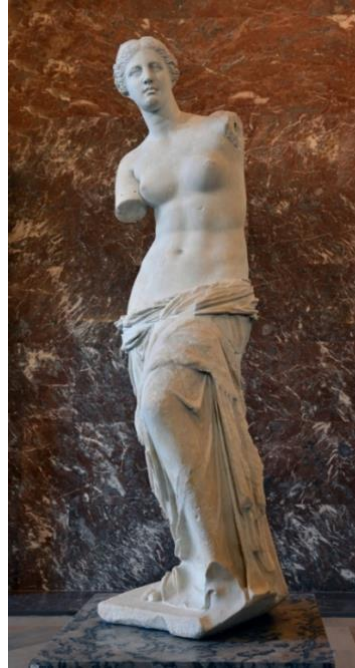
alanındaki kadınlar tasarım, güzel sanatlar ve performans sanatlarına sürekli olarak büyük katkıda bulunmuştur.

2.3. Kadınların Sanat ile İlişkisi, Katkı ve Etkisi

20. yüzyılın sonlarında feminist hareketle birlikte kadınlar sanat dünyasına daha çok dahil oldular. Hem bir sanat alıcısı/izleyicisi/koleksiyoncusu hem de bir sanatçı olarak bu ortaya çıkış, kadınların hem sanat tarihi söyleminde hem de sanatsal üretimde artan rolüne dayanıyordu.

Kadınlar, dünyanın dört bir yanındaki önde gelen sanat okullarında okumak için çaba göstermeye başladı ve çok miktarda sanat eseri satın almaya başladı. Bu, modern sanatta dalgalar yaratacak yeni nesil kadın sanatçıları doğurdu.

Eski zamanlarda, kadınlar her zaman Yunanistan, İtalya, Türkiye, İran ve diğer ülkelerdeki büyük antik kalıntılarda olduğu gibi günümüze kadar birçok antik sanatı etkileyen tanrıçalar ve mitolojik yaratıklar olarak tasvir edilmektedir.



Görsel 2.4 Antakyalı Alexandros, Milo Venüsü, M.Ö. 130-100

Öte yandan antik sanat tarihi de çok sayıda kadın sanatçıdan söz eder: Alcisthene, Anaxandra, Sicyon Kora, Lala de Cizique, Pontus ve Timarete Stratonice.

Eski çağların erkek egemen sanat yaklaşımına göre kadınlar esas olarak birer

ilham kaynağıdır. Günümüzde ise kadınlar çeşitli dekoratif sanatlar, güzel sanatlar, görsel sanatlar ve tasarım alanlarında performans sanatlarına yavaşça ilerleyerek yaratıcı arenada daha aktif hale gelmiştir. Ancak bu kolay olmamıştır. Sözgelimi aydınlanma ve Rönesans dönemleri kadınlar için büyük dönüşümler getirmesine rağmen sanat alanında doğrudan bir yansıması olmamıştır denilebilir: *“Rönesans sanatta ve kadın yaşamında bir dönüşüm dönemi değildi, ancak birçok adet gelenek hala Orta Çağ kadınları ile aynı kaldı. Rönesans, kadınların daha fazla özgürlük kazandıkları bir dönemdi”* (Tate, 2015).

Sanayileşme Çağına geldiğimizde İngiltere'deki Viktorya dönemi boyunca kadınlar, Elisabetta Sirani'nin bir kadının artık cinsiyetçi bakış açısından uzaklaşmaya istekli olduğu mesajını gösteren bir tablo olan “Uyluğunu Yaralayan Portia” gibi klasik sanat eserleriyle isim yapmaya başladılar.



Görsel 2.5 Elisabetta Sirani, *Uyluğunu Yaralayan Portia*, 1664 Özel Koleksiyon, Bologna

En erken modern sanat kadın ressamaları, genel olarak kadınlara sanat kapılarını açan devrimi başlatan bir rol oynamıştır. Parlayan bir örnek Emily Mary Osborn'un “İsimsiz ve Dostsuz” adlı yapıtıdır. Tablo, bir tablonun bir sanat galerisinde gösterildiği ve onu çevreleyen erkekler tarafından garip bir şekilde gözlemlendiği, erkek kontrollü bir toplumda bir kadının hissettiği rahatsızlık durumunu ifade eder; elbisesiyle uğraşır ve yere bakar; adamlar onu ciddi bir sanatçı olarak görmezden gelirler.



Görsel 2.6 Emily Mary Osborn, *İsimsiz ve Dostsuz*, 1857

Eski Hindistan'da, “*Mithila'nın kadınları yaklaşık üç bin yıldır Hindu panteonunun tanrı ve tanrıçalarının adanmış resimlerini yapmışlardı. O halde bu sanatın Hint medeniyetinin en gerçek yönünün ifadesi olduğunu söylemek abartı olmaz*” (Curro, 2017). Kadınların sanata katkısı eski zamanlara dayanmaktadır.

Ortaçağ döneminde, kadınların sanattaki rolü, kadınların şiir, müzik, tekstil ve diğer kültürel sanat performanslarına büyük katkıda bulunduğu klasik Avrupa dönemi boyunca devam etmiştir. Ortaçağ döneminde Claricia, Diemudus, Ende, Guda, LandsbergHerrade ve BingenHildegard gibi kadın sanatçıların ortaya çıktığı görülmüştür.

Rönesans döneminde dünya daha çok kadının sanat yeteneklerini görmüştü; SofonisbaAnguissola, Lucia Anguissola, MariettaRobusti (Tintoretto'nun kızı), Properzia de 'Rossi, PlautillaNelli, LevinaTeerlinc, MaykenVerhulst, LaviniaFontana, FedeGalizia, Diana ScultoriGhisi, CaterinavanHemessen, EstherInglis, Barbara Longhi, Maria Ormani ve Bologna St. Catherine (CaterinadeiVigri).

Barok döneminde çok sayıda kadın ressamın otoportre rotasını izlemiştir; bu dönem bu sanatın erkek sanatçıları arasında sağlıklı bir rekabet sunduğu için güzel sanatları daha fazla yükselten birçok etkileyici otoportre ile doludur.

20. yüzyıldan Çağdaş Dönem'e kadar, şimdi daha geniş bir kitleye ulaşmış ve günlük yaşamın genişletilmiş bir dokümantasyonunu çizen sanatçılar, sanat eserleri ile tanışmaya başladı. Bunun bir örneği Zinaida Serebriakova'nın çiftlikte hayatı tasvir eden “Hasat” adlı yapıtıdır.



Görsel 2.7 Zinaida Serebriakova, *Hasat*, 1915

Kadın cinsiyetinin uzun ve dolambaçlı mücadelesi nihayetinde çağımızda zirvesine ulaşmıştır. Bugünün en iyi sanatçıları tasarım sanatlarından görsel sanatlara, kültürel sanatlardan performans sanatlarına kadar çok sayıda kadından oluşmaktadır. Kadınlar sadece ilham verici veya model sanat dersleri olmakla sınırlı değildir; kadınlar artık kendi özgürlük ve yaratıcılıklarında sanat yaratanlardır.

20. yüzyılın sonlarında dünya çapında bir feminist hareketin ardından kadınlar, sanat ve sanat tarihi için yenilenmiş bir konu haline geldi ve hem sanatsal üretimin hem de sanat tarihi söyleminde cinsiyet analizinin yapılmasına yol açtı. Toplumsal cinsiyet, başlangıçta ataerkil olarak adlandırılan ve aynı zamanda fallik (erkek cinsel organı) merkezli sembolik bir düzen olarak kuramsallaştırılan bir güç sistemi olarak anlaşılmalıdır. Yenilenmiş ve kuramsal olarak gelişmiş ve aktivist feminist bilinç başlangıçta modern sanat disiplini tarafından kadın sanatçı tarihinin etkin bir şekilde silinmesine karşı koymak için kadınların sanat tarihi içindeki yerini araştırmaya koyulmuştur. Bu aynı zamanda kadınların sanat tarihçisi olarak bu disipline olan katkılarının yeniden keşfedilmesine yol açmıştır. Cinsiyet analizi, hem yaratıcılığın

kendisi hem de sanatın zorunlu olarak çoğullaştırılmış tarihlerinin yazılması ile ilişkili olarak bastırılmış cinsiyet (ve cinsellik) sorununu gündeme getirir. Cinsiyet, hem sosyolojik hem de sembolik olarak algılanan fakat belirleyici olmayan farklılıklara dayanarak ayırt edilenler arasındaki asimetric hiyerarşiyi ifade eder. Verilen cinsiyetler arasında doğal bir fark olarak öngörülmesine rağmen, sosyal ve ideolojik farklılaşmanın aktif ve üretken süreçleri, etkileri ideolojik olarak “doğal” olduğu iddia edilen cinsiyet farkını yaratmaktadır.

İktidar ilişkilerinin bir eksenini olarak, cinsiyetin kadın ve erkeklerin sosyal varlığını şekillendirdiği ve sanatsal temsilleri belirlediği gösterilebilir. Cinsiyet bu nedenle sanatla ilgili metinlerde, imgelerde, binalarda ve söylemlerde temsil edilen hiyerarşik karşıtlıkları şekillendiren sembolik bir boyut olarak anlaşılmaktadır.

Feminist analiz, toplumsal ve sembolik cinsiyetin dönüşümünü eleştirmekle birlikte, kendisi de aynı zamanda bu cinsiyet teknolojilerini eleştirir. Dolayısıyla, sanat tarihinin yazılmasında ve sanatın kendisinde toplumsal cinsiyet ideolojilerinin analizi, sanatçının toplumsal cinsiyet kimliğine bakılmaksızın tüm sanatçılar tarafından üretilen sanata uzanır. Modern sanat tarihinin cinsiyetçi söylemleri ile dışarıda tutulan kadınlar, bu söylemlerin yarattığı bir boşluktan kurtulma çabası vermek zorunda kaldı. Bu doğrultuda, kadın olan her şeyi ikinci bir konuma yerleştiren bir ideolojiye rağmen sanatçı olarak kadın fikri yeniden kurulmak durumundaydı. Bununla birlikte, kadınlar sadece cinsiyet tarafından tanımlanan homojen bir kategori değildir. Kadınlar birbiriyle uzlaşmaz çelişkileri olan sınıf, etnik köken, kültür, din, jeopolitik konum, cinsellik ve yeteneklere göre ayrılmaktadır. Batılı hegemonyanın sömürgecilik sonrası eleştirisi ve normatif görelilik yaratmadan çeşitliliğe saygı duyan Batı merkezli olmayan bir kapsayıcılık modelinin araştırılması, sanatçının cinsiyetine veya diğer nitelik özelliklerine göre ayrı alt kategoriler oluşturmak yerine araştırmanın toplumsal cinsiyet ve genel olarak toplumsal cinsiyete ilişkin henüz gerçekleşmemiş bir kapsayıcılığa doğru olan eğilimi yönlendirmektedir. Cinsiyet ve ilgili güç eksenlerine odaklanan eleştirel sanat tarihi uygulamalarının amacı, cinsiyete bakılmaksızın tüm sanatçılar için, çarpık cinsiyet seçiciliğini düzeltmek üzere sanatçı olarak kadınlara odaklanan bir girişimin tutarlı ve titiz bir şekilde araştırılmasını sağlamaktır.

Cinsiyetin toplumsal anlamı ve sembolik işleyişi hakkında temel bir anlayış olmadan, hem sanatsal yaratımın tarihsel süreci hem de o tarihin tarihsel temsili kavranmayacaktır. Sanat tarihi (alan ve disiplin) üzerinde çalışan kadınlar, sanat tarihinin kendisinde bir paradigma değişimi çağrısı yapmak için kurumların sosyolojik çalışmalarını kullanırlar. Scott(1986), tarihsel disiplinlerde cinsiyet analizi için, toplumsal cinsiyetin tarihin bir eksenini olarak yaklaşması için tanıtılan farklı teorik paradigmaları inceleyen önemli bir argüman sunmaktadır. Nochlin, sanat tarihinde radikal, paradigma kayması çağrısında bulunur (disiplin). “Kadın sorusunu” ortaya çıkarmak, sanatın tarihinin incelenmesinde tüm sosyal ve kurumsal faktörlerin dışlanmasına meydan okumak için bir kaldıraç haline gelir. Bununla birlikte metnin başlığı, 1971’de kadın sanat tarihçilerinin, sadece büyük ustalardan oluşan bir kanon kurmuş, sanat tarihini (etki alanı) neredeyse tamamen kadın olmadan sunan bir disiplinle yüzleşmek zorunda kaldığı kendi anının temsilcisidir (Morgan & Purje, 2017). Bununla birlikte, yazarlar, kadın sanatçıların kendi kültürel bağlamlarında farklı müdahaleler üretmek ve kadın ve sanatçının imajını farklı bağlamlarda nasıl müzakere ettiklerini göstermek için kendi farklı durumlarını aktif olarak müzakere etme yollarını da vurgulamaktadır. Broude ve Garrard(1982), sanatın tarihsel yorumunda kabul edilmemiş bir erkeklik ve heteronormatif önyargının çarpıtılmış etkilerini fark ederken, tarihsel kültürlerde ve görsel uygulamalarda cinsiyetin merkezi rolünü ortaya çıkarmak için sanatın her döneminde feminist çalışmanın mümkün olduğunu ortaya koymaktadır. Yazarlar, kültürdeki cinsiyet farkındalığından kaynaklanan sanat tarihi yöntemindeki genel değişimleri göstermektedir. De Lauretis(1987), cinsiyeti temsillerinde, kendini temsil etmede ve feminist yapı-sökümlerde üretilen bir etki olarak anlamak için Foucault’yu temel alan bir model kullanarak erkek / kadın farkını ayrıcalıklı kılan lezbiyen öznellikleri görünmez yapan bir modele meydan okur. Battersby(1989), temel ve sürekli cinsiyet düşüncesini ortaya çıkarmak için cinsiyeti felsefi estetikte izler. Broude ve Garrard(1992), postmodernist yazarlık ve öznellik kavramlarının etkisini kaydeden sanat tarihi analizi ile ilgili toplumsal cinsiyet teorilerini geliştirirken, bu eğilimleri tarihsel olarak değişken organizasyonları ve toplumsal cinsiyet ilişkilerinin temsillerini ele almak için kadınların etkisini eşit olarak kabul ederek tartışır (Pollock, 2017).

Yirminci yüzyıldan önce kadın sanatçılar, erkek egemen sanat dünyasına katılmak için mücadele etmişlerdi. Erkek egemenliği genel olarak kadınlara öğrenmeyi yasaklamıştı. Kadınlar sanat tarihi, felsefesi ve insan vücudunun anatomisi derslerine asgari düzeyde erişime sahipti. İnsan anatomisine ilişkin herhangi bir perspektif kazanamamak, kadın sanatçıların gerçekçi portreler veya doğru görkemli sahneler yaratmasını engelledi. Eğitimsel sınırlamaların yanı sıra, kadın sanatçıların canlı modellerle çalışması yasaktı. Uygun sosyal protokol, bir kadının kendini ifade etmesinin, sosyal görgü kurallarına uygun olmasını öngörüyordu. Başka bir deyişle dantel örebilir uygun veya çocuk doğurabilirdiniz. Bazı kadın sanatçılar sanatsal ifadelerinde özgürlüğü sürdürmek için sosyal evlilik protokolünü reddetti. Bu kadın sanatçılar, resimlerinde yer alan sert düzenlemelere rağmen sanatsal özgürlüğün eşitliği için zemin hazırladılar.

Bu öncü kadın sanatçılar, feminist anlamları çalışmalarına gizlice dahil edecek ve cinsiyet etiketini sanat eserlerinden çıkarmak isteyeceklerdi. Sanatlarını cinsiyetten arındırmanın amacı, sanat toplumu içinde yeteneklerinin tanınmasını sağlamaktı. On dokuzuncu yüzyılın başlarında, kadın sanatçıların yapıtları yeteneklerini doğruladı ve yavaş yavaş başarıya ulaşmaya başladılar. Yirminci yüzyıl onlar için önemli bir sosyal ve kültürel hareket oldu. Kadın sanatçılar, sanat camiasındaki cinsiyetçiliği ve sınırlı fırsatları protesto ederek toplum içinde eşitlik konusunda ısrar ettiler. Onaylanmamaları, kadın sanatçıların müzeler ve sanat galerilerinde eşitlik ve adalet için savaşmaları için bir temel oluşturdu. Sözel olarak eşitlik için savaşan bu kadınlar, sanatlarını cinsiyet, cinsel ve sosyal normları aşmak için tasarladılar. İlk nesil feminist sanatçılar, gelecek kuşak kadın sanatçılara sanatın stereotiplerini kırmaları için ilham verdi. Öncü kadın sanatçılar sanatsal şaheserler yaratma, sanat camiasında cinsiyetçiliği teşhir etme ve toplum içindeki yaratıcı sınırları parçalama cesaretine sahiptiler.

Kadınların sanattaki eşitliğine giden bu yol eleştiri ve nesneleştirme ile karşılandı. Erkeklerin kadın sanatçılara göze çarpan ayrımı, Johann Zoffany'nin 1772'de yeni kurulan Kraliyet Akademisi'nin grup portresi ile gösterilmiştir. Kadın sanatçılar Kaufmann ve Moser erkek sanatçılar arasında yer almıyor, ancak portreleri akademinin duvarlarına asılıyordu (Chadwick, 1991). Sanatsal yetenekleri akademi içindeki beylerle karşılaştırılabilirdi, ancak Zoffany bu kadınlara eşit değil nesne olarak davrandı. On

beşinci ve on altıncı yüzyıllarda kadınlar, akademik eğitimin temelini oluşturan çıplak modellerin incelenmesinden men edilmiştir.

Bu kadınlara verilen akademik eğitimin eksikliği, onları sanat topluluğunda başarılı olmalarına engel olmadı. SofonisbaAnguissola, 15. Yüzyılda kadınların sanatsal sınırlarına getirilen sınırlamalarla bile erkek sanatçıya meydan okuyabileceğini gösterdi. Evlendiğinde ve çocuk yetiştirirken de resim yapmaya devam etti ve topluma meydan okudu (http-24). Portreleri hala fırça teknikleriyle sanat topluluğunu hayrete düşürmektedir.



Görsel 2.8 SofonisbaAnguissola, *Otoportre*, 1556, *Lancut Müzesi, Polonya*

Kadınların kurtuluşu 1800’lerde hala saçma olarak kabul ediliyordu, ancak bir kadınsanatçı dünyayı şaşırttı. RosaBonheur, vahşi yaşam portreleri ve manzaraları çizmek ve boyamakla sınırlı olan olağanüstü bir sanatçıydı. Rosa, atların erkek seyisler tarafındançekildiğini ve itildiğini gösteren At Fuarı yapıtına güçlendirme ve isyan mesajlarını dahil etti. Atlar kadınların eşitlik ve özgürlük mücadelesini temsil ediyordu (Miller, 2016). Kişisel yaşamında, bir erkek gibi giyinen, bir kadın arkadaşı olan ve kendi parasını kontrol eden Bonheur pek çok kalıba baş kaldırmıştı.

Kadınların kurtuluş hareketi 1900’lerin başında Kadınların Suffragette (Süfrajete) Hareketi ile ivme kazanmaya başladı. “Suffragette, Emmeline Pankhurst önderliğindeki kadınların seçme ve seçilme hakkını kazanmak için erkek egemen siyasete karşı verdikleri mücadelenin hikâyesidir” (Gencer, 2019). Bu hareket, sosyal ve politik örgütler içinde eşitlik için birleşmiş kadınları içeriyordu. Eşitlik için feminist hareket fazla siyasi bir zemin elde etmedi ve bu örgütlerin çoğu eşitsizlik hayal kırıklıkları yüzünden dağıldı. Bu hareket sayesinde birçok kadın toplum içinde kendi özgürlüklerini keşfetmeye başladı. Hareket, kaygısız dans, sigara içme ve hayattan zevk alma tutumlarını teşvik eden çeşitli feminist organizasyonlara dönüştü.

1930’lardaki Büyük Buhran nedeniyle hayattan zevk alma deneyimi erken feminist gruplar için kısa sürdü. İkinci Dünya Savaşı sırasında kadın savunma sanayii işçileri ile ilişkilendirilen medya ikonu “Rosie the Riveter” (Perçinci Rosie) iş gücü içindeki kadınların ve kadınların bağımsızlığının bir simgesi haline geldi (Brittanica, 2020). Rosie imgesi kadın yaşamındaki bağımsızlık ve özgürlük duygusunu körükledi. 1900’lerin başları, kadın hakları ve kendini ifade etme ve özgürleşme için bir temel oluşturdu. Bununla birlikte, feminist hareketin toplumda veya sanat topluluğunda herhangi bir zemin kazanması yirmi yıl daha sürecekti.



Görsel 2.9 J. Howard Miller, Rosie Poster, We Can Do It! (Başarabiliriz!)

1960’lar ve 1970’ler boyunca Amerika, Vietnam Savaşı ve en büyük sosyal yapı olan Katolik Kilisesi içindeki sosyal değişimlerle karşı karşıya kaldı. Kadınlar toplum

ve sanat camiasında temsil eksikliğini fark ettiler. Fırsat eşitliği konusunda farkındalığı artırmak için kendilerini destek gruplarında örgütlemeye başladılar. Yeni bir feminizm dalgası, cinsiyet normlarını aktif olarak sorgulayarak ve stereotiplerle mücadele ederek ivme kazandı. Altmışlı yılların Kadınların Kurtuluşu Hareketi (Women's Liberation Movement), siyahlar arasında Sivil Haklar mücadelesi, 1968'deki solcu politik öğrenci devrimi ve Vietnam Savaşı'na karşı yapılan gösterilerle (Humm, 1992) başladı. Ayrıca bu protestolar kürtaj hakları, cinsel özgürlük, sosyal ve ekonomik eşitlik mücadelesini de içeriyordu.

Kadınların Kurtuluşu Hareketi (WLM), 1960'ların sonlarında ortaya çıkan ve 1980'lere kadar başta Batı dünyasının sanayileşmiş uluslarında etkisini sürdüren ve tüm dünyada büyük değişiklik (siyasi, entelektüel, kültürel) yaratan bir politik hareketti. Kadınların eşitsizliği, Amerikan sanat dünyasındaki ilk protestoya eşlik eden sanatsal topluluğa ilham verdi. Bu protestolar, sanat camiasındaki birçok feministi öfkeliendiren ırkçılık ve cinsiyetçiliğe odaklanmıştı (Bullock ve Trombley, 1999).

İlk feminist kadın sergisi olan "X-12: 12", on iki kadın sanatçı tarafından 1970'te New York şehrinde East Village'de bir çatıda gerçekleştirildi (Sanatçılar: Iris Crump, Lois Di Cosola, Maryann Gillies, Silvianna Goldsmith, Helene Gross, Doloris Holmes, Arline Lederman, Inverna Lockpez, Carolyn Mazzello, Vernita Nemec, Doris O'Kane ve Alida Walsh (Bock Di Cosola, 2007).



Görsel 2.10 X-12: 12 Sergisine katılan sanatçılar, serginin gerçekleştirildiği çatıda, 1970.

Aynı yıl X12: X sergisinde AWC ve WAR, Whitney Müzesi'nin eylemlerini protesto etmek için işbirliği yaptı Whitney Müzesi'nin 1970 yılındaki yıllık açılışında

“143 sanatçı ve sanatçının sadece 8'i kadındı”. Kadın sanatçılar doğrudan açık mektuplar, gösteriler ve medya röportajları ile fırsat eşitliğini savundu. Bu gösterilerin amacı, tüm sanat kurumlarının müzenin sergi gündemini yeniden düzenlemesinde ısrar etmektir. Bu talepler arasında müzeler sergilerine dahil edilmesi gereken feminizm, ırkçılık karşıtı ve savaş karşıtı hareketler de vardı. Ayrıca bu talepler, azınlıkların ve kadın sanatçıların topluma sergilenmesi ve yerleştirilmesi için sanat kurumlarının katılımını da içeriyordu. Müzelerde kadın temsiliyetinin eşitliği için yapılan yoğun mücadele nedeniyle “Whitney Müzesi 1970'de %5'ten 1971'de %22'ye yükseldi.” Bu protestolar toplum içinde toplumsal ve sanatsal eşitlik için birçok yol açtı (Meller, 2010).

AIR Gallery (Artists in Residence, Inc.), 1972'de Amerika Birleşik Devletleri'ndeki kadın sanatçılar için ilk kâr amacı gütmeyen, sanatçılar tarafından yönetilen ve sürdürülen bir galeri olarak kuruldu. 1972'de sanatçılar Susan Williams ve Barbara Zucker'a Dotty Attie, Maude Boltz, Mary Grigoriadis ve Nancy Spero katıldı ve AIR Gallery'nin yirmi kurucu ortağını kurmak için on dört kadın sanatçı daha seçti.



Görsel 2.11 *AIR Gallery kurucuları, 1972*

Yirmi kişilik grupta Rachel bas-Cohain, Judith Bernstein, Blythe Bohnen, Agnes Denes, Daria Dorosh, Loretta Dunkelman, Harmony Hammond, Laurace James,

Nancy Kitchell, LouiseKramer, Anne Healy, Biberiye Mayer, PatsyNorvell ve HowardenaPindell vardı. Bu kadın sanatçılar galeride hangi programların ve sergilerin gösterileceğini belirleyeceklerdi. Ayrıca, her kadın sanatçı kendi şovunu tasarlayıp kurarak çalışmalarını sergileme fırsatı bulacaktı. Bu sergilerden bazıları bazı ticari mekanları çekecek, ancak sergilerin çoğu toplumda kadınlara ilişkin klişe görüşlere meydan okuyacaktı.

İlk feminist kadın sergisi olan “X-12: 12”, on iki kadın sanatçı tarafından 1970’te New York şehrinde East Village’de bir çatıda gerçekleştirdi (Sanatçılar: IrisCrump, LoisDiCosola, MaryannGillies, SilviannaGoldsmith, HeleneGross, DolorisHolmes, ArlineLederman, InvernaLockpez, CarolynMazzello, VernitaNemec, DorisO’Kane ve AlidaWalsh (BockDiCosola).

LindaNochlin (1971) “Neden Büyük Kadın Sanatçı Yok?” Başlıklı bir makale yayınladı. Bu makale, kadın sanatçılara, eğitim ve kültürel fırsatlardaki adaletsizlikler nedeniyle kadınların sanat tarihini reddetmeleri için ilham verdi. Bu reddetmeler, kadınlara geleneksel sanatsal eğitimi reddetme yetkisi sundu.



Görsel 2.12 Kadınların, erkek modellerle çalışması ‘uygun’ olmadığı için bir inekle çalıştıkları stüdyo. Thomas Eakins Stüdyosu, Pennsylvania Akademisi, yaklaşık 1855 (Nochlin, 1971).

Kadın sanatçı eksikliđinin yıldızlardan veya hormonlardan kaynaklanmadıđını söyleyen Nochlin, kadın sanatçıların penis eksikliđi nedeniyle büyük sanatçı olmadıkları görüşüyle mücadele etmeye devam ediyor. Yayınları birçok kadın sanatçıyı geçmişini reddetmeye ve kadın sanatında yeni ilhamlar bulmak için ruhlarına ulaşmaya teşvik etti.

Judy Chicago, Nochlin'in makalesini okuduktan sonra erkek sanat tarihinin çarpık gözlemlerini reddederek kendini sanat tarihinde yeniden eğitmeye başladı. Chicago'nun Yahudi Müzesi'ndeki çalışmalarının önceki sergileri arasında “Gökkuşadı Pickets” ve “Birincil Yapılar” resimleri yer aldı. Bu önceki sanat eserleri Minimalist yaklaşımı kullanıyordu (Cooke, 2012). Bununla birlikte, sanata olan bu yaklaşım, sanatsal topluluk içinde kadınların eşitliđi için mücadele bilinciyle terk edilmiştir. Nochlin'in makalesi, Chicago gibi kadınlara feminist sanat hareketine katılmaları ve sanat yapımları için ilham verdi.

Femmage veya feminist kolaj, MiriamSchapiro ve MelissaMeyer tarafından “geleneksel kadın tekniklerini kullanarak sanatlarını başarmak için uygulanan — dikiş, ekleme, kancalama, kesme, aplike etme” etkinliđi olarak tanımlandı (http-25). MiriamSchapiro, kadınların el sanatları deneyimini benimsedi ve yeni bir sanat mecrası geliştirdi. Dikiş, kolaj ve resim yoluyla el sanatlarının durumunu güzel sanatlara göstermek ve yükseltmek için bu feminist hareketten ilham aldı. Schapiro sıradan ev kadınlarını ilham almaya teşvik etmek istedi ve günlük görevlerinin güzel sanata dönüştürülebileceğinin farkındaydı. Kadın topluluğundaki popülaritesi, haksızlık kurumlarına meydan okumasına izin verdi ve kadınları ev hanımının kişiliğinin tecritinden çıkmaya teşvik etti. Schapiro'nun ev hanımını özgürleştirme hevesi Judy Chicago ile eğitim projelerini içeriyordu (Greenberger, 2015).



Görsel 2.13 *Miriam Schapiro, Uçan Halı, 1972, Eric Firestone Gallery*

Judy Chicago ve Miriam Schapiro, erkek egemen sanat toplumunda birbirlerinin daha önceki sanatsal zorluklarını tanıdıklarıyla tanıştılar. İlk olarak Allan Kaprow'un evinde düzenlenen bir akşam yemeğinde, Judy'nin ikamet ettiği üniversitede Schapiro'nun ders verme olasılığını tartıştılar. Bu kadınların ikisi de kadın ve kadın sanatçıların özgürleşmesini benimsedi. Sanatta kadınlar için eğitim programlarının ilk ileriye gitmesi Judy tarafından California Eyalet Üniversitesi'nde oluşturuldu. Judy ve Schapiro, California Sanat Enstitüsü'ndeki ilk Feminist Sanat Programını tasarlamak için yeteneklerini birleştirdiler (Lucie-Smith, 2001). Feminist öz farkındalık hakkında geniş bir bilgiye sahip olan yeni nesil sanatçılar yaratmak bu okulun niyetiydi. Bu zorluklar ve birbirlerinin çalışmalarının tanınması, Judy ve Miriam'ı kadın sanatçıların yeni kadınlıklarını ifade etmelerine izin veren bir sergi düzenlemeye teşvik etti (Greenberger, 2015).

1972'de Womanhouse projesi, Judy Chicago ve Miriam Schapiro'nun beyin fırtınasıydı ve Kaliforniya Sanat Enstitüsü'nde Feminist Sanat Programını entegre etti. Bu sergi, Feminist Sanat Programı öğrencilerini katılmaya teşvik etti. Womanhouse'un amacı, kadınların okul ortamının dışındaki performanslarını ve sanatlarını sergilemektir. Öğrencileri sosyal topluluğa yansıtmak sanatlarına yeni bir amaç ve halkın zihinlerini kadınların sanatsal yeteneklerini özgürleştirmeye açma şansı verdi. Bu sergi tüm öğrencilerle Hollywood'un banliyö bölgesinde harap bir ev hazırlamak için güçlerini birleştirdi. Birkaç işte çalışan öğrenciler, sergi için yeni parçalar yaratmak için

hayatlarına öncelik vermek zorundaydılar. Kendi sanat eserlerinin ötesinde, öğrenciler pencereleri tamir etmek, elektrik ve marangozluk ile ilgili diğer işleri için emekçi oldular. Çok sayıda öğrenci sınırlarına zorlandı ve hazırlıkta uyku yoksunluğu ve tükenme yaşadı. Öğrenciler ve çalışanlar bu evi halk için bir ay sürecek sanat sergisine dönüştürmeyi başardılar. Her kadına, istedikleri şeyi yaratmaları için bir oda verildi ve kadın deneyimlerinin parametrelerini izledi (Takac, 2019; Greenberger, 2015).

Womanhouse sergisine eleştirmenler tarafından karışık tepkiler verildi. Bu katılan sanatçılar eleştirmenlerle daha az ilgileniyorlardı ve kadınlık konusunda bilinçli farkındalığı arttırmakla daha fazla ilgileniyorlardı. Gösterinin her geces, medya ve seyirciler birçok yetenekli sanatçı ile etkileşim kurmak için sergi odalarını doldurdu. Judy Chicago, kirli, kanlı pedlerle taşan bir çöp sepeti içeren Menstruasyon Banyosunu yarattı. Ayrıca banyoya çeşitli kadın hijyen projeleri dağıtıldı. Ev eşyalarının bir başka yaratıcı kullanımı, SandraOrgel tarafından tasarlanan Keten Dolap. Keten Dolap, dolabın içinde hapsolmuş veya katlanmış havluların yanındaki dolaba yerleştirilmiş bir kadını göstermektedir. Dişilerin başı kesilmiş ve benlik üzerine yerleştirilmiş gibi görünüyor. Bir bacak dışarıda ama aynı zamanda vücuda bağlı gibi görünüyor, geleneksel kadın görevlerinin sınırları içinde sıkışmış gibi görünüyor. Geleneksel kadın görevine Womanhouse'da Bekleme adlı bir oda meydan okudu. Womanhouse'da beklemek, kadınları klişeleştiren sözleri ileri geri sallarken elleri katlanmış bir odada oturmasını içeren FaithWilding tarafından gerçekleştirildi. Wilding, birinin beni beslemesini beklemek, tuvalete koymak veya menopozu beklemek gibi sözcükleri mırıldanırdı. Bu parça tarafından sağlanan mesaj, kadınların modası geçmiş bastırma mekanizmasını göstermektedir, aynı zamanda baskı döngüsünü kırmak için güçlü bir ses sağlar. Nurturant Kitchen, Susan Frazier, RobinWeltsch ve VickiHodgetts tarafından birleştirilmiş bir yalıtımdı. Womanhouse sergisi, sanatçının toplumdaki eşit olmayan fırsatların feminist görüşünü keşfetmesi için yaratıcı bir çıkış noktası sağladı. Dahası, kadınların erkek egemen toplum tarafından boğulmadıklarında sahip oldukları yetenekleri göstermektedir (Takac, 2019).

Womanhouse sergisi sırasında, kadınların eşit hakları için başka bir örgüt toplanmaya başlandı. 1971'de Kadınlar Sanat Vakfı veya WIA, kadın sanatçılara yönelik ayrımcılığı ele alan yapılandırılmış bir temel haline geldi. Bu vakıf, gösteriler için kadın sanatçıların jüri üyeliği konusundaki haksız uygulamalara meydan okudu.

Ayrıca, bu sanatçılara kariyerlerini bilgi ile yönetebilmeleri için eğitim ve profesyonel bilgiler verdiler. Bu eğitim programlarının çoğu, çeşitli hukuk uygulamaları, hibeler, sanat eserleri satıcıları ve eleştirmenlerle başa çıkma konularını ele almıştır (Morgan ve Perej, 2017). WIA örgütü New York sokaklarında yapılan protestolara da katkıda bulundu.

WIA, MoMA'nın önünde, kadın sanatçılara yönelik cehaletlerini yeniden düzenlemek için New York müzelerine çok sayıda açık mektup kampanyası içeren bir protesto gösterisi düzenledi. Bu protestonun sonucunda 1973'te "WomenChooseWomen" (Kadınlar Kadınları Seçiyor) sergisi açıldı. Bu gösteri yaklaşık 500 WIA üyesinin sadece 109'unu içeriyordu. Kadınların yüzdesi düşük olmasına rağmen, gelecekteki kadın sergileri için hala emsal teşkil ediyor. "Kadınlar Kadınları Seçiyor" sadece ilk kadın müzesi sergisi değildi, aynı zamanda sanat camiası tarafından da tanınmıştı. Önemliydi, çünkü kadın sanatçıların artık erkek etkilerinin kontrolü altında olmadığını ve bu erkeklerin artık kadınların hangi eserlerinin sergileneceğini belirleyemediklerini gösterdi. Ayrıca bu kadın sanatçılar bu sergilerin nasıl yorumlanacağına karar vereceklerdi. InvernaLockpez, bu sergide isimsiz bir resim ile yer alan sanatçılardan biriydi. Lockpez, altmışlı yılların başından beri her zaman kadın hareketi ile ilgiliydi ve bu gösterinin geciktiğini hissetti. Buffie Johnson, BettyParsons ve Mary Frank bu sergide yer alan çeşitli sanatçılar arasındaydı. Bu gösteri çeşitli kadınların sanatsal yeteneklerini sergiledi ve New York Kültür Merkezi tarafından düzenlendi. "Kadınlar Kadınları Seçiyor" şovu, diğer kadın sanatçıların sanat eserlerini birleştirmesi ve kontrolünü ele geçirmesi için öncelik taşıyor (Swartz).

"Kadınlar Kadınları Seçiyor" ve cinsel devrim eşcinsel ve biseksüel kadın sanatçıların özgürlüğüne yardımcı oldu. Bununla birlikte, kadınların özgürlüğü için mücadele halen devam ediyordu ve kadın eşcinsel eşitliği için başka bir konunun üstesinden gelmek zor olacaktır. Los Angeles LeaguefortheAdvancement of Lesbianism in theArts (LALALA) ya da Lezbiyenliğin Sanatta İlerletilmesi Ligi Los Angeles'ta kuruldu. Bu vakıf üyelerine cinselliği özgürlüğünü sanatlarıyla keşfetmeleri için güvenli bir ortam sağladı. New York'ta lezbiyen sanatçılar sanat topluluğunda destek eksikliğini protesto ettiler (Swartz). 1974 yılında, Lezbiyen Herstory Arşivleri New York'ta JoanNestle ve DeborahEdel tarafından kuruldu. Bu vakfın taahhüdü, gelecek nesillerin malzemeye erişebilmesi için lezbiyen yaşamların ve etkinliklerin kayıtlarını toplamak

ve korumaktı. Dahası, lezbiyen sanatçıların 1978'de “Lezbiyen Şov” sergisi ile tanınması sağlandı (Swartz, tarihsiz).

1970'lerde feminist mücadeleyi destekleyen birçok vakıf vardı. Bununla birlikte, organizasyonların veya sergilerin ötesine geçelim ve bu öncü feminist sanatçılardan birkaçını keşfedelim. Bu kadınlar, feminist sanattaki benzersiz anlayışları ifade etmek için sanatsal yaratıcılıklarını kullandılar. İzleyen bu kadınların her birini, sanatçıların kadın sanatı ve eşitliği konusundaki farkındalıklarını genişletmek için kendi inançları içinde cesur ve cesur kadınlar olarak tanımak önemlidir.

Sanatsal özgürlüğün evrimi, eğitimdeki önyargı düzeyini ve öncü kadın sanatçılara sunulan fırsatları göstermektedir. 1960'ların sonu ve 1970'lerin başında, kadın sanatçılar eşit sanatsal ve kişisel özgürlükler için örgütlenmeye ve savaşımaya başladılar. Eşit sergiler için yapılan bu erken mücadeleler, birçok kadın sanatçıyı çeşitli müzelerden protestolar ve boykotlar yapmaya teşvik etti. Çalışmalarını sergileme fırsatı bulan çeşitli kadın sanatçılar, gelecekteki feminist sanatçılar için yeni yollar açtı. Bu sanatsal öncüler, kadınların erkek sanatçılar kadar yetenekli, cesur ve kışkırtıcı olduğunu gösterdiler. Erkeklerin Tanrı'dan büyük sanatçılar olma armağanı olan altın yumurta teorisi, feminist sanatsal hareket tarafından çiğnendi. Dahası, bu feminist sanatçılar sanat eserlerinin erkek sanatçıların eserleri kadar pazarlanabilir olduğunu gösterdiler. Bu kadınların oluşturduğu organizasyonlar sanatsal topluluk içinde destek ve ilerleme sağlamak için kullanıldı. Bu feministlerin sanatsal organizasyonlarının çoğu bugün hala var. Hala kadın sanatçı ve eserleri için eşitlik ve eşit yararlanma için savaşımaya devam ediyorlar. Günümüzde kadın sanatçılar bu kurtuluş öncülerinden faydalanabiliyor; ancak geçmişten faydalanmak gelecekte sanatsal özgürlük düzeyini korumaktır.

21. Yüzyılda Acı Gerçekler;

- 18 önde gelen ABD sanat müzesinin kalıcı koleksiyonları üzerine yapılan bir araştırmada, temsil edilen sanatçıların %87'sinin erkek ve %85'inin beyaz olduğu ortaya çıktı. (Topaz, 2018).

- 2011'den 2017'ye kadar Venedik Bienali'nde %26-43 oranında kadın sanatçı yer aldı. Uluslararası çağdaş sanat sergisi 2019 yılında sonunda %53 kadın sanatçı oranı ile cinsiyet eşitliğine ulaştı (<http-26>).
- Artsyveritabanındaki 3.050 galeriden %10'u tek bir kadın sanatçıyı temsil etmezken, sadece %8'i erkeklerden daha fazla kadını temsil etmektedir. Neredeyse yarısı %25 veya daha az kadını temsil etmektedir.(McAndrew, 2020)
- Mimarlık alanında, Pritzker Ödülü kazananlarının sadece %7'si ve AIA Altın Madalya kazananlarının %3'ünden azı kadındır. (Craven, 2019)
- Kadınlar hala 15 milyon doların üzerinde bütçesi olan müzelerde çok daha az yöneticilik pozisyonuna sahip; sanat müzesi müdürü pozisyonlarının %30'u kadınlarda ve erkek yönetmenlerin kazandığı her dolar için 75 ¢ kazanıyorlar. (Treviñove ark., 2017)
- Birleşik Krallık'ta, yaratıcı sanatlar ve tasarım alanındaki lisans öğrencilerinin %64'ü ve lisansüstü öğrencilerinin %65'i kadındır, ancak Londra'nın en iyi ticari galerilerinde temsil edilen sanatçıların %68'i erkektir.
- ArtReview'ın 2018 Power 100 “çağdaş sanat dünyasındaki en etkili insanlar” listesinde %40 kadın vardı - 2017 (%38) ve 2016 (%32) yıllarına kıyasla hafif bir iyileşme.
- HW Janson'un Temel Batı Sanatı Tarihi Araştırmasının 9. baskısında sadece 27 kadın (318 sanatçı içinde) temsil ediliyor. Bu sayı 1980'lerde sıfırdı. (Topaz ve ark., 2019)
- En iyi bilinen görsel sanat ödüllerinden biri olan Turner Ödülü'nün kazananlarının sadece %29'u kadın olmuştur - son on yılda birkaç kadın kazanmıştır. 2017'de LubainaHimid kazanan ilk beyaz ırk harici kadın olmuştur. (Indrisek, 2019)
- 2018 yılında kamu ve ticari sektörlerde 820.000 sergi üzerinde yapılan bir çalışmada, sadece üçte birinde kadın sanatçılara yer verildiği görülmüştür. (Shaw, 2019)

- Kadınlar Avustralya'daki sanat derecelerinin %71'ini kazanmasına rağmen, devlet tarafından yönetilen galerilerde ve müzelerde temsil edilen sanatçıların sadece %33.9'u kadındır – 2016 yılına kıyasla % 3 düşüş. (BarryveMessih., 2019)
- Kârın %41'inin yoğunlaştığı açık artırma pazarının en yüksek %0,03'lük diliminde kadın yoktur. Genel olarak açık artırmada satılan sanat yapıtlarının %96'sı erkek sanatçılara aittir. (Bocart, Gertsberg ve Pownall, 2018)
- 2018'de sanat fuarlarında yer alan 27.000 sanatçıdan sadece %24'ü kadındı. O yılki sanat fuarı satışları 16,5 milyar dolardı. (McAndrew, 2020)
- Avrupa ve Kuzey Amerika'daki galerilerce temsil edilen yaşayan sanatçıların sadece %13.7'si kadındır. (Halperin, 2017)
- 2018'deki dünyanın en popüler 20 sergisinden sadece biri bir kadın sanatçı tarafından yönetildi: JoanaVasconcelos: Guggenheim Bilbao'daki Aynanız. (Bin, Musini ve Thill, 2019)
- ABD'deki görsel sanatçıların yaklaşık yarısı (%45,8) kadındır; erkek sanatçıların yaptığı her dolar için ortalama 74 ¢ kazanırlar(Iyengarve ark., 2019).

2.4. Dijital Teknikleri Kullanan Kadın Sanatçılar

2.4.1. Nancy Atakan'ın Sanatı

Nancy Atakan, 1969'dan beri İstanbul sanat sahnesinde sanatçı, öğretmen, sanat tarihçisi ve sanat eleştirmeni olarak aktif bir sanatçıdır. Genellikle otobiyografik olarak imaj ve kelime ilişkisi, aidiyetin anlamı, cinsiyet politikası, hafıza ve küreselleşme onunla kişisel olarak ilişkilidir. Tüm çalışmaları, güncel olayların gözlemlerini ve tarih ve kültüre referansları içerdiği için araştırma, işbirliği ve diyalogu içerir. Hafif dokunuşlar, tarihi anlatılar ve eserleri içindeki ağır meselelerle nüfuz ederek günlük yaşama yaklaşır. Sanat pratiğinin bir parçası olarak, İstanbul merkezli sanat girişimi/proje alanını 5533 kurmuştur.İngilizce Kız Lisesi, Robert Kolej ve Boğaziçi Üniversitesi'nde yaratıcı sanatlar ve 20. yüzyıl sanat tarihini kapsayan yoğun öğretim kariyeri 1975'ten 2002'ye kadar olan yılları kapsar.

1995 yılında Mimar Sinan Üniversitesi'nde doktorasını aldıktan sonra Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık 1998 yılında *Arayışlar* (Searching) adlı kitabını yayınlamıştır ve 2008 yılında Karakalem Kitabevi, *Sanatta Alternatif Arayışlar* (Alternatif Sanat Yaklaşımları) adlı kitabını yayınlamıştır. Kehrre Verlag Heidelberg, 2016 yılında Atakan'ın Nat Muller tarafından düzenlenen *Passing On* adlı eserinin bir monografisini yayınlamıştır (Atakan, tarihsiz).



Görsel 2.14 *Male Reflections 4 mini van mirrors with digital prints of male profiles 2013*



Görsel 2.15 *Body Construction 3/1 Digitalprint on aluminum 60 x 70 cm. 2013*

2.4.1.1. Nancy Atakan ile Söyleşi

Kallopilimos ile birlikte yapmış olduğunuz ItStill is As ItAlwaysWas diyaloglarında; sevgi, güçlü, bilge, doğum mucizesi gibi kelimeler dikkat çekiyor. İzleyici bu kelimelere odaklansın istediğiniz için bilinçli olarak mı seçtiniz?

Hem bilinçli hem bilinçsiz. Bu kelimeler bir kadın için önemlidir. Bu film için Kallopi ile çok çalıştık. Her kelimeyi, cümleyi çok kez inceledik. Kendi yazılarım için çağdaş diyebilirim. Benim yazdıklarım ona (Kallopilimos) daha düz geliyordu. Yeteri kadar şiirsel değil. Onunkiler ise bana romantik geliyordu. Yunan mitoloji bilgisini çok derin ve hissediyor. Bu da onun yazılarını etkiliyor. İkimizde kadın meselesi hakkında çalışıyoruz. Ama aynı şekilde yaklaşmıyoruz. Pratiklerimiz çok farklı. Kallopi heykeltıraştır. Ben ise daha çok fotoğraf, nakış ve video kullanıyorum. Onun yaptığı videolar da var ama epeyce farklı yaklaşıyoruz. Onun videolarında çoğunlukla hapsedilmiş bir insan var, bu erkekte olabilir. Toplumun sıkıştırdığı veya tuzak dolu olan konuları ele alıyor. Benimkinde de belki bu konu da var ama benim ki, onun ki kadar romantik değil. Ama daha şiirsel videolarım var. Yazdığım metinleri içeren videolarım da var. Ama başkalarını araştırmaya dayanıyor. Mesela doğum hikayeleri konusunu araştırdım.

Doğum hikayeleri sürecinizden bahsedebilir misiniz?

Bu hikayeler için bir sürü insanla görüşecektim. İlk görüştüğüm doğum hikayesini anlatan çok yakın bir dostumdu. Sonra Mersin Üniversitesi'ne bir workshop için gittiğimde, orada ebe olan bir öğrenci gündüz sanat okuyordu ve aynı zamanda gece hastanede de çalışıyordu. Benimde doğum hikayelerini toplamak istediğimi duyunca, benim için hastaneden izin aldı.

Oradaki kadınların hikayelerini filme almaya çalıştım. Hikaye toplamayı çok geliştirecektim. Fakat bu işe birlikte başladığım arkadaşım vefat edince devam edemedim. Çok çok üzüldüm ve yapılan kayıtlara bakamadım. Ancak 15 yıl sonra edit edebildim. Bu filmler gibi bazı işlerim yarı röportaj, yarı gerçek, yarı hayal olarak sürdü. Çok romantik olduğunu sanmıyorum ve her zaman şiirsel de değil.

Gövdenin Yeniden İnşası buna mı dayanıyor?

Değil. Bir bit pazarında bir estetik cerrahın ofisinden atılan dialar bulundu. Orada olmaması gereken korkunç bir arşiv. Etik sebeplerden senelerce kullanamadım. En sonunda 60'lı ya da 70'li yıllarda çekilmiş bu insanları kimse tanımaz artık, değişmiş, yaşlanmış, ölmüş diye düşünüp kullanmaya karar verdim. Asıl bir soru soruyordum; “Yaşlanmak ayıp mı? Bir hastalık mı?” Neden güzel görünüp güzelliği devam ettirmek isteniliyor. Niçin doğal olan yaşlanmayı süreç göstermeyelim vücut resimlerinde?

Şehirde hep yürürüm. Biri benim için “yürüyerek sanat yapar” demiş, bu doğrudur. Yürürken hem düşünürüm, hem bakarım, hem hayal ederim. Yürürken binaların yıkımını görüyorum, iyi kötü kentselleşmeyi izliyorum. AKM'nin durumunu görüyorum ve düşünüyorum; benden başka kimse bunları görmüyor mu? Şehrin eski dokusunun gittiğini görüyordum. Başkası ilgilenmiyor mu? Bence binalar için de yaşlanmak geçerli. Onlara da insanlara yapılan face liftlere benzettim. İnşaat bitince sahte oluyor. Orijinal binaya benzeyen taraflar kalmıyor. Binalara yapılan iskeleleri vücutta plastik cerrahın çizdiği işaretlere benzettim. Vücudun durumunu ve şehrin durumunu birleştirerek bu sergiyi oluşturdum.

Belki Kalliopi ile yaptığımız filmin bir devamı olarak görülebilir. “Yaşlanmak ayıp mıdır?” diye soruyorduk. Filmde ise cevap veriyorduk; değildir, doğaldır, güzeldir. Hayatın döngüsünü ifade ediyor. Kalliopi'nin mücevher ile yaptığı çalışmalardan birinde yaptığı dev kolyeyi andıran heykel ayı kapanına(tuzak) benziyor. Ve o da diyor ki; “mücevher, para, takı, güzellik bir tuzaktır”.

Geçmişlerimizde çok benzerlik var. İkimizde büyükannelerimiz tarafından büyütüldük. İkimizde evlenip başka ülkelere gittik. Ama ben kendimi buralı hissederken o kendini Londra'lı hissetmiyordu. Ben her şeyimin burada geçtiğini ve sanat hayatımın burada geliştiğini düşünüyorum. Benzerliklerimiz ve farklılıklarımız var. Yaşlarımız çok yakın. İkimizde büyükanneyiz. İkimizde evliyiz. İkimizde “kadın” hakkında iş yapıyoruz. İkimizde feminist teori hakkında okuyoruz. Ama savaşçı değiliz daha sessiz ve sakin bir şekilde kadınların durumlarla ilgileniyoruz. Necklace of Time adında filmde kendi

durumumuzu kabul ettik ve çok sakin bir şekilde gösteriyoruz. Torunlarımızın da kuş gibi sesleri var. Ağaçların arasında her şey çok doğal olsun istedik. Ama metruk bir binanın içine girip ritüele benzer hareketler yapıyoruz. Bence o mekan ritüel yapmak bir çelişki yaratıyor. Giysilerimiz, kolyelerimiz çok ağır ve şatafatlı ve güzel hatıralar ile donatılmış. Bina ise kötü durumda. Yanmış ve kimsesiz. Ama aynı zaman da bina bizim gibi yaşlı, çok zengin bir geçmişi ve çok şey görmüş gibi.

1990'ların başında resim yapmayı bırakmanızı hayatınızda bir kırılma noktası olarak tanımlıyorsunuz. Bunun sebebi ve sizi farklı sanatsal dillere ve toplumsal cinsiyet gibi yeni temalara yönelten temel faktörler nelerdi?

Hep sanatçı olmak istiyordum.1990'a kadar 3 tane kişisel sergi açtım. Suluboya, akrilik, kolaj, vs. dahil. Ama ben ortaokul ve lisede sanat öğretmeniydim. Sanatçı unvanına kendimi layık görmüyordum. Sanatın ne olduğunu bilmediğimi fark ettim. 1990'da Metin Deniz'in MD galerisinde bir sergi açtım ve o sergide aşağı yukarı yaptığım tüm eserler satıldı. Bu durum beni mutlu etmek yerine beni berbat etti. 'Bu ne ben t-shirt üretmek istemiyorum' dedim. Sadece estetik nesne olmamalı. Sanatın daha derin daha başka bir anlamı olduğunu düşünüyordum ama o anlamın ne olduğunu tam bilmiyordum. Sanatçı olmak istiyordum ama her şeye rağmen olmadığımı hissediyordum. Seyahate gittiğimde ve mesleğimi sorduklarında sanatçı diyemiyordum. Sanatın ne olduğunu öğrenmek için Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde sanat tarihi okumaya başladım ve başka kim sanatın ne olduğunu soruyor diye baktım; kavramsal sanatçılardı. O günlerde bu konu hakkında geçerli bir bilgi yoktu ve merak ediyordum. Sanat tarihi okurken de sanat tarihinde hayatta başka mesleklerde olduğu gibi devamlı kadının ezildiğini, dışlandığını gördüm. Özellikle yağlıboya tarihinde kadının yeri olmadığını gördüm. Sonra bir daha da akrilik veya yağlıboya resim yapmamaya karar verdim ve yavaş yavaş fotoğrafa yöneldim. Sonra da video. Zaten son zamanlardaki işlerimin içinde de fotoğraf kullanıyordum. İşimin içinden boyayı çıkardım ve aslında orada olan, beni ilgilendiren, aile hatıralarını(fotoğrafları) kullanmaya devam ettim. Onlar kaldı ve onlara odaklanmak istediğime karar verdim. Son yaptığım boya resimlerinde

ilgilendiğim kadının durumu, oryantalizm, küreselleşme, kentselleşme konularının ipuçları da vardı.

Eski suluboyalarımın bakınca çok uzun bacaklı kadınlar var ama ağızları yok. O bendim, anladım. Ağız olmayan kadının sesi de olamaz. Sesimi bulmak istiyordum. Doktora yaparken sanatın ne olduğuna karar verdim. Sanat yapmak, sanatçı olmak, sanat ve sanatın nesnesi farklı. Onların tanımına söz buldum. Ama en mühim karar: Önemli olan düşünceydi ve onu en iyi yöntemle ortaya koymak istemektir. Sanat yaparken yaşadığın sürecin önemli olduğuna karar verdim. İşbirliği-paylaşmak. Tek başına bir atölyede değil de birileriyle ortak çalışmak, bir diyalog halinde olmak.. Bunların çok önemli olduğunu öğrendim.

5533 de böyle mi oluştu?

O, çok uzun bir evreden geçip, evet, sonunda 2007 yılında 5533 olabildi. 90'lı 2000'li Gülçin Aksoy, Neriman Polatlı, Gül Ilgaz ile birlikte atölye paylaştık. Sergiler planladık. Hepsi bir işbirliğinin içinde gerçekleşti. Biz başladığımızda Dijital Sanat yoktu. Fotoğraf, fotokopi, sonra renkli fotokopi ve film vardı ardından yavaş yavaş Photoshop ve dijital baskı çıktı. Renkli fotokopi çıktığında çok heyecanlanmıştık. Resim ve heykelin dışında kullandığımız teknikler meşrulaştırmak için çok uğraştık. Böyle işleri hiç bir galeri göstermezdi. Atölyemizde sergi açtık, AKM kendimiz kiralayıp de sergi açtık amacımız fotoğraf, video, dijital baskı ve sanatı soru sormak konularını meşrulaştırmak istememizdi. Sonra hızla bir şekilde polarizasyon başlamıştı. Sanki resim ve heykel yapan ve dijital baskı ve film kullanan beraber yan yana olamaz gibi. Olabilir diye düşündük ve resim ve heykel yapan sanatçılar davet edip onlar ile beraber sergiler açtık. Ayrıca, 2000'den evvel sanat yazıları çok zor anlaşılıyordu. Kimsenin anlayamayacağı bir dil kullanılıyordu, sergilerin adları felsefeden alınıyordu . Yurttan Sesler gibi sergi adları seçip açtık. Yani daha ayaklarımız yere bassın ne yaşıyorsak konu o olsun dedik. Sergilerin konuları güncel hayattan çıksın diye de uğraştık. Biz fotoğraf, dijital baskı ve video yapmaya devam ettik. 30'dan fazla videom var. İlk başlarda dördümüzde nasıl video yapılır bilmiyorduk. İmece usulü öğrendik. Kim ne yapmayı biliyorsa onu gösterdi. Kimin film makinesi varsa o paylaştı. Böyle bir süreçten geçtik.

Kadın vücudunun sosyal ve kültürel bağlamda sorgulanması sanatsal anlamda size ne gibi ufuklar açtı?

Bir şey anlamak için sanat yapıyorum ama neticeye varıyor muydum ona emin değilim. Sanatsal araştırmalar yapıyorum ama sonuç beklemiyordum. Önemli olan yoldur diye düşünüyordum. Ama şunu öğrendim; kadınların dışlandığını ve tarihte yeteri kadar yerleri olmadığını... Ve bende hayatımda hep bir kadın model arayışı içindeydim.

LuceIrigaray'nın yazdığı kitaplar beni etkiliyordu. Irigaray, bizim kadın modellerimiz veya örneklerimiz alabileceğimiz biri olmadığında biz nasıl var olabiliriz diye sordu. Ve projelerimde öyle bir arayış içindeydim. Son işim; Azade işimde olduğu gibi. Osmanlı döneminde doğup Cumhuriyet döneminde büyüyen profesyonel kadınlar üzerine araştırmayapmak istedim. Ama şahsen tanımış olmam ve beni etkilemiş olması lazımdı. Bu kadınlar üzerine pek yazı yazılmamış. Kimse onları tanımıyor. Tarihte yerleri yok. Onların sesleri duyulsun, onlara kendi seslerini vermek istedim. Azade'nin hayatı anlatan yarı hayal yarı gerçek onun sesiyle bir hikaye yazdım. Azade 1975-80 arasında İstanbul'da jimnastik hocamdı, beni çok etkiledi. Hayat boyunca onun etkisinin altında kalarak ya yoga ya da pilates yaptım ve bugün hala devam ediyorum.

Kadınların bilhassa Osmanlı döneminde doğmuş Cumhuriyet'te profesyonel olan kadınlar babalarına örnek olarak bakıyorlardı. Belki bu doğaldı. Çünkü kendi annelerinin evin dışında bir meslekleri olamazdı. Onlar ev hanımıydı. Ama yine onları merak ettim; anneleri kimdi? Bu soruyu her yaşta olan tanıdıklarına sordum. Belki 1 saat babalarından bahsettikten sonra anneye geliniyordu. Ve anneler aslında çok müthişti. Bazıları belki 4-5 dil biliyordu. En çok şaşırdığım Adana'lı bir hanımla konuşurken babam doktor vs. diye uzun uzun anlatıp "a bir de annem okul açmıştı" dedi. Yani niçin onu önce söylemedin? Annenin okul açmış olması o kadar da önemli değil miydi?

Kendi geçmişime bakınca küçük bir kasabadan geldim. Büyükannem mükemmel bir ev hanımıydı, okuma yazmayı zar zor yapıyordu ama benim büyükannem beni çok etkiledi. Ve onun, kendi annemin ve sorduğum hanımların anneleri ve büyükannelerin hikayelerini ortaya koymak istedim. Onları unutmamak

gerekiyor diye düşündüm. Şimdi sanatta çok önemli kadın sanatçılar var yine de azınlıktayız. Şu an örnek alabileceğinizin kadın sanatçılar var ama benim jenerasyonum da pek yoktu.

İşlerinizde metin ve dikiş kullanımı yoğunlukta bunun özel bir sebebi var mı?

Belki sadece kelimeleri, sözleri çok sevdiğim için kullanıyorumdur. Sanat tarihine baktığımda imge ve sanat arasındaki ilişkiyi merak ettim. Bazen biri, bazen diğeri öne çıkarken bazen de eşit önem taşıyorlar. Eski kaligrafilere bakınca böyle bir durum var. Bazen bir sanat nesnesi, söz imgesiz olursa çok önemli olabilir ama bazen de onun içinde söz yoksa bile işin ismi önemli olur. İsimsiz de iş olabilir ama o da bir şey söylüyordur. Bu ilişki beni ilgilendiriyor.

Tarihte nerede olursa olsun, kadınlar kendini ifade etmek için nakış kullandı. Amerika’da, batıda kadının nakış yaptığı zaman, toplum sadece onlara bu malzemeyi uygun görüyordu. Roman yazamazken, şiir yazamazken ve resim yapamazken nakışta söz kullanabiliyordu.

New York Metropolitan Müzesi’nde bir seri gördüm. Kadın, şehirdeki bütün binaları çizip, onları tarihleriyle birlikte kumaşa dikmişti. Son yıllarda ben de bu yönetime odaklandım. Önce başkasına diktiriyordum ama şimdi kendim dikiyorum. Kumaş, iplik, dantellerin dokusu ve renklerine bayılıyorum.

Sessiz Çılgılık, dikiş ve kelimelerin kullanımı bahsettiğiniz ağzı olmayan kadın için ses bulmak/savaşmak mıydı sizin için?

Evet. Ses bulmak. Bu da bir savaş bir yerde. İlk başta sesim yoktu gerçekten. Başlarda böyle bir röportajda sesim titrerdi, yapamazdım. Ama yavaş yavaş sesimi buldum. İki dilin arasında yaşamakta zor. Julia Kristeva, Kendimize Yabancı Olmak kitabında “bütün hayatını, ana dilinin olmadığı bir yerde yaşamak boğazına bir yumruk sıkışmış gibi oluyor” diyor. Yani her şeyi tam istediğin gibi ifade edip etmediğinden emin olmadan devam ediyorsun. Türkçe öğrenmek, konuşmak ve yazmak için çok çaba gösterdim. Hala hata yapıyorum konuşurken, yazarken.

Geleneksel sanat anlayışında kadın sanatçıların konumunu düşündüğümüzde; özellikle de kendi sanatsal yolculuğunuz ışığında sizce yeni/çağdaş sanatlar kadın sanatçılara farklı olanak ve potansiyeller sunuyor mu? Bu konuda küresel ölçekte kadın sanatçıların eskiye oranla daha etkin olduğunu düşünüyor musunuz? Beklentileriniz, hayal kırıklıklarınız?

Erkeklerin bakışı var yağlıboyada. Kadına bakmak, yağlıboya yaparken vs. ve ben bunu sorguladım. Kadın kullanırken işlerimde ben ne yapıyorum? Onun için kendimi kullandım. Çok nadir başkasını kullandım. Biri nesne olacaksa ben nesne olayım diyordum. Böylesi daha etik, daha doğru geliyordu.

Bu gün çok önemli kadın sanatçılar var hem Türkiye de hem de yurtdışında. Binlerce model alınabilecek kadın sanatçımız var. Hala müzelerde bulunan eserlerin arasında kadın sanatçıların yapıtları azınlıkta galiba ama o da sonra düzelir diye düşünüyorum. Çok iyi kadın küratörler, sanat tarihçileri, sanatçılar, kolektör, sanat eleştirmenleri, sanat kurumlarında çalışan ve sanat dergilerin başında çok yetenekli kadınlar var.

Senin çalışmam ile ilişki kurman, ilgilenmen, incelemen, manayla sorular hazırlaman, websiteme bakman de beni çok mesut edip umut veriyor. Teşekkür ederim.

2.4.2. Ecem Dilan Köse'nin Sanatı

1990 yılında Ankara'da doğan Köse, Bilkent Üniversitesi Çevre Tasarımı bölümünden mezun olduktan sonra Devlet Tiyatrolarında dansçı olarak çalışmıştır. İç Mimarlık Fakültesine devam etmiş ardından dans faaliyetlerine geri dönmüştür. Proje bazlı çalışan sanatçı disiplinlerarası çalışmalarını sürdürmektedir (Gazan, 2019).

2013 yılında Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı'ndan mezun olan Ecem Dilan Köse farklı sanat dallarını birleştirme odaklı çalışmalar yürütmektedir. Sanatçı, 2013 yılında mezun olduktan sonra görsel ve işitsel performans çalışmalarına başlamıştır. Ebru yöntemiyle yaptığı dokuları dijital ortama aktararak doku araştırmalarını bilgisayar üzerinden sürdürmüştür. Ecem Dilan Köse dijital yerleştirme,

heykel, video sanatı ve desen çalışmaları gibi çeşitli formlarda işler üretmektedir (Yeni Yaratıcılar, 2019).

2.4.2.1. Ecem Dilan Köse ile Söyleşi;

Dijital sanatın bugününü ve geleceğini nasıl yorumluyorsunuz?

Dijital sanat bugün artık sanat tartışmalarından çok öte, bir araçtan fazlasıdır ve yeni bir dönem olarak bahsedilmelidir. Dijitalleşmenin, endüstri devriminden bu yana gelişen teknolojinin etkilerini deneyseleğe açık bir şekilde yeni görmeye başladık.

Bu bana nasıl gözüküyor : Benimle beraber bir çok arkadaşım da dijital sanatın varlığından haberdar bile değilken başladık. Bizler için başta sadece bilgisayarlar araçtı. Gün geçtikçe kendi mecralarımızı, kendi komünitemizi ve sektör içerisindeki alanlarımızı ve talepleri neredeyse hep birlikte yarattık. Özellikle benim bir jenerasyon üstüm bunun için en büyük emeği sarf edenlerdir. Şimdi oturmaya başlayan bir durumu var ve artık alternatif, bilinmeyen, popüler olmayan underground bir konseptten çıkmaya ve yayılmaya başladı. Bu geleceği parlak bir sanat dönemine delalet eder.

Geleneksel sanat anlayışında kadının bir arzu nesnesi olarak konumlandırıldığını görüyoruz. Sizce dijital sanat ve çağdaş sanatsal arayışlar bu noktada kadınlar açısından bir ilerleme sağladı mı, ne tür bir potansiyel sunuyor?

Geleneksel anlayışında demek doğrudur emin değilim ama arzu nesnesi olarak kadının konumlanması toplumla direk ilişkilidir.

Modern zamanda kadının yeri yeniden tanımlanmıştır bu dijital sanat ile ilgili değil değişen toplumla ilgili bir şey; kullanılan araçlar hazza yönelik yine kullanıldı yeni hazlar geliştirmek için de kullanıldı fakat dijital sanatın devrimsel bir rolü var mıdır emin değilim. Dijital sanat dünya çapında cinsiyetsizleşmeye bir eğilimin artmasında belki güzel bir alan oluşturmuş olabilir. Çünkü yapılan her iş daha çok evrene dair boşluğa dair uzaya dair tatlar verdi. Çoğu zaman kadın ve erkek değil cinsiyetsiz karakterler, amorf yeni canlı çeşitlerine referans veren soyut görseller yapıldı.

Geleneksel sanat anlayışında kadın sanatçıların konumunu düşündüğümüzde; özellikle de kendi sanatsal yolculuğunuz ışığında sizce yeni/çağdaş sanatlar kadın sanatçılara farklı olanak ve potansiyeller sunuyor mu? Bu konuda küresel ölçekte kadın sanatçıların eskiye oranla daha etkin olduğunu düşünüyor musunuz? Beklentileriniz, hayal kırıklıklarınız?

Kadın veya erkek olmanın bir alanda güçlüğü daha belirgin olarak vardır diyemem. Ben içmimarlık mezunuyum. Şantiye ortamında yaşadığım cinsiyet esaslı problemlerin benzerlerini aynı olmasa bile başka şekil almış hallerini burada da yaşayabiliyorum. Yine de üretim şekli bilgisayar ortamında olduğu için belki toplumsal imkanlarla orantılı bir kolaylıktan veya zorluktan bahsetmek daha iyi olacaktır. Üretimhaneniz temelde kendi eviniz olmaya başlıyor belki çekinen bir çok kadını üretime teşvik etmiş olabilir bu. İstanbul’da yaptığım bir konuşmanın çıkışına üniversite mezunu bir kadın gelip başına gelen tatsız olayları anlatmıştı.

Farklı disiplinlerde sanatsal çalışmalarınızı sürdürüyorsunuz. Bu alanlarda bir kadın sanatçı olarak sanatta kadının yerini nasıl değerlendiriyorsunuz? Deneyimleriniz nelerdir?

Doğrusunu söylemek gerekirse herhangi bir alanda kadının veya erkeğin yeri diye bir ayrım bana ters geliyor. Kadın ve erkek dediğimiz anda bu ayrım başlamış oluyor. Kadınların yeri ile erkeklerin yeri eşittir. Erkeklerin benim alanımda çocukluklarından gelen bir antrenman halinden ötürü bilgisayara bir yatkınlıkları var bu doğru ama kadınların da duygusal tarafları sanatsal üretimler için çok hoş ve etkileyici oluyor. Kadın ve erkek diye ayrım yapmak istemiyorum.

Çalışmalarınızdan söz eder misiniz? Neler araştırıyor, nelere odaklanıyor, neleri sorunsal ediniyorsunuz?

Öncelikle dünyayı anlamaya çalışıyorum. Gerçekten anlamaya çalışıyorum bazen zihnim insan olmaya, bulunduğum dünyaya, bulunduğum çevreye, bazı soyut kavramlara yabancılaşıyor. O zamanlar için birbirleriyle aynı olduğunu düşündüğüm konseptleri eşleştirerek onları birbirlerine göstermeyi seviyorum.

İnsanlar da görsün istiyorum. Bakın bu bunun gibi diyorum.. Bakın şehirler dokular gibi, hücreler evler gibi, duygular gök yüzündeki gezegen patlamaları gibi... Yaşam kod gibi..

Bu yüzden aslında araştırdığım şeyler temelde yaşam alanları (mimari, şehirler , kent dokuları), biyoloji ve datum. Sinirlerimizden geçen her bir veri, yapay zekayı eğittiğimiz her bir veri ve gece çekilmiş bir şehir fotoğrafı arasında bir bağ var kafamda . İşte o benim çalışma alanım. Tek anlatmak istediğim her şey birbirine benziyor, evren her şey, mikro makroyla aynı.

Sizi dijital sanat yapmaya iten faktörler nelerdir?

Bilgisayara yatkınlığım iyiydi , deneyerek bir eğlence yaratıyordum kendime. Daha sonra ise devam etti. Zor geçirdiğim hayatta bir dönemim vardı o dönem alanım dardı, malzeme ile oynayacak çok imkanım yoktu. Bilgisayarda sınırsız üretim yapabilmek , büyük bir atölyeye bile ihtiyaç duymadan her şeyi hayal ettiklerimi deneyebilmek benim için harikaydı.

Organik dokularla dijitalliği birleştirmek sizin için ne ifade ediyor?

Bilginin nasıl işleneceği ‘insan’ tarafından belirlenir. Bilgi işlendikçe çoğalır. Dijital bilgi, yaşanan dünyadan kopuk olmasa da görselde başka kimliklere sahiptirler. Bu nedenle dijital bilgi ile doğanın bilgisi yumuşak bir birliktelik içinde işlenmelidir. Böylelikle yalın ve saf bir evrensel dil edinilebilir. Yeni bilgi dünyasını iki farklı kimlikte belirsiz ve parçalı bir şekilde deneyimlemek yerine bir arada birbirleri içinde yeni datalar üreterek deneyimlemek, köklerimizde var olan sınırları genişletebilmek ve dijital verilerle yeryüzündeki güzellikleri yeniden görerek bunlardan idealara ulaşmak maksadında önem taşır. Bütünsel olarak her bilgi tecrübeye karşılık gelir. Tecrübe ise mahiyeti ne olursa olsun zaman içinde bir akış, süreklileşme, sonsuzlukta ışıldayan bir şeyi yaşama olayıdır. Hollow, çoğalan bilgiler ile edinilen tecrübenin bir simülasyonu olarak çalışır ve alımlayıcıya bu tecrübeyi seyretme ve dinleme olanağı sağlar. Organik veriler ile organik verilerin dijital çıktıları arasındaki salınımını bize tonal ve geometrik bir uyum içinde sunar.

2.4.3. Emre Okçuer'in Sanatı

1970 yılında Kars'ta doğmuştur. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü ve Yüksek Lisans eğitimini tamamlamıştır. Okçuer, resim ve tasarım çalışmalarının yanı sıra tıbbın araçlarını, ışığın sonsuzluğunu, müziğin derinliğini, videonun görselleştirme ve sunum gücünü de kullanarak mükemmel çalışan insan mekaniğini araştırarak bedeninin izlerine ve iç seslere yönelmektedir. Yakın süreçte ise bilim, sanat ve teknolojiyi birleştirerek, yaşamın her zerresinde görünmeyen bir güç olarak bulunan enerji, frekanslar ve özellikle ses titreşimleri üzerine araştırma ve çalışmalarını yürütmektedir (Okçuer, tarihsiz).



Görsel 2.16 Emre Okçuer

2.4.3.1. Emre Okçuer ile Söyleşi

Dijital sanatın bugününü ve geleceğini nasıl yorumluyorsunuz?

Teknoloji, dijital gelişmeler sanatçıların sanatlarını milyonlara sergilemelerini kolaylaştırdı, aynı zamanda sanatçılara daha sürükleyici sanatsal deneyimler

yaratmaları için ortamlar sağladı. Bu farklı deneyimler sanata daha fazla ilgi duyulmasını, sanatçıları da daha fazla deneyim yaratmaya teşvik etti.

Dijital sanatla birlikte, sanatçılar için geleneksel sanat formlarının dışında imkanlar arttı, sınırlar ortadan kalktı. AR ve VR gibi yeni teknolojiler de dijital sanat deneyiminde devrim yarattı. Artırılmış gerçekliğin yükselişi, sanatçılara çalışmalarında bambaşka kapılar araladı. Bundan 20 yıl önce bugün gelinen noktadaki teknolojik gelişmeleri hayal bile edemezdik, kim bilir 20 yıl sonra neler yapılabilir.

Yıllardır sergilerin hologram teknolojisi ile sanal galerilerde olacağını düşünürdüm. Eskiden hayaldi ama sanırım artık hayal olmaktan çıkıp, bu yolda ilerleniyor.

Evler akıllı hale geldikçe ve web'e bağlandıkça, “akıllı” resim çerçevelerinin hızla yayılacağına inanıyorum. Duvarınıza bir resim koymak yerine, her gün yeni sanat eserleri izleyebileceğiz. Sanal ve artırılmış gerçeklik yaygınlaştıkça, yepyeni bir kullanım düzeyi ortaya çıkacaktır. İzleyicilerin, sürükleyici sanat deneyimleri yaşamak için belki de galerilere gitmesi gerekmeyecek. Belki de sadece evimizde AR gözlüklerini takıp, resmin içinde gezeceğiz.

Dijital sanatın dezavantajlarından biri fiziksel olarak dokunulamaması. Ancak, bunun da gelecekte bir çözümü olacak gibi. Sanal ortamlardan geri bildirim algılayabilmemiz için dokunsal aletler geliştiren şirketler var.

Multi-disipliner çalışmalar daha da artacaktır, sanatçıların yaratıcı düşünceleri ve mühendislerin becerileri birleşerek çok daha etkili ve interaktif deneyimler ortaya çıkacaktır. Teknoloji hızla ilerliyor, dolayısıyla dijital sanatın geleceği parlak ve sanatsal yaratıcılıkta bir evrimin en başında olduğumuza inanıyorum.

Geleneksel sanat anlayışında kadının bir arzu nesnesi olarak konumlandırıldığını görüyoruz. Sizce dijital sanat ve çağdaş sanatsal arayışlar bu noktada kadınlar açısından bir ilerleme sağladı mı, ne tür bir potansiyel sunuyor?

Sadece sanatta değil, insanlık tarihinde her alanda kadının arzu nesnesi olarak görüldüğünü, gereken eşitliğin sağlanmadığını görüyoruz. Ancak burada sadece

erkekleri suçlamamak gerekir, kadınlar da bulundukları kültür, din ve ailelerin yetiştirme tarzından dolayı buna ses çıkartamıyor, hatta bazıları olağan görüyor. Ataerkil bir dünyada yaşıyoruz, cinsiyet ayrımcılığı insanların bilinçaltına işlenmiş durumda, sonuçta sanatçılarda toplumun birer parçası. Şuan sosyal medyanın yaygınlaşması ile insanların beğeni toplama hevesini görebiliyoruz. Sonuçta kendini metalaştıran, obje gibi gösterilmek umurunda olmayan insanları tasvir etmek de sanatçının seçimi. Ancak bu daha çok geleneksel sanat formlarında yada geleneksel düşüncede olan sanatçıların işlerinde görülüyor.

Geleneksel sanat anlayışında kadın sanatçıların konumunu düşündüğümüzde; özellikle de kendi sanatsal yolculuğunuz ışığında sizce yeni/çağdaş sanatlar kadın sanatçılara farklı olanak ve potansiyeller sunuyor mu? Bu konuda küresel ölçekte kadın sanatçıların eskiye oranla daha etkin olduğunu düşünüyor musunuz? Beklentileriniz, hayal kırıklıklarınız?

Benim için önemli olan kadın sanatçı olarak erkek egemen toplumlarda sesimizi duyurabilmenin zorluğu. Benim için sanatçının cinsiyeti değil, sanatı önemlidir.

Geçmişin aksine 1980'lerden sonra sanat okuyabilen kadınların sayısı arttı. Aileler kız çocuklarının resim yapmasına izin veriyor, onaylıyordu. Sanırım o dönemde ailenin geçimini genelde erkek sağladığı, kızların da vakti gelince evlenip, ev ve el işleriyle uğraşacağı düşüncesi, güzel sanatların da 'el sanatı' olarak görüldüğü için engel olmaktan çıkmıştı. Ayrıca o yıllarda feminist hareketlenmelerin başlamasının etkisi de yadsınamaz.

1960'dan beri dünyada yaygın olarak kullanılan ancak ülkemizde henüz çok yaygınlaşmamış Yeni medya sanatı kapsamındaki dijital sanat üretiminde kadın veya erkek sanatçı diye ayırım yapmak artık zorlaştı. Kadın olmanın en büyük zorluğu, anne oldukları zaman üretimlerinin kısıtlanması. Benim de iki oğlum var, ancak eşimde desteği ile yolumdan hiç ayrılmadım.

İnsanlar artık daha bilinçlendi, çağdaş sanatta kadının arzu nesnesi olarak kullanılmasından ziyade kadın-insan hakları daha çok savunulur oldu. Dijital sanatın da içinde yer aldığı Yeni Medya sanatlarında ise temel bilimlerle bilim

ve teknoloji tarihi, sosyolojisi, felsefe gibi teknoloji ve bilim çalışmaları yanı sıra biyo-teknoloji, robotik çalışmalar daha çok ele alınmaktadır.

Dijital sanatlarda, önemli olan teknolojiye hakim olabilmek ve yeni gelişmeleri yakından takip etmek. Bunun için de kadın veya erkek olmanızın farkı yok. Önemli olan cesaretli olup, ekip çalışmasını seviyor olmak. Benim eğitim aldığım zamanlarda teknoloji bu kadar gelişmemişti. Ancak araştırmayı ve öğrenmeyi sevdiğimden, kendimi geliştirmek için hem çok okudum hem de yeni teknolojilerle beraber gelişen programları öğrenmeye ve uygulamaya çalıştım.

Hayal kırıklığı olarak tanımlayamam ama olumsuz yanı dersem, ne yazık ki araştırma ve çalışmalarım sonucunda manevi tatmin dışında para kazanamadım. Ancak yıllar boyunca uğraşlarımın en büyük amacı, genç kuşağa örnek ve yardımcı olabilmek.

Beklentim ise, özellikle ülkemizde bilim ve teknolojiyle beraber iş üreten sanatçıların farklı alan ve kurumlarla daha çok iş birliği yapabilmesi ve destekleniyor olması.

Çalışmalarınızdan söz eder misiniz? Neler araştırıyor, nelere odaklanıyor, neleri sorunsal ediniyorsunuz?

Evren, dünya ve insan iç-içe geçmiş benzeşen ve etkileşen sistemlerden oluşur. Gelişen teknoloji ve bilimsel araştırmaların verileri Makro'daMikro'nun, Mikro'daMakro'nun bulunduğunu ve evrende kendine benzeyen sistemlerin her boyutta yer aldığını bizlere gösterir.

Sanat ve hayat yolculuğumda ki amacım, evrendeki canlı ve cansız her oluşumun temelini sürekli devinim durumundaki saf bir 'enerji', aynı yapı taşı olduğunu izleyici için de duyumsanabilir ve gözlemlenebilir kılmaya çalışmaktır. Bundan dolayı da sıklıkla bilim, sanat ve teknolojiyi birleştirerek, yaşamın her zerresinde görünmeyen bir güç olarak bulunan enerji, frekans ve özellikle ses titreşimleri üzerine araştırma ve çalışmalar yapmaktayım.

Sesin şekli ya da görselleştirilmiş ses olarak tanımlanan Simatik tekniğini neden tercih ediyorsunuz?

Yeryüzündeki her canlının, organlarımızın bile ayrı ses frekansları ve bu frekansların da ayrı şekilleri vardır. Bu şekilleri Simatik (Cymatics) tekniğini kullanarak görebiliriz. Simatik “sesin şekli” ya da “görselleştirilmiş ses” olarak tanımlanabilir. Maddesel olmayan enerjinin maddeye nasıl etki edebildiğini gösterir ve evrenin dokusunun ses, yani titreşim olduğu fikrini daha anlaşılabilir bir hale getirir. Her insanın, enstrümanın, notanın sesi kendisine ait küresel geometrik şekiller olarak, parmak izi gibi birbirinden ayrılmaktadır.

Ses titreşimlerini görselleştirmek için, su veya sıvı bileşenlerde ışık kullanarak yaptığım makro çekimlerde özellikle küçük su damlalarında, mandala görsellerine benzeyen geometrik ve fraktal desenler oluşmakta. Suyun veya kullandığım sıvıların miktarı fazla olduğunda simetriden, fraktal geometriden, kendini tekrar eden benzer şekillerden örnekler görülmektedir.

İşlerinizde ses/titreşim neden önemli?

“Eğer evreni anlamak istiyorsan ; enerji , frekans ve titreşim üzerine düşün...” – Nikola TESLA

Yapıtlarınızda bedensel/iç seslere yer veriyorsunuz. Amaç ve deneyimlerinizi paylaşır mısınız?

Resim ve tasarım çalışmalarımın yanı sıra tıbbın araçlarını, ışığın sonsuzluğunu, müziğin derinliğini, videonun görselleştirme ve sunum gücünü de kullanarak mükemmel çalışan insan mekaniğini araştırarak bedeninin izlerine ve iç seslere yöneliyorum. Önceki işlerimde bedenın dış zırhını parçalayarak yüzeye odaklanan bakışı içe çekiyor ve çıplak bakışla algılayamadığımız gizli evreni, MR ve farklı teknikleri kullanarak görünebilir kılmaya çalışıyordum.

Dikkatimizi doğadan içsel doğaya çevirecek olursak, kendimizi anlatırken dolaylı olarak doğayı da anlatırız. Çünkü insan da doğanın ayrılmaz bir parçasıdır. Amaçlanan, insan ve doğayla beraber, yaşamı bütünsel bir kavrayışa taşımaktır.

Yaratılan görsellikle de amaçlanan, evrendeki canlı ve cansız her oluşumun temelinin sürekli devinim durumundaki saf bir ‘enerji’, aynı yapı taşı olduğunu izleyici için de duyumsanabilir ve gözlemlenebilir kılmaktır.

Dünyada yaşamın varoluşu ile insan, insanın varoluşu ile de sanat ortaya çıkmıştır. İşlerim varoluşa dair yani yaşamsaldır.

Özellikle geleneksel olarak mühendislik dahil olmak üzere bilim ve teknoloji, çoğu kez erkeklerle ve erkek egemen (maskülen) ideolojiyle ilişkili olarak düşünülmüştür. Bilgisayar alanında gelişmelerin yaşandığı askeri/militarist alanlarda üretilen kültür de buna katkıda bulunmuştur. Erkeklerin egemenliğinde olan bu alanda, esas olarak da bilgisayar programlama konusunda kadınlar da etkili olmuşlardır. Bilgisayar programcılığı alanında ilerleyerek 1960’lı yıllarda ilk öncü örnekleri üreten sanatçılardan biri Macar asıllı VeraMolnar olmuştur.

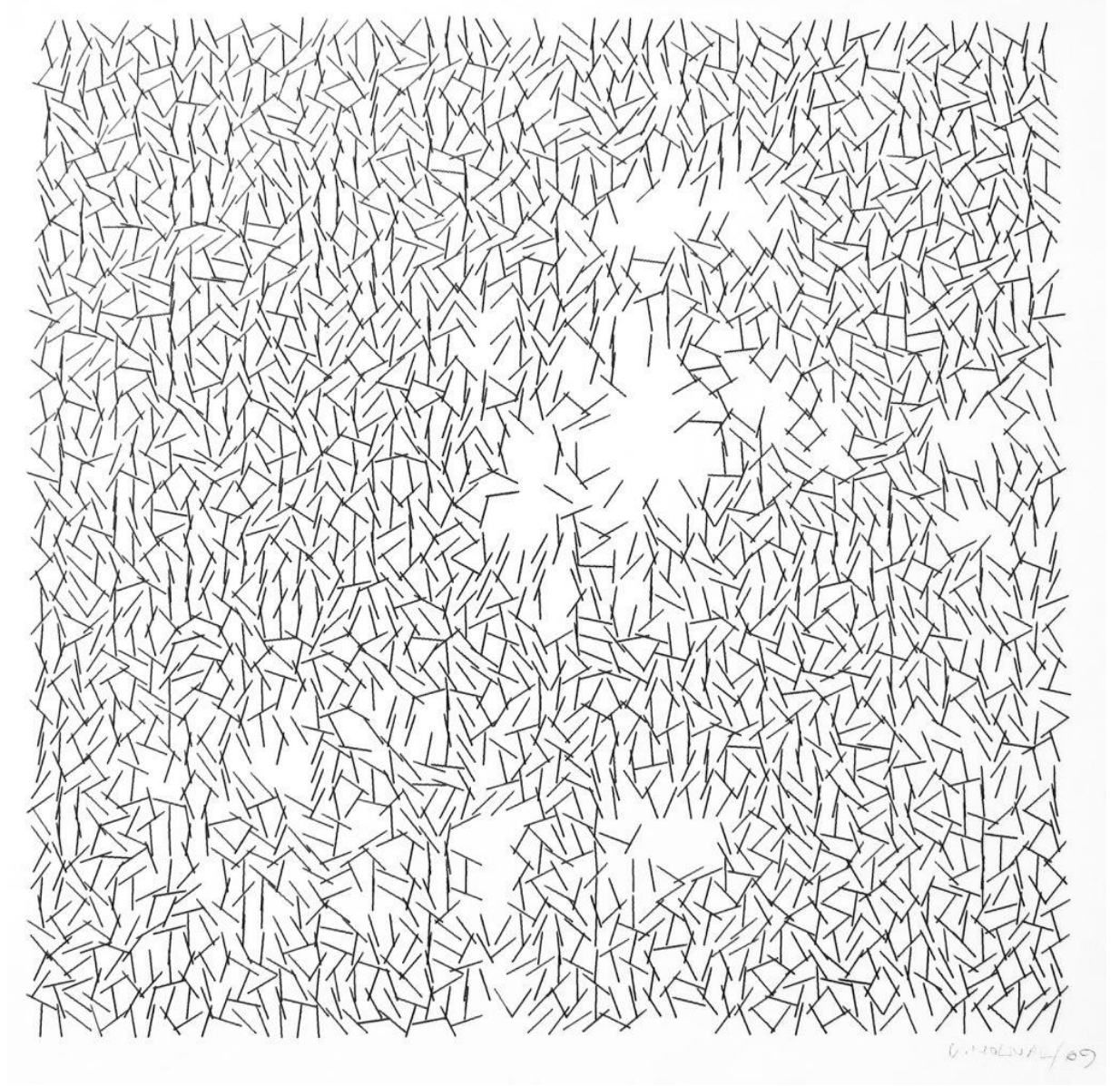
2.4.4. Vera Molnar

Molnar(1924) klasik sanat eğitim almış ve çalışmalarını Fransa’da 1960’lı yıllarda kurucularından olduğu GRAV grubu çatısı altında yürütmüştür. Minimal, nesneden bağımsız imaj üretiminin damgasını vurduğu Op Art ve Kinetik Sanat alanlarında kendisini var eden sanatçı bu dönemde Venezüellalı Op Art sanatçısı JesusRaphaelSoto ve Macar asıllı Fransız Victor Vasarely ile çalışmıştır. Molnar, 1990 yılında Budapeşte Vasarely Müzesi’nde açılan ‘Düşünülmeyen Resimler’ sergisi katalogunda çalışmalarını şu şekilde tanımlar:

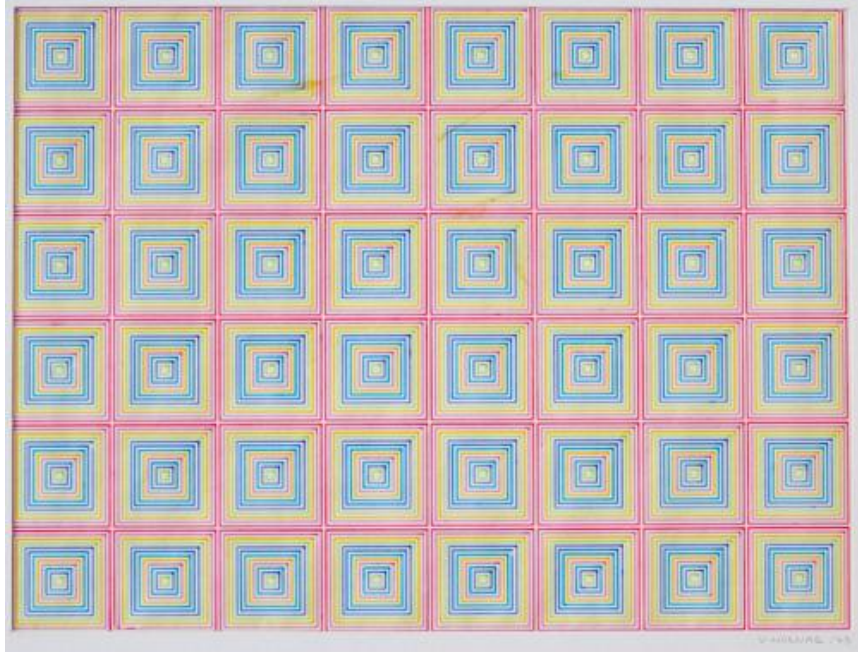
“Görsel bir temel aramaya çalışırken seriyi tasarlamaya başladım. Kompozisyon yapısını oluşturan analiz için çok basit kurallar uyguladım ve eşit derece basit geometrik formlar seçtim. Temelleri ekledim. Asıl amacım çok sayıda resim üretmek olmadı. Bu oluşan seriler bana benzer görsel durumları yan yana koyup test etme fırsatı veriyorlar. O yüzden mantıklı buluyorum. İlgilenen kişiler içinse resimlerimi birbiri ile karşılaştırma olanağı sunmaktadırlar. Asıl soru bu araştırmaların sonucunda benzersiz görsel bir durum oluşabilir. Yapıtlarımın temelinde yatan ana olgu ‘sanatın baştan çıkaran’ yanını yakalamaktır” (Tuğal, 2018, s.167).

Molnar, son 50 yılın sanat eserlerine odaklanan ve 2016 yılında açılan ‘Minimalizm’denAlgorotim’e’ adlı karma sergiye bilgisayar kompozisyonları ile katılmıştır. 1968 yılından itibaren bilgisayarla çalışmaya başlayan Molnar, kırık görüntü

biçimleri ve dizileri, kendini tekrar eden birimlerin düzeni ve dağılımını temel alan araştırmalar yapmıştır.



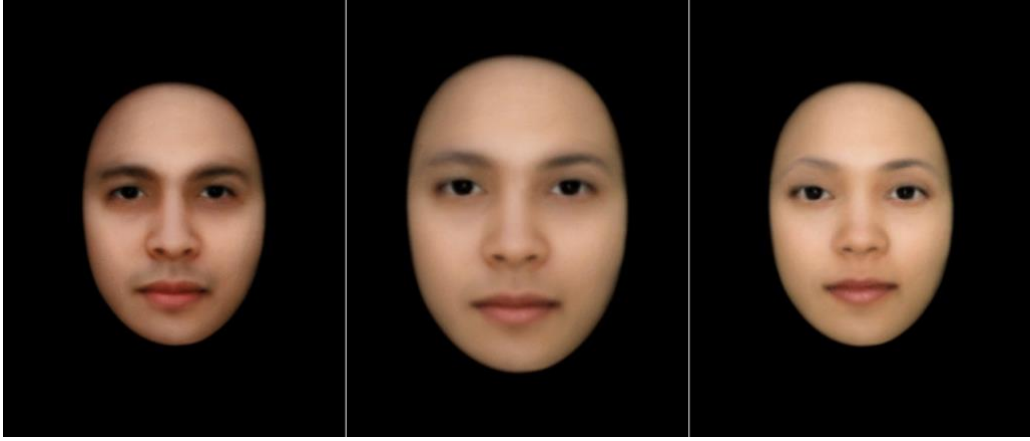
Görsel 2.17 Plotterdrawing, 'Interruptions', by Vera Molnar, Paris, 1969



Görsel 2.18 Vera Molnar, *Carres*, 1973, computergraphic on Bensonplotterpaper. New York

2.4.5. Nancy Burson

Yeni dijital teknolojiyi sanat alanında kullanan öncü sanatçılardan birisi olan Burson(1948) bilgisayarda üretilmiş kompozit fotoğraflarla sanat alanına katkıda bulunmuştur. Burson, “SeeingandBelieving: The Art of Nancy Burson” (Görme ve İnanma: Nancy Burson’un Sanatı) isimli retrospektif sergisiyle adını duyurmuş, “Warhead I” (Savaş Başlığı I) gibi politik duyarlılığa sahip çalışmalar üretmesinin yanı sıra, “morphing” (biçim değiştirme) adı verilen bir veritabanından diğerine eritme yöntemiyle farklı cinsiyet ve ırklardan oluşan kompozit portreler yaratmıştır. Burson, görsel bilginin değişkenliğini vurgulayan, görselliğe manipülatif müdahaleler yapan bir sanatçı olmuştur. Sanatında bir yandan gelenekse fotoğrafçılığa dayalı teknolojileri kullanırken diğer yandan da dijital teknolojileri çalışmalarında uygulamıştır. Sanatçı tutumu olarak kültürel değerlere meydan okumaya ve görsel algılamamanın sınırlarını test etmeye dayalı bir yönelim benimseyen sanatçı, sanat ve bilim arasındaki benzerlik ve farklılıkları ortaya koyan yapıtlar üretmiştir.



Görsel 2.19 *İnsanlık* (Soldan sağa: *İnsanlık, İnsanlık / Kadınlık, Kadınlık*)

2.4.6. LillianSchwartz

Computer-World Smithsonian Ödülüne layık görülen sanatçı bilgisayar teknolojisinin sanat alanının hizmetine sunulmasında önemli katkılarda bulunmuştur. Schwartz bilgisayar kariyerine AT&T Bell Laboratuvarlarında, IBM'in Thomas J. Watson Araştırma Laboratuvarı ve Lucent Technologies BellLabsInnovations'da üstlendiği danışmanlık rolüyle başladı. Tek başına ve önde gelen bilim adamları, mühendisler, fizikçiler ve psikologlarla birlikte, bilgisayarın film ve animasyonda kullanımını için etkili teknikler geliştirdi.

Bilgisayar sanatını uygulanabilir bir çalışma alanı olarak oluşturmanın yanı sıra, Schwartz ayrıca görsel ve renk algısı ve ses gibi bilimsel araştırma alanlarına katkıda bulundu. Kendi kişisel çabaları, bilgisayarın sanat felsefesinde kullanılmasına yol açtı; Picasso ve Matisse gibi sanatçılar tarafından resim, heykel ve grafiklerin paletleri ve yapıları hakkında bilgi içeren veri tabanları, Schwartz tarafından seçimleri analiz etmek için kullanıldı.



Görsel. 2.20 <http://Dodo.lost.Alice/html>

2.4.7. İlke Veral

İlke Veral, dijital fotoğrafçılık teknikleri kullanarak elde ettiği görüntüleri, görüntü düzenleme programlarında yeniden kurgulayan, yapıtlarını müdahale edilmiş bu görsellerle oluşturan bir sanatçıdır. [2] 1991 yılından bu yana fotoğraf alanında çalışan sanatçı fotoğraf sanatına ilk yıllarda kolaj, üst üste çekim, boyama gibi çeşitli biçimsel denemeleri kullanarak başlamıştır. Dijital fotoğrafçılığı gelişmesiyle birlikte bu alanda üretim yapmaya başlamıştır. Veral, fotoğraf tabanlı görüntüleri, bir çeşit diyalog, bir dil ve anlatım aracı olarak göstermekte ve paylaşmaktadır. İşleri üzerinden, çok katmanlı okuma ve tartışma zemini oluşturma, yeni üretimlere de aracı ve çağırıcı olma isteğindedir.

“Sanatçı; çağımızın, modern insan üzerinde taşıdığı izleri ve insan duruşlarını çalışmalarında işlerken, onların çağrıştırdığı öyküler üzerinden, yeniden üretip paylaşmayı bir yaşam biçimi olarak benimsemiştir” (Efsad, 2009).



Görsel 2.21 İlke Veral, 2002

2.4.8. Olia Lialina

1971 doğumlu. Ağ sanatçısı, teorisyen, deneysel film ve video eleştirmeni ve küratör. Moskova Devlet Üniversitesi'nde film eleştirisi ve gazetecilik okudu, 1993'te mezun oldu, ardından C3 (Budapeşte, 1997) ve Villa Walderta'da (Münih, 1998) sanat burslarıyla devam etti. Çalışmalarının bir web galerisi niteliğinde olan ve en ünlü eseri "Erkek arkadaşım savaştan geri döndü"nın remake'lerine bağlantılar içeren Art Teleportacia'yı kurmuştur. Moskova'da, 1995 yılında Lialina tarafından Gleb Aleinikov, Andrej Silvestrov, Boris Ukhananov, Inna Kolosova ve diğerleri ile birlikte kurulan deneysel sinema kulübü Cine Fantom'un kurucularından birisiydi ve daha sonra da direktörü oldu.



Görsel 2.22 OliaLialina, "Erkek arkadaşım savaştan geri döndü"

2.4.9. Beliz Demircioğlu

Multimedya sanatçısı ve koreograf Beliz Demircioğlu Cihandide, New York Üniversitesi'nin Tisch School of the Arts fakültesinde modern dans eğitimi aldıktan sonra Nacho Duato, Nicolo Fonte, Linda Tarnay, James Sutton gibi birçok koreograf için dans etmiştir.

Cihandide "Intouch" isimli videosu ile izleyicilerin enstalasyona yaklaştıklarında görüntülere dokunabileceği bir çalışma üretmiştir. Tonları ve doygunlukları değişen piksellerden oluşan video, izleyiciye sürprizler sunmaktadır. Tanzanyalı ve Ganalı çocukların görünür hale gelebildiği videoda, bu izleyici açısından sabır ve çaba gerektiren bir bağlantıdır, o nedenle piksellerin görüntüyü ortaya çıkarması için bir süre boyunca ekrana dokunmaları gerekmektedir. İzleyiciler ellerini geri çektiklerinde, pikseller eski karanlık hallerine geri dönmektedir. Afrika'da elverişsiz yaşam koşullarına maruz kalan çocuklara yardım eli uzatmanın ilgi ve çaba gerektirdiğini vurgulayan bir enstalasyon olarak dikkat çekmektedir (Demircioğlu, tarihsiz).

2.4.10. Opy Zouni

Dijital çalışmalarında doğadan ilham alan sanatçı, minimal bir estetik anlayışına sahiptir. Bu doğrultuda optik olguları, simetri ve geometriyi kullanır.

2.4.11. Marina Zurkow

Zurkow, doğa ve kültürün kesiştiği alanlara odaklanan, istilacı türler ve petrol bağımlılığı gibi çağımızın kötücül sorunlarını araştırmaya çalışan bir medya sanatçısıdır. İnsan ve insan dışı eyleyiciler arasındaki yakın ilişkiyi geliştirmek için yaşam bilimi, biyo-materyaller, animasyon, akşam yemekleri ve yazılım teknolojilerini kullanmıştır. Halen, toksik atıklar içeren kentsel su yollarının okyanuslara bağlanması ve deniz ekolojisi ile okyanusta kapitalist Pangaea kıtası olarak insanın birincil nitelikteki kullanımı arasındaki ilişkileri/gerilimleri araştırmak için çalışmaktadır.



Görsel 2.23 Marina Zurkow, *Mesocosm*(Times Square, New York)

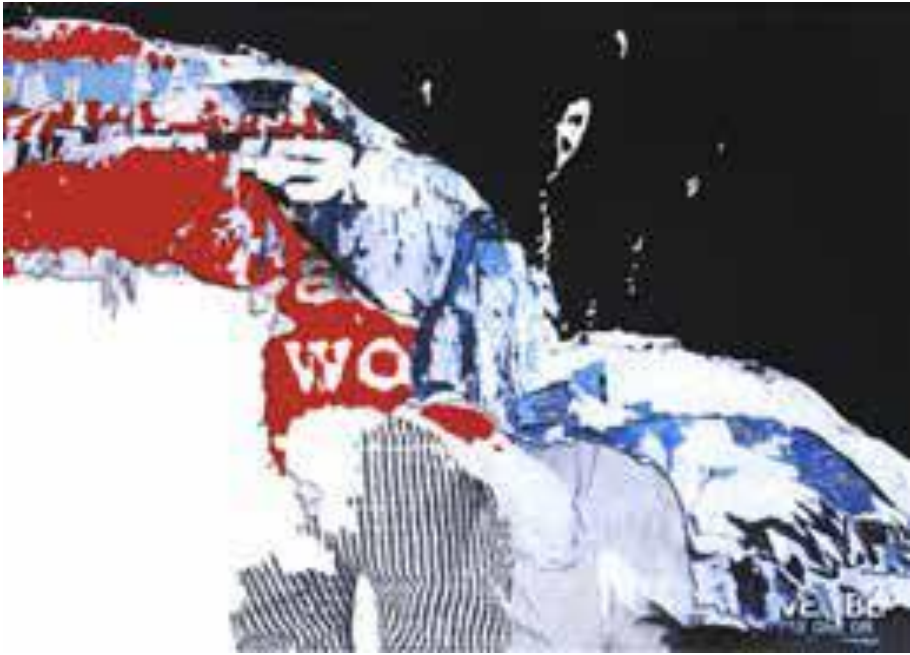


Görsel 2.24 Marina Zurkow, *Necrocracy*, bitformsgallery, 2013

2.4.12. Janet Curley Cannon

Çalışmalarında karışık tekniğe yer vermektedir “Kentsel çevrenin yüzey özelliklerini gözlemleyerek yaptığı çalışmalarında, sosyal tutumlar, siyasi kaygılar ve kültürel eğilimleri ortaya çıkarabilir yapılar inşa etmenin bilgisini aramaktadır. Tekrarlanan kalıplar, yapı elemanları ve değişimin eşiğinde yaşlı ve unutulmuş alanlarda biriken geçmiş ilgi alanına girmektedir” .

Serigrafi, ağaç, linol, litografi, gravür gibi geleneksel tekniklerin herhangi biri ile kombine olarak dijital baskı tekniğini kullanan sanatçı, teknikler arası geçişi başarılı bir şekilde sunan çalışmalar üretmiştir. Görsel 2.25’de görüldüğü gibi, “Temelde, ıssız, bakımsız ve çürüyen yüzey görünümleri, boya yüzeyleri ve çarpık yansımaların kırıldığı tekstil kalıntıları, hayatımızın bu göstergeleri yaşadığı çağ ve onu büyüleyen geçmiş zamanlar arasındadır”.



Görsel 2.25 Janet Curley Cannon, ‘Siyah ve Beyaz Arasındaki Farklılık’,
Linol ve Dijital Baskı, 29,7x42 cm, 2008.

2.4.13. Lisa Bulawsky

Baskı resim sanatçısı Lisa Bulawsky çalışmalarında geleneksel tekniklerle dijital teknikleri bir arada kullanmaktadır. “Dream-Day-20” (Görsel2.26) bunun temel örneklerinden birisidir. Yapıtın ismi olan “Dream-day” terimi, “... rüyadan önceki güne atıfta bulunan Freud’cu bir terimdir”. Sanatçı, öncelikle geleneksel bir yaklaşım olarak gravür tekniği ile oluşturduğu imge yüzeyini tarayıp elektronik ortamına aktarmıştır.

Ardından bir görüntü düzenleme ve manipölasyon yazılımı olan AdobePhotoshop yazılımını kullanarak fotografik imgeleri karıştırmış, bunlara müdahale etmiş ve ardından dijital baskısını almıştır. Gravür ve kolograf gibi tekniklerle birlikte dijital ortamı da kullanan sanatçı bu bağlamda melez teknik kullanımına özgü yapıtlar üretmiştir.



Görsel 2.26 Lisa Bulawsky, 'Dream-Day-20', Dijital Baskı, Kolograf, Gravür, 35,5x 45,7 cm, 2009.

SONUÇ

Dijital sanatlar, yaşadığımız hızlı toplumsal dönüşümün, yaşamın her alanına damgasını vuran yeni (dijital) teknolojilerin ve insan yaşamı üzerindeki geniş etkilerinin ışığında yeni bir sanatsal akım olmaktan ziyade sanat yapma, alımlama, sergileme, satın alma vb. sanatla ilgili tüm süreçleri kapsayan radikal bir dönüşüme işaret etmektedir. Dijital teknolojilere erişim konusunda kadınların önceki toplumsal dönemeçlere kıyasla daha şanslı oldukları söylenebilir. Yıllar süren mücadele ve toplumsal dönüşüm sayesinde canlı modellerle çalışamadıkları, herhangi bir eğitime erişimlerinin olmadığı veya çok sınırlı olduğu, kadın ve sanatçı sözcüklerinin yan yana düşünülemediği dönemlere kıyasla çok daha ileri bir noktada bulunmaktadırlar. Günümüzde hala devam eden bariz eşitsizliklere rağmen kadın sanatçıların etkisi her geçen gün artmaktadır.

Toplumsal, gündelik yaşam içinde dijital teknolojilerin geri dönüşsüz bir yer elde etmesi ve başta sosyal medya tabanlı iletişim olmak üzere yeni insani standartları oluşturma sürecinde kadınlar ve farklı cinsel kimliği ve/veya yönelimi olanların ağ oluşturma, kolektif iş yapma, sanatsal bir rota belirleme olanakları genişlemiştir. 20. Yüzyıla damgasını vuran toplumsal cinsiyet mücadelesinin kazanımlarıyla birlikte dijital teknolojilere erişim cinsiyet ayrımını ortadan kaldırmaya bile daha önemsiz hale getirerek kadınlar için sanata, sanat yapmaya, sanat eğitime, sanat gereçlerine, sanat izleyicisine ve nihayet sanat alıcısına erişim kanallarını önceki dönemlerle kıyas kabul etmeyecek şekilde açık tutmaktadır. Başka bir deyişle dijital teknolojiler hem sanata erişimi cinsiyetçi ideoloji ve pratiklerden olabildiğince arındırma hem de yeni bir sanat pratiği ve deneyimi sağlama noktasında kadınlara benzersiz fırsatlar sunmaktadır. Giderek daha fazla kadın sanatçının kendisini dijital sanatlar alanında var etme uğraşına girmesinin önemli nedenlerinden birisi de budur.

Öte yandan, özellikle de dijital yerli nesillere ait kadın sanatçılar için dijital teknolojiler, bir 19. Yüzyıl ressamı için tuval, boya, fırça neyse o anlama gelmektedir. Dijital teknolojiler, bu neslin kendisini ifade ettiği hatta gerçekleştirdiği bir mecra sunmaktadır. Bu doğal, içine doğulmuş mecra, sanatsal etkinlikler için de bir mecra olması beklenmelidir. Nitekim, giderek daha fazla sanatçı bir sanat yapma aracı ve deneyimi olarak dijital teknolojilere yönelmektedir. Kuşkusuz bunun toplumsal temeli de hazırdır. Dijital yerli kadın sanatçılar için dijital teknolojiler, dijital göçmen daha

yaşlı nesillere kıyasla öğrenilmesi, uyarlanması, benimsenmesi ve hayata geçirilmesi belli bir süre alacak yeni birer gereç değildir. Eski nesillerin büyük çaba göstererek doğallaştırdıkları herhangi bir dijital teknolojiyi, dijital yerli olan nesiller daha ilkokula başlamadan benimsemiş ve sindirmiş oluyorlar. Bu nedenle, dijital sanat alanında bir devrimin eşiğine henüz yeni ulaştığımız düşünülebilir. Zaten bu teknolojileri içselleştirmiş ve sadece sanat alanında değil gündelik, toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel vb. yaşamın her alanında temel iletişim ve iş yapma gereci olarak kullanan nesiller bu teknolojilerin sanatsal dilini çok daha etkin keşfedecek veya ortaya çıkaracaklardır. Başka bir deyişle bu yeni nesiller için artık dijital sanat sanatın ta kendisi olacaktır. Bu durum söz konusu büyük dönüşüme direnen alanlar (sözelimi eğitim) ve nesillerle olan tartışmanın bitmesi anlamına gelmez. Gerçek sanatın ne olduğu konusundaki bitmez tükenmez tartışma hız kesmeden devam edecektir. Geleneksel sanat yapma, sergileme, deneyimleme biçimlerinin, galeri ve müzelerin bir anda ortadan kalkacağını da ileri sürülemez. Zira dijital teknolojiler, söz konusu alanlar için de kolaylaştırıcı bir çok geliştirme fırsatı sunmaktadır. Canlı yayında sanatsal üretimden, dijital yolla paylaşım ve sanat alımlayıcısının da söz gelimi bir 3D yazıcı ile sanatsal üretim sürecinin bir parçası haline gelmesine kadar birçok avantaj dijital sanatları sadece yeni nesil sanatsal paradigma için değil, geleneksel sanatların devamlılığı için de önemli hale getirmektedir.

Kadınların ana akım sanat dünyası içinde kendilerine eşit bir konum elde etme mücadeleleri de hız kesmeyecektir. Zira erkek egemen sistem, toplum içinde bir teknolojik devrimle ortadan kaldırılamayacak ölçüde kökleşmiştir. Ekonomik, siyasal, kültürel boyutları ile birlikte 21. Yüzyılda da egemenliğini sürdürmektedir. Galerilere, müzelere kabul edilebilmek, bir mazeret veya küçümseme ibaresi olarak kullanılan “kadın” sözcüğü olmadan sanatçı olarak anılabilmek dijital teknolojide ustalık elde ederek aşılabilecek sorunlar değildir. Bu bakımdan dijital teknolojiler kadınlar açısından yeni bir fırsat olarak değerlendirilebilir ancak toplumsal bir dönüşümün sanatsal, kültürel, siyasal, ekonomik ayaklarıyla birlikte sağlanması durumunda kadınları özgürleştirecektir.

Kadının özgürleşmesi, varlığının eşit olarak kabulü, eşit işe eşit ücret, ayrımcılığa son verilmesi ülkeleri bu yüzyılda da güncelliğini korumaya devam etmektedir. Başka bir deyişle dijital çağa uygun bir toplumsal aydınlanma gereği

büyüktür. Böylece, milyonlarca ‘tık’ veya ‘beğeni’ alan bir yavru kedi videosuna kıyasla bir dijital sanat yapıtının, hem de bir kadına ait bir sanat yapıtının görünürlüğünün sağlanması çok zor olabilir. Zira dijital teknolojiler, bir yandan hızla büyük kitlelere erişebilme, popüler olma fırsatı sunarken, bir yandan da insanları, insan faaliyetlerini, mikro alanlarda izole etme potansiyeline sahiptir. Dar ağlar, başka bir deyişle sanatçılar, izleyiciler ve sanat alanının diğer paydaşları arasında izole ilişkiler sanatsal anlamda bir değişim veya dönüşüm yaratma bir yana günü anlatma, tanıklık etme konusunda bile sorunlar içerebilir.

Ne var ki kadın özellikle de feminist kadın sanatçıların, belki sanata yeniden kazandırdıkları en önemli öge siyasal öğedir. Kadının kurtuluşu, eşitliği fikrinin sanatsal üretimin, sergileme ve paylaşımın, izleyici deneyiminin bir parçası haline getirilmesi kadın sanatçıların işlerine önemli bir siyasal eksen kazandırır. İzolasyon, tıpkı Viktorya döneminde ve Orta Çağ süresince olduğu gibi, kadın sanatçıların sadece dar bir alanda, eş, dost, akraba arasında paylaşım yaptıkları ve genel sanatsal ortamın bir parçası olamadıkları dönemlere benzeyebilir ve bu haliyle de erkek egemen sanat piyasasını yeniden üretme potansiyeli vardır.

Dijital teknolojilerde ustalaşan, kadın cinselliğini ve erkek egemen/patriyarkal sistemle çelişkisini sanatsal deneyimin her alanında vurgulayan, belki en önemlisi de uğraşlarını sistematize eden ve başka kadın sanatçılarla, başka kadınlarla ve sanata erkek odaklı yaklaşmayan çevrelerle güçlü ve yaygın ağlar kuran kadın sanatçıların sanat tarihinde çok önemli bir eşiğin daha aşılmasını sağlayacağı söylenebilir.

Dijital teknolojilerin kadının kendini ifade etmesine ve sanatlı bir dil oluşturmaya gerçekten katkıda bulunabilmesi için bu teknolojilerin kadının erkek egemen sistemle uzlaşmaz çelişkileri, kadının özgürleşmesi, tüm cinsel kimlik, yönelim ve görüngüleriyle eşit bir varoluşu paylaşması bağlamında icra edilmesi gerekebilir. Zira teknolojinin kendisi kadın sanatçıların varoluş mücadelesini destekleyen bir güç içermez. Başta da ifade ettiğimiz gibi dijital teknolojilerin gücü esas olarak kadınların sanata daha optimum bir erişim sağlamalarını kolaylaştırmaktan ibarettir denilebilir.

Sanat, insanlık tarihi boyunca üstlendiği farklı varoluş nedenleri, farklı gerekçeler, farklı bağlamlar ve farklı öznelerle insanlığın sonuna dek devam edecek bir iletişim ve deneyim biçimidir. Kadın sanatçılar, bu sürecin en başından itibaren var

olmuşlardır. Sanatçıların tanınmadığı, anonim olduğu dönemlerden günümüze kadar her sanatsal atılımda ötsel bir payları vardır. Kadın sanatçıların sanat tarihinde eksik ve yanlış işlenmesi bir yol kazası değil, erkek egemen sanat dünyasının dolaysız ideolojisinin bir sonucudur. Kadınların bir yandan bu eksiklik ve yanlışlıkları ortaya dökmesi, öte yandan sanat tarihini yazmaya devam etmesi gerekiyor. Geleceğin sanat tarihinde kadın, diğer cinsel kimlik ve ifadelerle birlikte eşit olarak var olmalıdır.

KAYNAKÇA

- Aldredge, Jourdan. (2017). DataMoshing: Learn How to Create This Viral Effect. *RocketStock by Shutterstock*. <https://www.rocketstock.com/blog/datamoshing-learn-create-viral-effect/> (Eriřim Tarihi : 10.04.2020).
- Architecture Lab. (2019). 15 Types of Digital Art to Consider. *Architecture Lab*. (İsimsiz). <https://www.architecturelab.net/types-of-digital-art/> (Eriřim Tarihi: 08.04.2020).
- Atakan, N. Biyografi. (Tarihsiz). <http://nancyatakan.com/about/> (Eriřim Tarihi: 12.07.2020).
- Ayvaz, T. (Tarihsiz). Artırılmış Gerçeklik (ar). *MediaClick*. <https://www.mediatick.com.tr/blog/arttirilmis-gerceklik> (Eriřim Tarihi: 13.06.2020).
- Barry, A. ve Messih, S. (2019). Countess.report 2019. <https://countess.report/> (Eriřim Tarihi: 12.07.2020).
- Battersby, Christine. *Gender and Genius: Towards a Feminist Aesthetics*. London: Women's Press, 1989.
- Beaven, Kirstie. (Tarihsiz). *Performance Art, The Happening*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/h/happening/happening>, (Eriřim Tarihi: 08.05.2020).
- Belgesay, ř ve Erkayhan, ř . (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileřimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler . *Sanat ve Tasarım Dergisi* , 1 (14) , 45-62 . <https://dergipark.org.tr/en/pub/sanatvetasarim/issue/20653/220349> (Eriřim Tarihi: 08.06.2020).
- Berman, Barry. (2012). 3-D printing: The new industrial revolution. *Business Horizons* Cilt 55, Sayı 2, Mart–Nisan 2012, s.155-162
- Bin, V., Musini, A. ve Thill, V. (2019). Art's Most Popular: Here are 2018's most visited shows and museums. <https://www.theartnewspaper.com/analysis/fashion-provides-winning-formula> (Eriřim Tarihi: 06.07.2020).

- Bocart, F. ve Gertsberg, M., ve Pownall, R. (27.08.2018) Glass Ceilings in the Art Market., https://papers.ssrn.com/sol3/Papers.cfm?abstract_id=3079017 (Erişim Tarihi: 08.06.2020).
- Bock Di Cosola ve Lois Ann. (2007). *Feminists Who Changed America 1963-1975. Absolute Arts.* <http://www.absolutearts.com/artsnews/2007/01/29/34337.html> (Erişim Tarihi: 31.07.2020).
- Bolognini, Maurizio. (2009). From Interactivity to Democracy. Towards a Post-digital Generative Art. *Leonardo/Olats, Artmedia X.* http://archive.olats.org/projetpart/artmedia/2008/te_mBolognini.php (Erişim Tarihi: 31.07.2020).
- Broude, Norma, ve Mary Garrard. "Introduction: Feminism and Art History." In *Feminism and Art History: Questioning the Litany*. Edited by Norma Broude and Mary Garrard 1–18. New York: Harper & Row, 1982.
- Broude, Norma ve Mary Garrard. "Introduction: The Expanding Discourse." In *The Expanding Discourse: Feminism and Art History*. Edited by Norma Broude and Mary Garrard, 1–25. New York: Harper Collins, 1992.
- Bullock, Allan ve Trombley, Stephen, (1999). *The New Fontana Dictionary of Modern Thought* (3. Baskı). Harper Collins Publishers. ISBN 978-0-00-255871-6.
- Chatel, Marie. (2018) What is Digital Art? Definition and Scope of the New Media. *Medium*. <https://medium.com/digital-art-weekly/what-is-digital-art-definition-and-scope-of-the-new-media-f645058cfd78> (Erişim Tarihi: 20.05.2020).
- Chadwick, Whitney. (1991). *Women, Art and Society. Leonardo*. The MIT Press. Cilt 24, Sayı 4, 08.1991
- Chun, Jae-Hoon. (2011) A review of the characteristics of digital art expressed in contemporary fashion, *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 4:3, 161-171, ISBN: 10.1080/17543266.2011.585475
- Kodoman, Leyla ve Sarı, Safiye. Disiplinler Arası Bağlamda Tuval Resimlerinin, Dijital Baskı Yöntemi Kullanılarak Giyilebilir Sanatta Uygulanmasına Yönelik Bir Çalışma. *Cumhuriyet International Journal of Education*. CIJE e-ISSN: 2147-

- 1606 Cilt 2 (4), 2013, s.72-83-73 - <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/48682>(Eriřim Tarihi: 22.07.2020).
- Cooper, Zoe. (2018). TheFuture of Art: 8 DigitalInstallationsand Interactive Spaces. *Architizer*.<https://architizer.com/blog/inspiration/collections/digital-art-projection-installations/>(Eriřim Tarihi: 27.05.2020).
- Cokely, Carrie L. 15.05.2020. RosiethRiveter. *Brittanica Encyclopedia*.
- Cole, Laura. (2015). TheRelationshipbetweenTechnologyand Art. *Medium*.<https://medium.com/codame-art-tech/the-relationship-between-technology-and-art-6e8785db00f0>(Eriřim Tarihi: 04.03.2020).
- Compart. (2011). “Nude” byKenneth C. Knowlton veLeon D. Harmon. *Compart*.<http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/212> (Eriřim Tarihi:20.07.2020).
- Cooke, R. (04.11.2012). Interview:TheArt of Judy Chicago. *Guardian*.<https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/nov/04/judy-chicago-art-feminism-britain>(Eriřim Tarihi:02.07.2020).
- Cornell, Lauren (Editör). Halter, Ed (2015). *MassEffect: Art andthe Internet in theTwenty-first Century*. MIT Press
- Craven, Jackie. (2019). Winners of thePritzker Prize in Architecture. *ThoughtCo*.<https://www.thoughtco.com/pritzker-architecture-prize-177889> (Eriřim Tarihi: 24.05.2020)
- CulturalProduction?(İsimsiz)*Critical Inquiry* 35, no 2 (Kış 2009): 319-331.
- Curro, Delia. (2017). TheWomen of Mithila. *RawVision*. No. 31.<https://rawvision.com/articles/women-mithila>(Eriřim Tarihi:20.07.2020).
- Čut, Martina. (2017). Digitalnativesanddigitalimmigrants — how aretheydifferent. *Medium – DigitalReflections*. <https://medium.com/digital-reflections/digital-natives-and-digital-immigrants-how-are-they-different-e849b0a8a1d3#:~:text=Digital%20natives%20are%20the%20opposite,video%20games%20and%20the%20Internet>.(Eriřim Tarihi:23.05.2020).
- Çoban, İbrahim ve Kıyar, Neslihan. (2015). Yaratıcı Fotoğrafçılıkta Geleneksel, Dijital ve İnteraktif Dönem. <http://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1428508310.pdf>. (Eriřim Tarihi: 30.07.2019).

de Lauretis, Teresa. "TheTechnology of Gender." *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction* içinde. s.1–30. Londra: Macmillan, 1987.

Demircioğlu, E. D. Beliz. (Tarihsiz), <http://istanbulmuseum.org/artists/belize-demircioglu.html> (Erişim Tarihi: 30.07.2019).

Dingli, Alexei, Seychell, Dylan. (2015). *The New DigitalNatives: CuttingtheChord*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg. ISBN:10.1007/978-3-662-46590-5

Diggory, Katherine. (2018). Technology in the 21st Century: Blessingorcurse? *Explore Life*.<https://www.explore-life.com/en/articles/technology-in-the-21st-century>(Erişim Tarihi:20.05.2020).

Doğan, D., & Seferoğlu, S. S. (2015). Mobil Cihazlar ve Eğitimde Dijital Dönüşüm [Pdf].Ankara:TOJET.http://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/yayin/Kitap_ETO2015_Bolum27_539-563.pdf

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi., Cilt II.Yapı-Endistüri Merkezi Yayınları. İstanbul (1997).

Efsad. (2009). Fotoğraf Gösterileri. <https://www.efsad.org.tr/4-haziran-1900-fotograf-gosterileri-ilke-veral> (Erişim Tarihi: 29.07.2019).

Egan, Natasha. (2005). Painting on Photography: Photography on Painting. Museum of ContemporaryPhotography. Columbia College Chicago. <https://www.mocp.org/exhibitions/2000/5/painting-on-photography-photography-on-painting.php>, (Erişim Tarihi:25.05.2020).

Elif Keskin(2017) ‘‘Sanatta Kadının Kimliği’’(Erişim Tarihi:25.05.2019).

Erkayhan, Ş, Belgesay, M. (2014). *Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler*.<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20653/220349>(Erişim Tarihi:25.05.2020).

Eugene, P. (2020). What is Spriting? WiseGeek. <https://www.wisegeek.com/what-is-spriting.htm>(Erişim Tarihi:15.06.2020).

- Evans, Thomas ve Souter, Anna. The Rise of Technology in Art. *BareConductive*.<https://www.bareconductive.com/news/the-rise-of-technology-in-art/Bare-Conductive>(Eriřim tarihi: 10.08.2019).
- Feng, Emily. (2014). GoodMorningMr. Orwell': A LookBack at the Nam JunePaik Video ThatGreeted 1984. *AsiaSociety*.<https://asiasociety.org/blog/asia/good-morning-mr-orwell-look-back-nam-june-paik-video-greeted-1984>(Eriřim Tarihi:25.05.2020).
- Fitzpatrick, Sophie. (2019) Art in a Technological World. <https://edgy.app/art-in-a-technological-world> Edgy.(Eriřim Tarihi:07.04.2020).
- Fırıncı, M. Dijital Çağda Geleneksel Baskı Resim ve Teknikler Arası Geçiş (Melezleşme). *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2013, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192463>, (Eriřim Tarihi: 22.07.2020).
- Foster, H. ve ark. (2007). Uměníporoce 1900 : Modernismus, antimodernismus, postmodernismus. Praha : Slovart, 2007, s. 456 – 463.
- Gajewski, Camille. (2015). A BriefHistory of Women in Art. Khan Academy. <https://www.khanacademy.org/partner-content/tate/women-in-art/history-of-women-in-art/a/a-brief-history-of-women-in-art>(Eriřim Tarihi: 10.07.2020).
- Gazan, O. (2019). *Yeni Yaratıcılar #18: Ecem Dilan Köse • Bigumigu*. <https://bigumigu.com/haber/yeni-yaraticilar-18-ecem-dilan-kose/>, (Eriřim Tarihi: 13.07.2020).
- Gencer, Z. (2019). Haklar ve Onları Kazananlara Dair Bir Methiye: Suffragette. <https://www.sosyalbilimler.org/esitlik-mucadelesi-suffragette/>. (Eriřim Tarihi: 28.06.2020).
- Goodman, Nelson. (1968). *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. TheBobbs-Merrill CompanyInc.
- Greenberger, A. (23.06.2015). MiriamSchapiro, a Leader of the Feminist Art Movement, Dies at 91.*Art News*.<https://www.artnews.com/art-news/artists/miriam-schapiro-pioneering-feminist-artist-dies-at-91-4408/>(Eriřim Tarihi: 06.07.2020).

- Halperin, J. (15.12.2017). The 4 Glass Ceilings: How Women Artists Get Stuffed at Every Stage of Their Careers. Eriřim Tarihi: 12.06.2020).
- Hamilton, Paul. (2009). Drawing with printmaking technology in a digital age. *TRACEY: Drawing and Technology*. May 2009
- Hansen, Mark B.N. (2010). "New Media." *Critical Terms for Media Studies* (Editör: W.J.T. ve Mitchell ve Mark B.N. Hansen). 172-185. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2010.
- Hayles, N. Katherine. (1999). Condition of Virtuality. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* içinde. Chicago: University of Chicago Press.
- Hobsbawm, Eric. (1995). *The Age of Extremes: The Short Twentieth Century, 1914–1991*. London: Abacus. ISBN 978-0-349-10671-7.
- Humm, Maggie. *Feminisms (Reader)*. Routledge; 1. Baskı (01.04.1992).
- International Telecommunication Union (ITU). (2010). The World in 2010: ICT facts and figures. *ITU News*. <https://www.itu.int/net/itunews/issues/2010/10/04.aspx> (Eriřim Tarihi: 13.07.2020).
- Indrisek, Scott. (2019). How the Turner Prize Became One of Art's Biggest Awards. *Artsy*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-turner-prize-one-arts-awards> (Eriřim Tarihi: 02.06.2020)
- Ippolito, Jon. (2002). Ten Myths of Internet Art. *Leonardo* Vol. 35, No. 5, Tenth Anniversary New York Digital Salon (2002), pp. 485-487+489-498
- Iyengar, S., Nichols, B., Shaffer, P., Akbar, B., Menzer, M., Moyseowicz, A., . . . Santoro, H. (2019). Artists and Other Cultural Workers: A Statistical Portrait (D. Ball & R. Sutton, Eds.). <https://www.arts.gov/publications/artists-and-other-cultural-workers-statistical-portrait> (Eriřim Tarihi: 25.07.2020).
- J. Morris, C. (Tarihsiz). A Short History. <https://www.airgallery.org/history/> (Eriřim Tarihi: 11.07.2020).
- Kahraman, H. (31.03.2020). Augmented Reality. <https://www.endustri40.com/artirilmis-gerceklik-augmented-reality/> (Eriřim Tarihi: 29.07.2020).

- Kavrakoğlu, F. (2017) ‘‘ Çağdaş Sanata Varış 286|Yeni Medya Sanatı 1’ (Erişim Tarihi:25.05.2019).
- Kerlow, Isaac. (2010) The Art of 3D: Computer Animation and Effects. 2. Baskı. John Wiley & Sons
- Kernan, M. (1983). Lee Krasner. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/style/1983/10/23/lee-krasner/cfe27fbd-8017-483f-bc08-039ab666f5a8/> (Erişim Tarihi:14.07.2020).
- Lawrence, Anya. (2012) Enter a rainstorm without getting wet – RainRoom is truly incredible. *It’s Nice That*. <https://www.itsnicethat.com/articles/rain-room-barbican> (Erişim Tarihi:25.05.2020).
- Lialina, Olia. (1996). My Boyfriend Came Back from the War. *Net Art Anthology*. <https://anthology.rhizome.org/my-boyfriend-came-back-from-the-war> (Erişim Tarihi:25.05.2019).
- Lillian, F. Schwartz Biyografi. (Tarihsiz), , <http://lillian.com/biography/Paglen> (Erişim Tarihi: 29.07.2019).
- Lucie-Smith, Edward. (2001). *Movements in Art Since 1945*. 1. Baskı. Canada: Thames & Hudson World of Art, 2001.
- Mangialardi, Michael. (2017). A Beginner’s Guide to Vector Graphic Design. *Medium*. <https://medium.com/@michaelmangial1> (Erişim Tarihi:12.04.2020).
- Manovich, Lev. (2009) ‘‘The Practice of Everyday (Media) Life: Mass Consumption to Mass Cultural Production?’’. *Critical Inquiry* 35, no 2 (2009): 319-331.
- Marion, Grace. (2015). Post-Internet art. *The Playwician*. <https://playwician.com/4932/entertainment/post-internet-art/> (Erişim Tarihi:25.05.2020).
- Martínez, F. (Tarihsiz). Dibutades and the Origin of Drawing (Çev:H.Gürel.). <http://www.mindeguia.com/dibex/Dibutades-e.htm> (Erişim Tarihi: 03.07.2020).
- Matuszka T. (2013) Augmented Reality Supported by Semantic Web Technologies. In: Cimiano P. ve Corcho O. ve Presutti V. ve Hollink L. ve Rudolph S. *The Semantic*

- Web: SemanticsandBig Data. ESWC 2013. *LectureNotes in ComputerScience*, Cilt 7882. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-38288-8_51(Erişim Tarihi:25.05.2020).
- Matthews, Kayla. (2018). 5 WaysTechnology is Transformingthe Art World.*InnotechToday*.<https://innotechtoday.com/technology-innovating-art-world/>(Erişim Tarihi: 13.07.2020).
- McAndrew, C.(2020). The Art Basel and UBS Global Art Market Report., <https://www.artbasel.com/stories/art-market-report-1>(Erişim Tarihi: 12.07.2020).
- MelanieLenz,(2014) Kataloglama Değişim: ‘Kadın, Sanat ve Teknoloji’ (Erişim Tarihi:08.07.2019).
- Meller, Sarah. (2010). TheBiennialandWomenArtists: A LookBack At Feminist Protests At TheWhitney. WhitneyMuseum of American Art. <https://whitney.org/Education/EducationBlog/BiennialAndWomenArtists>(Erişim Tarihi: 17.05.2020).
- Miller, AsherEthan (2016). "RosaBonheur | TheHorseFair | The Met". TheMetropolitanMuseum of Art. CatalogueEntry. (Erişim Tarihi: 29.06. 2020).
- Milner, Theresa. (Tarihsiz). What is DigitalPhotography? Cole’sClassroom.<https://www.colesclassroom.com/what-is-digital-photography/> (Erişim Tarihi: 17.05.2020).
- Moran, Kate. (2016) Millennials as DigitalNatives: MythasandRealities. *Nielsen Norman Group*.<https://www.nngroup.com/articles/millennials-digital-natives/#:~:text=Millennials%20as%20Digital%20Natives%3A%20Myths%20and%20Realities,multitask%20reduces%20their%20task%20efficiency.>(Erişim Tarihi:30.07.2019).
- Morgan, T., &Purje, L. (2017). An Illustrated Guide toLindaNochlin’s “WhyHaveThereBeen No Great WomenArtists?”. <https://hyperallergic.com/377975/an-illustrated-guide-to-linda-nochlin-why-have-there-been-no-great-women-artists/>(Erişim Tarihi:30.07.2020).
- National Gallery of Art. TheCorinthianMaid.https://www.nga.gov/education/teachers/lessonsactivities/orig_inmyths/corinthian-maid.html (Erişim Tarihi:12.08.2020).

- Noll, Michael. (2014) First-Hand:EarlyDigital Art At Bell Telephone Laboratories, Inc. *EngineeringandTechnologyHistoryWiki*.https://ethw.org/First-Hand:Early_Digital_Art_At_Bell_Telephone_Laboratories,_Inc(Eriřim Tarihi:25.05.2020).
- Obama, Barack. (2013). RemarksbythePresident in theState of theUnionAddress.<https://obamawhitehouse.archives.gov/the-press-office/2013/02/12/remarks-president-state-union-address>(Eriřim Tarihi:25.05.2020).
- Okçuer, Emre. Kiřisel Web Sitesi. *Hakkında*. (Tarihsiz), <https://www.emreokcuer.com/hakkında> (Eriřim Tarihi:13.07.2020).
- Öztürk, Ender. (2018). *3D Baskı nedir?* <https://www.teknolojioku.com/donanim/3d-baski-nedir5abc7c1f76381c6b0b5c59f3>(Eriřim Tarihi: 12.08.2020).
- Paglen, T. ve Appelbaum, J. (2016) *AutonomyCube*byTrevorPaglenandJacob Appelbaum. *Revolver Publishing*, Berlin.
- Pantelić, Ksenija (Silka P) veVelimirović, Andreja. (2017). TheSeriousRelationship of Art andTechnology.*Widewall*. <https://www.widewalls.ch/the-serious-relationship-of-art-and-technology/Widewall> Editorial. (Eriřim tarihi:02.05.2019).
- Paul, Christiane. (2015). *Digital Art* (World of Art) 3. Baskı, Thames& Hudson Wolfe, Shira. (2019). 5 ContemporaryCollageArtistsAdding New Layers. *Artland*. <https://magazine.artland.com/5-contemporary-collage-artists/>(EriřimTarihi:25.05.2020).
- Pollock, Griselda. (10.05.2017). *Women, Art, and Art History: GenderandFeminist Analyses*, Oxford Bibliographies, ISBN: 10.1093/OBO/9780199920105-0034
- Poster, Mark. (2006). *Information Please: CultureandPolitics in the Age of DigitalMachines*Durham: Duke UniversityPress, 2006. ISBN 0–8223–3239–4
- Prensky, Marc. (2001). *DigitalNatives, DigitalImmigrants. On theHorizon*(NCUniversityPress, Vol. 9 No. 5. Ekim, 2001).
- Rahmawati, Devie. (2019). Characteristics of the ‘DigitalNative’ generation in aDigital Environment. *IndependentObserver*.<https://observerid.com/characteristics-of-the-digital-native-generation-in-a-digital-environment/>(Eriřim Tarihi:25.05.2020).

- Rieland, Randy. (2014). 7 Ways Technology is Changing How Art is Made. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/7-ways-technology-is-changing-how-art-is-made-180952472/> (Eriřim tarihi: 21.03.2020).
- Saęlamtimur, Zühal Özel, Yrd. Doę. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* Cilt/Vol.:10-Sayı/No:3 : 213–238
- Schukei, Abby. (2019) 8 Ways To Make Art Better Using Technology. "https://theartofeducation.edu/2019/06/03/8-ways-to-make-art-better-using-technology/Magazine. (Eriřim tarihi: 12.02.2020).
- Scott, Joan W. "Gender: A Useful Category for Historical Analysis." *American Historical*. (1986): 1053–1075. ISBN: 10.2307/1864376
- Semiz, T. (2019). 3D Yazıcı (Printer) Nedir? Nasıl Çalışır? Neler Yapılabilir? <https://maker.robotistan.com/3d-yazici-printer/> (Eriřim Tarihi: 21.06.2020).
- Shaw, A. (2019). Gallery representation dwindles for 'established' female artists, new research finds. *The Art Newspaper*. <https://www.theartnewspaper.com/news/gallery-representation-dwindles-for-more-established-female-artists-new-research-finds> (Eriřim Tarihi: 10.07.2020).
- Spittel, Ali. (2018). An introduction to Generative Art: what it is, and how you make it. *freeCodeCamp*. <https://www.freecodecamp.org/news/an-introduction-to-generative-art-what-it-is-and-how-you-make-it-b0b363b50a70/> (Eriřim Tarihi: 11.07.2020).
- Standley, Eric. (2020). Interview with Eric Standley: The Cutting-Edge Art of Eric Standley. *Arctic Paper*. <https://www.arcticpaper.com/paperpassion/eric-standley> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020).
- Suzuki, Yuri. (2014). The Pyramidi: Series of mechanical instruments can play through digital control signal. <http://www.yurisuzuki.com/design-studio/the-pyramidi> (Eriřim Tarihi: 03.07.2020).
- Swartz, Anne. Broşür. WIA To WAR To Zines. An Overview of Feminist Art Exhibition Practices in New York City. <https://core.ac.uk/download/pdf/147830031.pdf> (Eriřim Tarihi: 03.07.2020).

- Štofko, M. (2007). *Intermédium/mixmédium, intermediálnéumenie. Od abstrakciepoživéumenie: (Slovníkpojmovmoderného a postmodernéhoumenia)*. Bratislava: Slovart, 2007
- Takac, Balasz. (02.06.2019) Inside Womanhouse, A Beacon of Feminist Art. *Widewalls*.<https://www.widewalls.ch/magazine/judy-chicago-womanhouse>, (Eriřim Tarihi: 05.07.2020).
- Tate, S. (2015). *Art andWomen*. <https://artandwomen.wordpress.com/>(Eriřim Tarihi: 10.07.2020).
- Thomson-Jones veKatherineve ShelbyMoser. (2019). "ThePhilosophy of Digital Art", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Sonbahar 2019 Baskısı), Edward
- Tuğal, Sibel Avcı. (2018). *Oluřum Süreci İinde Dijital Sanat* (1. Baskı). İstanbul: HayalperestYayınevi.
- Topaz, C. ve Klingenberg, B. ve Turek, D.ve Heggeseth, B. ve Harris, P., C.Blackwood, J. veMurphy, K. (2019). Diversity of artists in major U.S. museums. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212852>(Eriřim Tarihi: 13.07.2020).
- Treviño, V. veVoss, Z. veAnagnos, C. veWade, A. (2017). TheOngoingGenderGap in Art MuseumDirectorships.<https://www.issuelab.org/resource/the-ongoing-gender-gap-in-art-museum-directorships.html>(Eriřim Tarihi: 12.07.2020).
- Uzun, Onur. (2017). I-P-B Frames. *Medium*. <https://medium.com/@nonuruzun/i-p-b-frames-b6782bcd1460>(Eriřim Tarihi:23.04.2020).
- Van de Ven, Pauline. (2020). DigitalPainting: Themajoraspects of digitalpaintingexplainedandillustratedforartistsandcollectors. <https://www.digitalpainting.be/>(Eriřim Tarihi:25.06.2020).
- Victor, Bret. (2011). *DynamicPictures*. <http://worrydream.com/DynamicPicturesMotivation/>(Eriřim Tarihi:21.05.2020).
- Yeni Yaratıcılar. (2019). *Yeni Yaratıcılar: Ecem Dilan Köse* [Video dosyası], <https://www.youtube.com/watch?v=8ybgR3n12Jc>(Eriřim Tarihi:13.07.2020).
- Wands, Bruce, (2006), *Dijital ağ Sanatı*. (ev.:OsmanAkınhay),İstanbul:Akbank Yayınları

Watson, Ian Robert. (2013). *DigitalNativesorDigitalTribes?* *Universal Journal of EducationalResearch*1(2):104-112,
2013<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053825.pdf>(Eriřim Tarihi:25.06.2020).

What Is AugmentedReality (AR) and How DoesItWork? (İsimsiz). (Çeviri:H. Gürel.).
(22.11.2018). <https://www.avrspot.com/augmented-reality-ar-work/>(Eriřim Tarihi: 29.08.2019).

WidewallsEditorial. (2017). TheSeriousRelationship of Art andTechnology.Widewalls.
<https://www.widewalls.ch/magazine/the-serious-relationship-of-art-and-technology>(Eriřim Tarihi:19.04.2020).

Zalta, N. (Ed.). (Tarihsiz)<https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/digital-art/>(Eriřim Tarihi: 28.07.2019).

Zhang, Jessica. (2019). 2,000 YearsAftertheExplosion of Vesuvius, Chinese Artist CaiGuo-QiangBlewUpPompeii Yet Again.
ArtNet.<https://news.artnet.com/exhibitions/cai-guo-qiang-1479670#:~:text=Exhibitions-,2%2C000%20Years%20After%20the%20Explosion%20of%20Vesuvius%2C%20Chinese%20Artist%20Cai,Blew%20Up%20Pompeii%20Yet%20Again&text=The%20performance%2C%20titled%20Explosion%20Studio,he%20pressed%20the%20explosion%20button.>(Eriřim Tarihi:25.05.2020).

İNTERNET KAYNAKLARI

http-1:https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art(Eriřim Tarihi: 25.05.2020)

http-2 : https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_photography (Eriřim Tarihi:19.04.2020)

http-3:https://en.wikipedia.org/wiki/Fine-art_photography(EriřimTarihi:15.03.2020)

http-4:https://en.wikipedia.org/wiki/Collage#Digital_collage(EriřimTarihi:12.04.2020)

http-5: https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics(Eriřim Tarihi: 02.04.2020)

http-6: https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal_art(Eriřim Tarihi: 02.08.2020)

http-7 https://www.wikiwand.com/en/New_media_art (Eriřim Tarihi: 22.05.2020)

- http-8:** https://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art(Eriřim Tarihi: 03.04.2020)
- http-9:** <http://www.amoda.org/about/> (Eriřim Tarihi: 12.08.2020)
- http-10:** <https://ecologiesofintimacy.wordpress.com/2016/03/30/hello-1969/> (Eriřim Tarihi: 29.07.2019).
- http-11:** https://en.wikipedia.org/wiki/2D_computer_graphics (Eriřim Tarihi:02.03.2020)
- http-12:**<https://www.adobe.com/creativecloud/design/discover/pixel-art.html> (Eriřim Tarihi : 08.04.2020)
- http-13:**https://en.wikipedia.org/wiki/Mixed_media(Eriřim Tarihi: 02.03.2020)
- http-14** <https://en.wikipedia.org/wiki/Rasterisation>(Eriřim Tarihi: 02.03.2020)
- http-15:**<https://www.poligonmuhendislik.com/hizmetlerimiz/uretim/hizliprototipleme/sa>(Eriřim Tarihi: 25.05.2020)
- http-16:**<https://www.btech.com.tr/dlp-digital-lightprocessing/>(Eriřim Tarihi:12.08.2020)
- http-17:** <https://www.tridi.co/3d-baski-fdm> (Eriřim Tarihi: 05.08.2020)
- http-18:**<https://arti90.com/portfolio-item/sls-teknolojisi/> (Eriřim Tarihi: 12.08.2020)
- http-19:**https://monoskop.org/Olia_Lialina (Eriřim Tarihi: 31.07.2019)
- http-20:**<https://www.btech.com.tr/ebm-electron-beam-melting/>(Eriřim Tarihi: 12.08.2020)
- http-21:**https://en.wikipedia.org/wiki/Laminated_object_manufacturing(Eriřim Tarihi:02.02.2020)
- http-22:**<https://www.enerjimiz.com/sozluk-enerjisi-6/bagli-cihazlar-connected-devices-57>(Eriřim Tarihi: 24.07.2020).

http-23: <https://www.tate.org.uk/art/turner-prize> (Eriřim Tarihi: 10.07.2020)

http-24: <https://www.arm.com/glossary/connected-devices> (Eriřim Tarihi: 29.12.2019)

http-25: https://en.wikipedia.org/wiki/Venus_of_Willendorf (Eriřim Tarihi: 10.02.2020)

http-26: <https://elephant.art/unusual-time-women-venice-biennale/> (Eriřim Tarihi: 12.07.2020)

EKLER

EK-1 Doç. Dr. H. Mustafa AKKAYA ile Söyleşi

1976 Ankara doğumlu heykeltıraş H.Mustafa Akkaya 2000 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümünden mezun olmuştur. 2004 yılında Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Heykel Anasanat Dalında yüksek lisansını tamamlamıştır. 2012 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı'nda Doktora programını tamamlamıştır. TRAKYA ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ HEYKEL BÖLÜMÜNDE BİR DİJİTAL SANAT ARACI OLARAK ÜÇ BOYUTLU YAZICI İLE DİJİTAL TASARIM VE HEYKEL ARAŞTIRMASI, Yükseköğretim Kurumları tarafından destekli bilimsel araştırma projesinde Yürütücü olarak görev almıştır. Dijital sanatçı 3D heykeller yapmaktadır.

HeykeltraşDoç. Dr. H.Mustafa Akkaya ile Röportaj, Nisan – Mayıs, 2020

Bilgisayarda 3 boyutlu modellemeden bahsedebilir misiniz?

Bilgisayarda 3 boyutlu modelleme organik ve inorganik olmak üzere iki farklı modelleme türünden oluşur. Organik modellemede temel olarak yaşayan formlardan hareketle tasarımlar yapılır. Bitkiler, hayvanlar veya insanlardan bunun temelini oluşturur. İnorganik modelleme ise daha çok mühendislik ya da endüstriyel tasarım alanlarında kullanılan bir modelleme türüdür.

Bunların her birinde kullanılan yazılımlar ve yazılımların çalışma mantığı birbirlerinden çok farklıdır. Örneğin organik modelleme de üçgenler ya da dörtgenler (mesh,quad) aracılığıyla oluşturulan yüzeyler vardır, koordinatlar yardımıyla oluşurlar. Çünkü bilgisayar ortamında oluşturulan her şey sayısal ve matematiksel kodlar içerir. Bilgisayar ortamında formlar doğadaki gibi oluşmazlar. Yine organik modellemede monitörde gördüğümüz küre aslında üçgenlerin ya da dörtgenlerin birleşiminden oluşan, birbirine bağlı yüzeylerdir. İnorganik modellemede ise üçgenler ya da dörtgenlerden çok yüzeyler vardır. Nurb*ler bu yüzeylerin bir araya gelişlerinden oluşurlar (segment). Üçgenlerden ziyade dörtgenler içerirler.

Yüzeydeki dörtgenlerin sayısına segment denir. Segment ne kadar fazla olursa yüzey o kadar çözünürlüğü yüksek bir yüzey olur. Bu iki disiplinden organik modellemede kullanılan programlar Zbrush, Mudbox ya da kısmen Maya veya 3DMax gibi programlardır. İnorganik modellemede kullanılan programlar ise Solidworks, Fusion360 ya da Rhinocerus gibi programlardır.

Bilgisayar ortamında modelleme aşaması bittikten sonra slicer -dilimleme- yazılımları ile Gcode'lar oluşturulur ve 3d yazıcıların belleklerine aktarılır. Dilimleme programları uzayda x, y ve z eksenlerinde koordinat noktaları ve koordinatların birbirleriyle birleşen yüzeylerini formlara uygun olarak oluştururlar.

Bu aşamada x ve y eksenlerinde yatayda yüzeyler oluşturulurken, z ekseninde de o yüzeylerin birbirlerine bağlanarak üç boyutlu modellerini çıkarmak hedeflenir. 3 boyutlu yazıcı dediğimiz makinenin birden fazla türü vardır. Şu an dünyada en çok tercih edilen teknoloji FDM'dir. FDM; katmanların bir araya gelmesiyle oluşan, filaman denilen katı plastik malzemenin nozzle aracılığıyla eritilmesi yoluyla formların oluşmasıdır. SLA ise sıvı reçinenin aşağıdan gelen bir projeksiyon ultraviyole ışığının reçineyi dondurması sayesinde z ekseninde katmanlar halinde oluşturulmasıdır. Bir diğer üç boyutlu yazıcı türü ise SLS yazıcılarıdır. Bunlar mantık olarak FDM yazıcılara benzemekte, farklı olarak destek materyali olarak özel bir toz materyal kullanmaktadırlar.

Endüstriyel kısmı da sizin için sanata dahil midir?

Endüstriye bir tasarım yapıldığında, yapılan tasarım da doğaya dahildir. İnsan bilmediği bir şeyi söyleyemeyeceği ya da düşünemeyeceği gibi sonuçta görmediği bir nesneyi de yorumlayamaz.

Endüstriyel tasarım ile sanatı ayıran şey bir şeyin fonksiyonelliğidir. Endüstriyel tasarım içinde 'form mu fonksiyona hizmet eder yoksa form mu fonksiyonu izler?' tartışması vardır.

Fakat sanatta böyle bir tartışma mevcut değildir. Sanat yapıtı tasarlanırken düşünülen şey, o şeyin sadece sanata hizmet etmesidir. Sanat yapıtı denilen

nesne sanatçının uzamındaki düşüncenin nesneye/materyale aktarımıdır. Dolayısıyla nesne bilgi aktarıcısına/taşıyıcısına dönüşür.

Buradan hareketle dijital sanata teknoloji destekli sanat da denebilir, ancak buradaki salt amaç teknolojik bir şeyi kullanıp sanata dönüştürmek değildir.

Sanatın genel geçer materyalleri arasına çağın koşullarıyla kendiliğinden giren bir durumdur aslında dijital sanat. Günlük kullanım nesnelerimiz değiştikçe/evrimleştikçe, sanat alanında kullanılan araçlarda değişmiştir. Örneğin makasla da lazerle de kesim yapabilirsiniz, ikisinin de temel işlevi kesmektir. Bu bağlamda işlevsel olarak aynıdırlar. Lazer elden, gözden bağımsız kusursuz kesim yapabilir. Ancak onun keseceği kesim işlemini sizin tasarımımanız gerekmektedir. Makas da ise sizin el- göz ustalığınız devreye girer. Lazer hız ve kesinlik anlamında makastan üstündür. Ancak sanatçının niyeti makası da kullanmak olabilir.

Dijital ortamda tasarımlama da geleneksel tasarımlama yordamına benzemektedir. Örneğin Rodin'in çağını düşündüğümüzde sanatçı çamuru alıp kalıp hazırlamaktaydı, bu durum bilgisayarda yapılan tasarımlama işlemine benzemektedir. Örneğin sanatçı olarak ben heykel yaparken çamur modelleme sürecinin aynısını bilgisayar aracılığıyla yapıyorum. Bilgisayarın bana sağladığı olanaklarla bu işlem çok hızlı ilerliyor. Normalde genel geçer materyallerle yapılamayacak şeyler olanaklı hale gelebiliyor. Bunu birden fazla kez çoğaltabilir ya da dijital datasını saklayıp sabit sürücü aracılığı ile başka bir yere hatta ülkeye gidip orada da üretilebilirsiniz.

Buradaki temel problematik bir şeyin çoğaltılabilir/kopyalanabilir olması ya da herhangi bir program aracılığıyla yapılan bir tasarımın dijital bir çıktı alınıp bir galeride sergilenmesi gibi görülebilir. Bir şeyin tek kopya olması, elle yapılması ve onun biricik olması tartışmaları dünya üzerinde 1800'lerin ortasından bu yana tartışma konusu olmuştur. Walter Benjamin bu bağlamda 'yapıtın orijinallliği neye atfedilebilir?' sorusunu sormuştur. Benjamin bu soruları fotoğraf üzerinden tartışmış olsa da problematik dijital üretim yoluyla üretilen sanat yapıtları üzerinden de tartışılabilir.

Çünkü fotoğraf gibi dijital olarak üretilen yapıtlar da çoğaltılabilir ürünlerdir.İster baskı ister üç boyutlu yazıcı çıktısı ya da fotoğraf olsun, çoğaltılan her yapıt tek tek orijinaldir. Dolayısıyla Benjamin ve Baudelaire'in fotoğraf üzerine tartışmaları, Dijital Sanat dediğimiz üretim süreci için de geçerlidir. Günümüzde dünya üzerinde çağdaş sanat alanında bu tür tartışmalar erimiştir. Bu belki akademik düzeyde tartışılabilir bir durumdur. Çünkü sanat dediğimiz şey sanatçının niyetidir. Burada üretim süreci dijitalde geleneksel de olabilir. Çünkü bugünün sanatı elin ustalığından çok düşünceye önem verir.

Günümüzde sanatçı tasarımcı olmayı da tercih ediyor diyebilir miyiz?

Bugünün sanatçısından bütün becerileri aynı anda sergilemesini bekleyemezsin. Bir örnek vermek gerekirse antik çağlara baktığımızda hekim diye bir kavram vardı. İbni Sina'nın net bir uzmanlık alanı yoktur. Hem tüm sağlık alanlarında hekim, hem farmakolog vs... Bugünün şartlarında çok fazla uzmanlık alanları ve bu uzmanlık alanlarında da iyice ustalaşma imkanları bulunuyor. Hızlı bir çağda yaşıyoruz. Sanatçıların artık tüm yaşamlarını atölyede geçirecek zamanları yok. Dünya çok küçük, iletişim çok fazla. Bugün dünyanın diğer ucuna mail atmak saliseler sürüyor ve karşıdan cevap gelmesi de. Bu metinler Van Gogh ile Teo'nun arasındaki mektuplara benzemiyor.

Diğer bir bakış açısıyla da sanatı en çok değiştiren şeylerden biri de sosyolojik yapılarıdır. Sosyolojik alanda sınıflardan ya da toplumsal hareketlerden çok fazla söz edemiyoruz. Artık böyle kemik yapılar yok. Net bir şekilde Marksizm'den ya da net bir şekilde faşizmden bahsedemiyoruz artık.Tüm yaşantımızda olduğu gibi bunlar da melezlenmiş yapılar, hibrit şeyler. Her yer bir yandan kamusal alana dönüşürken bir yandan da her şey aslında kamusal alanın dışına çıkmış oluyor. Süreç çok hızlı, buna bağlı olarak politika da çok hızlı değişiyor. Günlük yaşam içindeki sanatçıları çok etkileyen şeylerden birisi olan politika... Hayat çok hızlı akıyor. Sanatçıların üretmek için kullandığı medyumlarda buna paralel olarak değişkenlik gösteriyor. Sanatçının kullandığı araçlar değişir, sanat her zaman aynı işi yapar!Üç boyutlu yazıcı ile heykel yaptığında neden murç ve çekiçe heykel yapmadığın sorgulanabilir. Fakat murç ve çekiç de teknolojik aletlerdir. Burada ki durum araçlar ve amaçlardır. Bizim amacımız dijital bir

sanat yapmak mı? Dijital sanat bizim kullandığımız medyumlardan bir tanesi mi? Benim için sorunun cevabı hızlı bir üretim modeli olması ve anlatmak istediğim şeye cevap vermesi. Dijital sanat tabi ki ‘geleneksel’ olandan olanaklar olarak çok farklı, çok yeni bir şey olmamasına rağmen hala yeni gelen ama sonuçta çekiçten çok da farklı bir durum değildir.

Gelecekteki dijital sanatı öngörebiliyor musunuz?

Gelecek dediğimiz şeyin ne olduğuyla ilgili bir durum. Gelecekte çok şimdi ve buradalık önemlidir benim için. Günümüzde uzun süredir tartışılan ve insanların aslında farkında olmadan yoğun olarak kullandığı yapay zeka diye bir teknoloji var örneğin. Robotu robot yapan şey senaryoya/algoritmaya uygun davranmasıdır. Buradaki vurucu olan kendi kendine karar verip uygulayan robottur, işte biz buna yapay zeka diyoruz. Çünkü insan düşüncesi ya da insan davranışlarını bütün yaşamı boyunca öğrendiği, biriktirdiği bilgi birikimi - ‘tecrübe’ dediğimiz şey- biçimlendirir. Yeni durumlar bizi şaşırtır, muhakeme etmemiz gerekir. Yeni bir durumla karşılaştığımızda korelasyon yeteneğimizi kullanırız. Bir ya da birden çok benzeyen veya benzemeyen durumlardan bir sonuç üretiriz. Genel anlamda konvansiyonel anlamda bir robot karar aşamasında bizim gibi tecrübeler sonucunda vardığımız sonuçlara varamaz. Bir robot bu sonuca varacaksa benim bu senaryoyu önceden yazmam gerekiyor. Fakat yapay zeka bu sonuca varabilir. Geleceğin sanatı pekalada yapay zeka tarafından üretilebilir ama bu sanat olur mu olmaz mı yeni bir tartışma durumu ortaya çıkar. Ancak geleneğin bize öğrettiği, bir şeyin sanat olabilmesi için bir sanatçının onu yapması gerekir. Gombrich o yüzden ‘sanat yoktur sanatçı vardır’ der. Geleceğin sanatı denilen şeyin ne olduğunu şüphesiz ki bilmiyoruz, ancak şundan eminim ki yapay zeka dediğimiz teknolojiler ya da şu an bilmediğimiz üretilecek olan teknolojilere sanatçılar adapte olacaklar. Geleceğin sanatı denildiğinde bunun içine araç ya da ortam olarak tabi ki bir şeyler dahil olacaklar.

Ayrıca geleceğin sanatının bir diğer belirleyicisi de şu anda oluşan, tanımlayamadığımız o sosyolojik atmosfer. Örneğin 19. yy. işçi kavramı. Bugün

bilgisayar başındaki operatörde artık işçi sınıfında. Beden yanında beyin de emek zincirine katıldı.

Bugünün politik yaşantısı da melezdir, sosyolojik yapısı gibi.

Geleceğin sanatını bunlar belirleyecek teknoloji değil. 2040 yılında elime çamur ya da boya alıp bir şeyler üretmeye başlayabilirim. Bu durum benim sanatımı gerici ya da ilerici yapmaz. Çağa uygun mu, çağcıl mı değil mi asıl ayırac budur.

Geçmiş oranla sanat için daha ulaşılır diyebilir miyiz?

Gelişmiş dünyada nerede ne çıkarsa aynı gün burada da çıkıyor. Erişilebilir oluyor teknoloji geliştikçe yeni bir şey çıktığında da ucuzluyor. Bu erişimimizi kolaylaştırıyor.

Programları kullanarak tasarlayabilen herkes sanatçı mı olur?

Olamaz. Sanatı sanat yapan şey sanatçıdır. Bir kişiyi sanatçı yapan şey tarihin hiçbir döneminde hiçbir zaman değişmemiştir. Sanat, sanat niyetiyle yapılır. Sanatı sanat yapan o tanım ne ise öz olarak değişmez ama biçim değiştirir. Üretme ortamı, materyaller değişebilir ama fikir değişmez. Bugün Van Gogh gibi resim yapmıyoruz. Bu durum Van Gogh'un yapıtlarının değerini değiştirmez. Van Gogh'u bugünün sanatının oluşturduğu kriter üzerinden eleştirmiyoruz. O kendi çağında değerlendirilir, eleştirilir. Sıtkı Edinç'in tanımıyla 'antika kavramı'dır bu. Her çağın kendi getirdiği gereklilikler, kriterler vardır. Konvansiyonel sanat tarihi bağlamında sanatın herhangi bir dönemiyle ilgili bir söz söylenecekse yüz yıl geçmelidir üzerinden. Şimdilerde ise çağdaş sanat tarihi alanında uzmanlaşma söz konusu sanat tarihçiler için. Bugünün gerçeklerinde ise yapılan şey daha çok durum saptamasıdır.

Dijital sanat terminolojik olarak bir sanat türünü ya da sanat disiplini tanımlamaktan çok bir dönemi anlatan bir durumdur benim fikrim. Dijitalleşen, sayısallaşan, bilgisayar diliyle 1'ler ve 0'lar olan bir dünya. Sanatta belki konuşabileceğimiz nokta bu dijitalleşen dünyanın oluşturduğu yeni dil. İnanılmaz bir bilgi akışı var ve buna çok kolay ilişebileceğimiz bir çağda

yaşıyoruz, bu da sanatı çok etkiliyor. Yeni bir dil oluşturuyor. Genç sanatçılar içim özellikle...

Benim kuşağım hibrit bir kuşak, doğduğumuzda internet yoktu, ancak üniversitede internet ile tanışabildik. Üniversite bittikten sonra ancak bilgisayar erişilebilir bir şeye dönüştü. Satın alabilmeye başladık ve bu süreçte 56K modemden gigabit internete hızlıca geçtik. Süreç çok hızlıydı, beraberinde hayatın bir çok alanında uyum sorunu da getirmedi değil. ATM'ler, dijital bankacılık, kripto paralar, e-devlet uygulamaları vs. hayatın her alanına girdi. Örneğin eskiden MUHTAR dediğimiz bir makam vardı, şu an mahalle muhtarımız kim onu bilmiyoruz, süreçle işlevsiz bir hal aldı.

Dijital sanat alanında konuşulan konu, üzerinde durulması gereken nokta aslında beraberinde getirdiği yeni bir dil ve o dile uygun oluşan medyumlar. Yeni bir sanat türü değil, disiplinler anlamda resim, heykel gibi bir şey değil bu. Ama her birini etkileyen ki sanatın çoğunlukla 1960 sonrası sanat diye tanımladığımız-bana göre 45'lerde Japon Gutai grubu ile başlayan süreç- sanatın disiplinlerarası olmasıyla oluşan süreci oldukça etkiledi. Bu süreci bize sunduğu önemli bir şey var: Yapıt ve fikir arasındaki yeni ilişki modeli. Sanatçının genel geçer oluşturduğu düşünme biçiminin sanata uyarlanması.

Bu süreçle birlikte sanatçı, yapıt ve alıcı üçgeni arasındaki ilişki modeli değişti. Biz Rembrant resmi görmek istediğimiz zaman bir müzeye gidiyoruz bir beklentimiz var: Rembrant'ın 'ustalığı'! Onun resmindeki o ustalığı gördüğümüzde bir katarsis süreci yaşıyoruz. Oradaki konu, kompozisyon, düşünce vb. şeylerin tamamı o yapıtın içinde eriyik yani kompozisyonu oluşturan şey, plastik bir öge aslında. Aynı boya gibi aynı tuval gibi ya da sanatçının boyayı sürüş tekniği gibi bir şey oradaki konu dediğimiz şey de. Van Gogh'un Günebakanlar'ı dediğimiz zaman oradaki çiçeğin arkasındaki anlamı sorgulamıyorum, resme bakıyorum sadece! Ama Joseph Kosuthya da Marcel Duchamp'ın yapıtlarına baktığımda aynı şekilde bakamıyorum. Örneğin çok bilinen yapıtı 'Çeşme'. Sonuçta biliyorum ki o pisuarı Duchamp yapmadı ama onu ters çevirip bir galeriye astı ve ona 'Çeşme' ismini verdi. Ve ben artık yapıta baktığımda orada bir herhangi bir tuvalette gördüğüm pisuara

bakmıyorum, kafamızda sorular oluşturuyor. Bunu kimin yaptığı, neden ters çevirdiği, neden ismini Çeşme koyduğu gibi. Duchamp onu doğal ortamından bir galeriye taşırken aynı zamanda bir mesaj- kod taşıyıcısına dönüştürdü. Yapıta bakarken eleştirel bazda yaşam bağlamsal model üzerinden bakabiliyoruz ancak. Yani mevcut toplum yapısı, yaşadığı coğrafya, MarcelDuchamp'ın kendi kimliği, o günün güncel olayları, yapıta verdiği isim, o ismin kavramsal yapıyla git-gelleri arasındaki ilişkileri, metaforlaşmasını vs. bunları düşünüyorum. Sanatın kavramsallaşması sanatçının düşüncesinin öne çıkması durumudur ve izleyicinin de yapıta dahil olmasıdır. Van Gogh'un yapıtına baktığımda ben yapıta dahil değilim, izleyiciyim ve yapıtla aramda bir mesafe vardır ama Duchamp örneği bundan farklıdır. İzleyici olarak yapıta dahilimdir. Çünkü düşünce olarak sanatçının ortaya koyduğu mesajı alıyorum ve zihnimde tartışmaya başlıyorum. Yapıtı tamamlayan kişi ben oluyorum, zaten o porselen - endüstriyel ürün- orada var.

Dijital sanattaki süreç de bu şekilde mi çok emin değilim ama burada sözünü ettiğim şey üretim şeklinin değişmesi... Üretim biçimlerinin değişmesi kısaca. Önemli olan şey dijital sanat dediğimiz şeyi bir üretim mantığında düşünmemek, dijital sanatı gelişen çağın oluşturduğu bir dil olarak düşünmek.

EK-2 Woman House Sergisi

Judy Chicago ve Miriam Schapiro'nun 1972'de 25 kadın sanatçıyı bir araya getirdikleri Woman House projesi, ataerkil sisteme karşı duruş adına feminist sanat tarihinde bir dönüm noktası olmuştur.

“Evdeki kadın” imgesine eğilerek, bugün iyi-kötü evden çıkmayı başarmış ancak dış dünyada halen aynı zorba zihniyetle çarpışan kadına ilişkin tartışmalara tarihsel bir arka plan oluşturmuştur. Sekiz tematik alana bölünen serginin ilk kısmının başlığı Desperate Housewives'dır.



Cindy Sherman, Untitled film still '35, 1979 40.3X31.4 cm, Silver-gelatineprint, Courtesy of the artist and Metro Pictures, New York

Sergi kataloğunda “evliliğin vadettiği saadet ile günlük işlerin boğuculuğu arasında hayal kırıklıklarından bir darboğaz” olarak tarif edilen bu kısımdaki işlerden Martha Rosler’e ait baskılarda, ev kadınlarının mutfakta neredeyse uzantısı haline gelen beyaz eşyalar, göğüs, kalça, karın gibi kadın bedenine ait fotografik malzemelerle kaplanırken, Birgit Jürgenssen’in (Birgit Yürgensen) bir fotoğrafında kadın doğrudan ayaklı bir fırına dönüşmektedir.



Birgit Jurgenssen, Housewives' Kitchen Apron, 1975/2003, 45.5 x 72 cm, Silver-gelatineprint

Aletler üzerlerine yapışan imgeler yoluyla kadın cinsiyetine tahsis edilmekle kalmamış, vücutları buzdolabındaki etten, doğurganlıkları fırının fonksiyonlarından farksızlaşmıştır.

Bir sonraki kısmın başlığı “Home is where it hurts”dır. Hapsolmanın verdiği acıyı kabullenmek yerine, kendini saran manevi ve maddi duvarları aşmaya çabalayan bir grup kadının anlatısı sergilenmiştir.

LucyGunning’in bir çıkış noktası bulmak için bulunduğu odanın fiziksel tüm sınırlarına dayandığı, Monica Bonvicini’nin balyoz darbeleriyle bir duvarı yıkmaya çalıştığı video işleri takip etmiştir.

Helena Almeida'nın fotoğraflarında demir bahçe kapılarının parmaklıkları arasından zarifçe uzanan elleri ise, kişisel olduđu kadar toplumsal düzlemde bir politik esareten; yani duvarların ötesindeki daha büyük duvarlardan kurtulmanın yollarını araştırmıştır.



*Helena Almeida, Study of TwoSpaces, 1977, 39.4 x 27 cm, Silver-gelatineprint, Edisyon:1/5,
TheSammlungVerbung Collection, Viyana*



*Zanele Muholi, Katlego Mashiloane and Nosipho Lavuta, EXT.2, Lakeside, Johannesburg, 2007,
76.5 x 75.5 cm, Lambda Print*

Serginin üçüncü bölümü, Virginia Woolf ’un başyapıtlarından “Kendine Ait bir Oda” ile aynı başlığı ve benzer bir fikri taşıyor: Kadının hapsolmadığı, bilakis yaratıcı gücünü ölçüp deneyimleyebileceği; besleyip büyüteceği bir mekan önerisi gözlemlenmiştir. Hatta bazen bir evin, Zanele Muholi’nin Güney Afrika’daki eşcinsel bir çifti gösterdiği fotoğrafında olduğu gibi, dış dünyanın acımasızlığından onu koruyacak, sığınlabilecek bir iltica alanı bile olabileceğinden bahsedilmiştir.



Ana Vieira, Ambiente – Dining Room, 1971, Museu Calouste, © PauloCosta

Öte yandan, üst katta yer alan, serginin dördüncü kısmı Doll'sHouse'de, az önceki güvenlik duygusu altüst edilmiştir. Hayatının her evresinde yaşadığı tüm evlerde, göze daima hoş görünen ancak ağzı var dili yok diye tabir edilen; babası yahut kocası evdeki erkeğe hizmete hazır, edilgen bir kuklaya dönüşen kadın imgesi, Türkiye'nin de her daim gündeminde olan domestik şiddet kavramıyla iç içe geçmiştir. PennySlinger'in bir bebek evinden yola çıkarak kurduğu Exorcism House, naif bir yuva hayalinin, cinsel istismar, fiziksel şiddet, alıkonma ve psikolojik tehditlerle hızlı şekilde bir kaba dönüşmesini anlatmaktadır.

Marks (İşaretler) başlıklı beşinci bölümdeki işler artık var olmayan bir mekanın izlerini betimlemişlerdir.

Altıncı bölüm, Chicago ve Schapiro'nun Womanhouse'u kurmalarından hemen önce öğrenci kadın sanatçılar için atölye ortamı bulamamaları gibi, işlerini üretmek ve sergilemek için hiyerarşik kurumsal yapılar içinde yer edinemeyen kadın sanatçının yeni bir yapıyı mecburen kendisinin kurması burada söz konusu olan. Ana Vieira'nın üç katmanlı Environment/DiningRoom(Ortam/Yemek Odası/Envayırınmıt/DayningRuum) yerleştirmesinin merkezindeki masanın etrafında yalnızca bir kaç kişilik oturma düzeni oluşu, kadınlara geçit vermeyen bu kurumların baskıcı sistemini akıllara getirmiştir. Böylelikle kadın-kadın arası bir dayanışma içinde, yeni bir yaşam olasılığını konu edinen işlerin yer aldığı, Mobile Homes kısmına geçilmektedir.



Niki de Saint Phalle, Nana, 1966-1987, Sergi görüntüsü (CourD'Honneur), Polyester boya, Niki de Saint Phalle/Sprengel Museum, Hanovre Bağıışı © 2017 Niki Charitable Art Foundation/ADAGP, Paris, 2017, © Monnaie de Paris – Aurélien Mole

Lucy Orta'nın geliştirilmiş bir kamp çadırında kolektif bir yaşam süren kadınların vücut ısılarıyla meskenlerini ısıtmalarını; AndreaZittel'in arabasının arkasına takacağı bir küvetle "gayrimenkul" olandan bağımsızlaşmayı sorgulattığı işler de burada yer almaktadır.

Serginin sekizinci ve son kısmı, sergiye dair küratörlerin araştırmalarında köken olarak belirledikleri iki sanatçı olan LouiseBourgeois ve Niki de Saint Phalle'ye odaklanıyor. Femmes-Maison başlığı, her iki sanatçının da eserlerinde paralel şekilde görülen, başlıbaşına mimariye dönüşen kadın imgesinden ileri gelmiştir.



Louise Bourgeois, Spider, 1995, Sergi görüntüsü (Salon Guillaume Dupr ), Bronz ve  elik. Mus eD'Art Moderne de la Ville, Paris, 1995 Toplum Dostlarının Baėışı,   TheEaston Foundation/ADAGP, Paris 2017,   Monnaie de Paris – Aur elien Mole

Womanhouse sergisi sırasında, kadınların e it hakları i in ba ka bir  rg t toplanmaya başlanmı tır. 1971'de Kadınlar Sanat Vakfı MoMA'nın  n nde, kadın sanat ılara y nelik cehaletlerini yeniden d zenlemek i in New York m zelerine  ok sayıda a ık mektup kampanyası i eren bir protesto g sterisi d zenlemi tir. Bu protestonun sonucunda 1973'te “WomenChooseWomen” (Kadınlar Kadınları Se iyor) sergisi a ıldı. “Kadınlar Kadınları Se iyor” sadece ilk kadın m zesi sergisi deėil, aynı zamanda sanat camiası tarafından da tanınmı tı.  nemli,   nk  kadın sanat ıların artık erkek etkilerinin kontrol  altında olmadıėını ve bu erkeklerin artık kadınların hangi eserlerinin sergileneceėini belirleyemediklerini g stermi tir.

Erkeklerin Tanrı'dan b y k sanat ılar olma armaėanı olan altın yumurta teorisi, feminist sanatsal hareket tarafından  iėnenmi tir. Dahası, bu feminist sanat ılar sanat eserlerinin erkek sanat ıların eserleri kadar pazarlanabilir olduėunu g stermi lerdir. Bu kadınların olu turduėu organizasyonlar sanatsal topluluk i inde destek ve ilerleme saėlamak i in kullanılmı tır. Feministlerin sanatsal organizasyonlarının  oėu bug n

hala var. Hala kadın sanatçı ve eserleri için eşitlik ve eşit yararlanma için savaşılmaya devam etmektedirler.

EK-3 Yüzüncü Maymun Deneyi

1950'li yıllarda Pasifik Okyanusu'nda irili ufaklı birçok adada yaşamakta olan *MacacaFuscata* türü Japon maymunlarının doğal ortamları içindeki davranışlarını yıllarca gözlemleyen biliminsanları, 1952'de Koshima Adası'nda maymunların beslenmesi için kumların içine tatlı patates bırakmıştır. Tatlı patatesin tadından hoşlandıkları, fakat yiyeceklerinin kumlu olmasından rahatsız oldukları gözlemlenmiştir.

On sekiz aylık İmo isimli dişi maymun bu soruna bir çözüm bulmuş ve tatlı patatesleri en yakın su birikintisinde yıkayarak yemeyi akıl etmiştir. Ardından bunu önce annesine sonra etrafındaki diğer maymunlara öğrettiği gözlemlenmiştir. Bazı maymunlar statü üstünlüklerini benimsemiş ve 100. Maymun da yıkamaya başlayana dek yıkamayı reddetmişlerdir.

Daha sonra bu deney Duke Üniversitesi'nden Doktor J.B. Rhine tarafından değişik şekillerde tekrarlanmıştır. Sonuç her seferinde aynı çıkmıştır. Bu deneyde biliminsanları şu sonucu çıkartmışlardır; yeni bir düşünce ya da davranış biçimi toplumda sadece belirli fertler tarafından biliniyorsa, bu yenilik sadece o kişilere ait bir şey oluyor. Ama bilenlerin sayısı belli bir kritik noktaya ulaştığı an, sadece yeni bir ferdin daha yeni davranış biçimini benimsemesi, duygusal arka planda kitle bilincinin aşama geçirmesine yol açıyor. Yeni davranış biçimi, birdenbire herkes tarafından düşünölmeye başlanıyor. Ve sonuç olarak nicelik niteliğe dönüşmektedir.

EK-4 Sergi Metni

Bu sergiyle, sadece bir kişinin davranışlarında gerçekleştireceği değişimin, dünyadaki ortak bilinci nasıl geliştirebileceği anlatılmaya çalışılmıştır. Yaşanan küresel felaketlerden ardı arkası kesilmeyen kadın cinayetlerine değişmesini umduğumuz birçok olumsuzluk var. Fakat böyle bir zamanda bile olumsuzluklara karşı bir şeyler yapmaya çalışan insanların sayısı beklenenin altındadır.

Peki insanlar neden bir şey yapmıyor ve neden sadece iyi şeyler olmasını umarak bekliyor? Çünkü birçok kişi “Ben tek başıma nasıl engel olacağım?”, “Benim oyum mu bir şeyleri değiştirecek?” düşüncesiyle yaşıyor.

Geçtiğimiz Mayıs ayı virüs nedeniyle en sıkı tedbirlerin alındığı, sokağa çıkmayın çağrılarının en yoğun şekilde yapıldığı ve haftasonları sokağa çıkma yasağının olduğu aydı. Buna rağmen verilere göre, 2020 Mayıs ayında erkekler tarafından 21 kadın öldürülmüş, 18 kadın şüpheli şekilde ölü bulunmuştur.

Yeni bir düşünce toplumda sadece belirli kişiler tarafından biliniyorsa, bu yenilik sadece onları ilgilendirir ve büyük bir değişime yol açmaz. Fakat bilen kişiler kritik sayıya ulaşırlarsa, toplumdaki ortak bilinç biranda değişime uğrar. Bu davranış biçimi ya da düşünce şekli, herkes tarafından uygulanmaya ve düşünülmeye başlar.

Cinayet zanlılarının hayatlarının geri kalanında zarar görmemeleri, toplumdan dışlanmamaları ya da itibarlarını koruma tedbiri için yüzleri medyada blurlanır. Sergide 8 erkek figürü vardır. Mayıs ayında 21 kadın cinayetinden sadece 8’i blurlanmamıştır.

Proje kapsamında 100. Maymun Deneyi ve veriler ele alınarak, figürler maymun başlı heykelcikler olarak yansıtılmıştır. 100. Maymun Deneyi’nde olduğu gibi; “Nicelik nitelik mi getiriyor; yoksa bu dur denilemeyen/denmeyen bir öğreti mi?” sorusu sorulmuştur.

