



Dijital Sanatta Anlık İzlenimler ve İzdüşümler

Instant Impressions and Projections in Digital Art

ÖZET

20. Yüzyıl sanatında teknolojinin kullanımı çağdaş sanat eserlerini önemli ölçüde etkilemiştir. Teknolojinin zamanla daha erişilebilir hale gelmesi dijital sanat, enstalasyon sanatı, kavramsal sanat gibi akımların yeni bir boyut kazanmasına neden olmuştur. Modern sanat döneminde başlayan sanatta yenilik yankıları çağdaş sanatta artarak devam etmektedir. Empresyonizm, ekspresyonizm veya fovizm gibi akımlarda görülen alışılmışın dışındaki renk kullanımının pentürel bir doku halinde yansıtılması bu yenilikler arasında olduğu düşünülebilir. Temelinde kavram ve anlamın ön plana çıkarıldığı modern sanatta, sanatçılar tuval zemininden de özgürleşerek yeni sunum biçimlerine erişmişlerdir. İzleyici ile olan iletişimini aktif tutma çabasında olan çağdaş sanatçılar, interaktif deneyimler sunmak için teknolojiden destek almışlardır. Dolayısıyla dijital sanat, enstalasyon sanatı, kavramsal sanat gibi akımlar sanatçının izleyicisi ile duysal bir etkileşimde bulunmasına olanak sağlamıştır. Bu araştırmada dijital sanat eserlerinin izleyicide oluşturduğu anlık izlenimler ve etkiler; ışık ve renk bağlamında incelenmiştir. Etkileşimli dijital eser sunumlarında izleyicinin rolü ve kavramsal temelleri irdelenmiştir. Araştırmanın problemleri şu şekilde sıralanabilir: Sanatın izleyicide oluşturduğu kavramsal izler nelerdir? Eserlerdeki renk ve ışık kullanımının sanatçının izleyici ile olan iletişimine olan katkıları neler olabilir? İnteraktif sunumlar izleyicinin eseri algılamasında nasıl bir etkisi vardır? Araştırmanın kapsamı, dijital sanatın ilk isimlerinden olduğu düşünülen Ben F. Laposky, dijital sanat kolektifi olan TeamLab grubu ve interaktif sunumları ile bilinen Olarful Eliasson ile sınırlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Kavramsal Sanat, İnteraktif Sunumlar, Çağdaş sanat.

ABSTRACT

In 20th century art, the use of technology has significantly influenced contemporary artworks. As technology has become more accessible over time, movements such as digital art, installation art and conceptual art have gained a new dimension. The echoes of innovation in art that started in the modern art period continue to increase in contemporary art. Reflecting the unusual use of color seen in movements such as impressionism, expressionism or fauvism in the form of a painterly texture can be considered among these innovations. In modern art, where concept and meaning are brought to the forefront, artists have reached new forms of presentation by liberating themselves from the canvas ground. Contemporary artists, who strive to keep their communication with the viewer active, have received support from technology to offer interactive experiences. Therefore, movements such as digital art, installation art and conceptual art have enabled the artist to have a sensory interaction with the audience. In this research, the instant impressions and effects of digital artworks on the audience are examined in the context of light and color. The role of the viewer in interactive digital artwork presentations and their conceptual foundations are examined. The problems of the research are as follows: What are the conceptual traces that art creates in the viewer? What are the contributions of the use of color and light in the works to the artist's communication with the audience? What effect do interactive presentations have on the viewer's perception of the work? The scope of the research is limited to Ben F. Laposky, who is considered to be one of the first names of digital art, the digital art collective TeamLab group and Olarful Eliasson, known for his interactive presentations.

Keywords: Digital art, Conceptual Art, Interactive Presentations, Contemporary art.

GİRİŞ

Modern sanatın başlangıcında renk, yalnızca bir görsel öge olmaktan çıkarak duyguların, algıların ve izlenimlerin aktarımında temel bir araç haline gelmiştir. Empresyonizmle birlikte ışık ve renk, sanatçının çevresindeki dünyayı anlık bir duyumsamayla yakalama çabasına dönüşmüştür. Örneğin Claude Monet, doğadaki ışık oyunlarını ve geçici renk değişimlerini, yalnızca görsel bir deneyim için değil, aynı zamanda izleyicinin duysal katılımını tetikleyen güçlü bir anlatım aracı olarak kullanmıştır. Bu anlayış, modern sanatın akışkan doğası içinde gelişen pentürel doku yorumlarıyla genişletilmiştir. Özellikle fovizm ve ekspresyonizm gibi akımlarda cesur renk kullanımları aracılığıyla insan ruhunun ve doğanın dinamik yapısı ele alınmıştır.

Evrin Özskici ¹

Buse Burçak ²

How to Cite This Article
Özskici, E. & Burçak, B.
(2025). "Dijital Sanatta Anlık İzlenimler ve İzdüşümler",
International Social Mentality
and Researcher Thinkers Journal,
(Issn:2630-631X) 11(3): 467-
471. DOI:
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15544584>

Arrival: 27 February 2025
Published: 30 May 2025

Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Doç., Uşak Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü, Uşak, Türkiye

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Uşak Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü - Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, Uşak, Türkiye

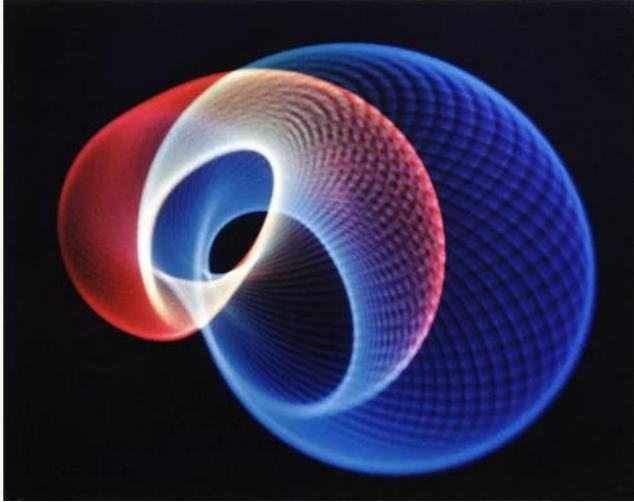


20. Yüzyıl sanatında teknolojinin kullanımı çağdaş sanat eserlerini önemli ölçüde etkilemiştir. Dolayısıyla çağdaş sanat, modern sanatın bu yenilikçi renk anlayışını farklı bakış açılarıyla devralmış, mekân, teknoloji ve izleyici katılımı gibi unsurları da sürece dahil ederek yeni ifade biçimleri yaratmıştır. Mekânla bütünleşen renk ve ışık, izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp, eserin bir parçası haline getiren deneyimsel ortamlar yaratmıştır. Örneğin, Olafur Eliasson'un The Weather Project eseri, izleyicilere yalnızca bir güneş ışığı görseli sunmakla kalmamış, aynı zamanda onları bu ışıkla çevreleyerek duygusal bir bağ kurmayı amaçlamıştır.

Teknolojinin zamanla daha erişilebilir hale gelmesi dijital sanat, pop-art gibi akımların ortaya çıkmasına neden olmuştur. 1960'larda bilgisayar programları ile üretilen görsellerle dijital sanat şekillenmeye başlamıştır. Bu dönemde sanatçılar, dijital teknolojiyi bir araç olarak kullanarak çizim, animasyon ve grafik oluşturma gibi geleneksel tekniklere yeni boyutlar kazandırmışlardır. "Fotoğraf manipülasyonu, video montaj ve video efektleri oluşturmak, ses manipülasyonu, sanal gerçeklik, çeşitli yazılımlar ile (Photoshop, Corel Draw, Autodesk Sketch Book, 3D max vb.) grafikler ve çizimler oluşturmak dijital sanatın kapsadığı alanlar arasındadır" (Sivri, Çınar, 2018: 174). Bu yazılım sistemleri sayesinde sanat eserlerinin ortamı yenilenerek sanatta dijital çağın yeni bir boyut kazanmasına sebep olmuştur. Çağdaş sanatı önemli ölçüde besleyen teknoloji faktörü, sergilenme biçimlerinde de yenilikleri doğurmuştur. Deneyimi hedef alan eserlerde izleyiciyi içine alan bir anlayış benimsenmiştir. Yapay zeka algoritmaları ile üç boyutlu eserler yapılmaya başlanmıştır. Dijital sanatın doğuşunun altında yatan en temel unsurlardan biri, sanatın tek yönlü bir deneyim olmaktan çıkarak dinamik, etkileşimli ve katılımcı bir yapıya dönüşmesidir.

Dijital Sanatta İnteraktif Deneyimler: Renk ve Işık kullanımı

Bilgisayarın üretimi ile başlayan dijital sanat, modern sanat dönemine farklı bir boyut kazandırmıştır. Sayısal sanat olarak da adlandırılan dijital sanat, modern dönemin yenilik arayışını besleyen bir disiplin haline gelmiştir. Kısa sürede küçülerek mobil hale gelen bilgisayar sistemi, sanatın erişilebilirliğini arttırmıştır. Dolayısıyla dijitalleşme ve sanatta sınırsız bir dönüşüm çağı başlamıştır. Bu alanda ilk isimlerden olduğu bilinen matematikçi ve sanatçı Ben Laposky, soyut sanatı teknoloji ile buluşturarak dijital eserler ortaya çıkarmıştır. Osiloskop ile kaydettiği elektrik dalgalarının monitör üzerinde oluşturduğu grafiksel görsellere (Görsel 1) soyut anlamlar kazandırmıştır.



Görsel 1: Ben F. Laposky, *Elektronik Kompozisyonlar*, 1952

Laposky'nin eserlerinde olduğu gibi teknoloji, yaşamımızdaki soyut kavramları somut zeminlerde gözlemlememizi sağlamıştır. Elektrik dalgalarının kusursuz tekrarları ve ortaya çıkan renkleri teknoloji sayesinde görünür bir zemine taşınmıştır. Günümüzde gelişen teknoloji çağdaş sanata yön verebilmektedir. Örneğin, yapay zekanın katkıları ile generatif sanat gibi farklı disiplinler keşfedilmiştir. Sanatçının minimal müdahalesi ile sayısız ihtimaller ortaya çıkaran yapay zekâ kodlamaları kısa sürede uzun soluklu eserlerin oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Eserlerde renk, hareket veya boyut gibi belirli değişkenler algoritmaya aktarılmaktadır. Ortaya çıkan sayısız sonuçlardan kavramsal anlamlar doğurarak farklı deneyimler izleyiciye sunulmaktadır. Bu durum çağdaş sanatın interaktif özelliğini beslemiş, farklı sunum biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Teknoloji, "Sadece sanat eseri üretimi anlamında değil sergileme anlamında da yeniliklere yol açmış etkileşimli dijital mekanlarda sanal sergilerin ortaya çıkmasına fırsat tanımıştır" (Çınar, Köse, 2021: 227). Söz konusu teknoloji olduğunda hız olgusu kaçınılmazdır. Tuval zemininin çoğunlukla ekranlara dönüştüğü dijital sanatta eserler ışık ile desteklenerek izleyicide duyusal bir etki yaratmaktadır. Modern sanat akımları ile başlayan renk ve ışığın dönüştürücü rolü, çağdaş sanatın disiplinlerarası yapısında daha karmaşık ve çok yönlü bir hale gelmiştir. Işık, hareket, ses gibi özelliklerle beraber yansıtılan renkler, izleyicide anlık

duyusal etkilere yol açabilmektedir. Bu araştırmada ele alınan sanatçıların eserlerinde ışık ve rengin izleyicide oluşturduğu anlık kavramsal sonuçlar dikkate alınmıştır. Esere dahil edilen bu olgular, izleyicinin içinde bulunduğu atmosferi kavramsal boyutta desteklemektedir.

TeamLab “Doğa Grafitisi”



Görsel 2: TeamLab, *Doğa Grafitisi – Kırmızı Liste, Dijital Işık Tuvali*, 2022, İnteraktif Dijital Enstalasyon

Eserde (Görsel 2), 19.800 mm yüksekliğinde ince led ışıklardan oluşan bir sarkıt görülmektedir. Zeminde 15 metre çapında, harekete duyarlı sensörleri ile dev bir dijital platform bulunmaktadır. İzleyici bu zemine davet edilmektedir. Eserin öncelikli amacı ekolojik bir mesaj oluşturmaktır. *Red List* olarak adlandırılan *Kırmızı Liste*'de nesli tükenen hayvanlara dikkat çekilmiştir. Platformun çevresinde izleyicilerden bir hayvan figürü çizimleri için kağıtlar bırakılmıştır. Bu hayvan figürlerini tarayarak dijital zemine hareketlendirilmiş bir şekilde yansıtılmaktadır. Zemin üzerinde yürüyen izleyici, kendi resmettikleri ve hareket halinde olan hayvan figürlerine temas ettiklerinde yok olduklarını gözlemlemektedir. Böylelikle TeamLab, insanın doğa üzerindeki yıkıcı etkisini izleyicisine hatırlatmaktadır. Özellikle hayvan figürlerini ve doğanın saf güzelliğini güçlü renk seçimleri ile betimleyen grup, tavandan sarkan led aydınlatmalar ile verilmek istenen mesajı ve duygu desteklemiştir.

Olarful Eliasson “Günüşiği Grafitisi”

Çağdaş sanatta, izleyiciden eleştirel sorgulamalar ve kavramsal arayışlar beklenir. Bu nedenle duyusal etki yaratan eserler popüler hale gelmiştir. 21.yüzyılda teknolojinin sanat alanına dahil olmasıyla bu anlamda sınırların ötesine geçilmektedir. Deneyimlenmediği sürece gözlemlenemeyen eserler ortaya çıkmıştır. Buna örnek olarak Olarful Eliasson'un *Günüşiği Grafitisi* eseri incelenebilir.



Görsel 3: Olarful Eliasson, *Günüşiği Grafitisi*, 2012, Tate Modern Müzesi

“Işıkla resmetme tekniğini ilk fark eden sanatçının Man Ray olduğu bilinmektedir” (Girgin, 2018: 43). Man Ray söz konusu eserlerinde ışığı, kalem veya fırça formunda kullanmıştır. Fotoğraf makinesi ile uzun pozlama yaparak anlık oluşan çizgileri kalıcı bir eser haline getirmiştir. Günümüze yakın olan bu eserde ise Man Ray'den farklı olarak, ışığın hareketi sayesinde görülen çizgiler bir görüntü oluşturmakta fakat kısa süre sonra yok olmaktadır. Eliasson eserlerinde sıkça görülen anlık izlenim etkisi ışık kullanımları ile ifade bulmaktadır. Bu eserde de (Görsel 2), uzun pozlama yapan bir video-kamera, yansıtıcı ve dijital bir yüzey kullanılmıştır. Aynı zamanda alana, izleyicilerin kullanması için küçük ışık kaynakları bırakılmıştır. Işığın hareketini algılayan kamera, izleyicilerin hareketlerini çizgiler halinde yansıtmaktadır. Böylece sanatçının, izleyiciyi

esere davet ederek etkileşimli bir sunum biçimi oluşturduğu görülmektedir. Kavramsal sanat anlayışında görülen eser, sanatçı ve izleyici birlikteliği bu eserin bütünlüğünü oluşturmaktadır. “Sanat yapıtı yalnızca tamamlandıktan sonra algılanabilir” (Antmen, 2008). Burada da eseri tamamlayan izleyicidir. “Bu nedenle, izleyicinin her bir bölmedeki duruşu ve etkileşimi bu çalışmanın her bir evresinin izleyiciyle birlikte canlanmasını sağlamaktadır” (Poroy, 2014: 217). Eserde yapılan çizimler bir anlık izlenim sonrası kaybolur. Bu durum izleyiciye her şeyin geçici olduğunu hatırlatır ve daha özgür, hareketli bir ifade alanı sunar. Örnek vermek gerekirse fotoğraf makinesinin icadı üzerine ışık, yalnızca resim sanatında betimlenen bir öge olmaktan çıkarak yeni bir ifade biçimine dönüşmüştür. Işığın hızı ve dolayısıyla geçiciliği üzerine metaforik yaklaşımların oluşturulduğu söylenebilir. “Işıklı çizimin yüzey özgürlüğü, sürecin rastlantısallığı ve yüzey resmi ile karşılaştırıldığında sistematikliğin ya da sonucu öngörmenin daha az, deneyselliğin daha fazla olması ve fotoğraf makinesinin artan dijital olanakları onun, 20.yy başından günümüze kadar, sanatta yaygınlaşmasına katkı sağlar” (Girgin, 2018: 43). Dolayısıyla Girgin’e göre ışıkla çizimin rastlantısallığını önemli olduğu sonucu çıkmaktadır. Ayrıca sanatsal süreçte sistematik bir yapıdan ziyade deneysel ve yaratıcı sürecin varlığı bir sanatçı için önemlidir.

Eliasson, sanatın yaşamın atmosferinde bulunduğunu ve kişinin biricik deneyimine özgü olduğunu dijital sunumlar aracılığıyla izleyicisine sunmaktadır.

SONUÇ

Çağdaş sanat eserlerindeki üslubun genellikle dışavurumcu bir biçimde olduğu gözlemlenmektedir. Teknolojinin sanata katkılarının bazıları hız, hareket ve ifade biçimleri olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla ses, hareket, görüntü gibi manipülasyon özgürlüğü ile eserlerde interaktif sunumlar gözlemlenmektedir. Bu durum çağdaş sanatçıların izleyicilerine daha duyuşsal temaslarda bulunmalarını sağlamıştır. Böylelikle kavramsal sanatın temellerinden sayılabilecek eleştirel, sorgulayıcı düşünme biçimi izleyiciler tarafından daha anlamlı bir şekilde benimsenebilmektedir.

Bu araştırmanın problemleri arasında yer alan; *dijital sanatın izleyiciler üzerinde oluşturduğu kavramsal izler nelerdir?* Sorusu önemlidir. Bu bakımdan kavramsal ifadenin etkili ve istenen şekilde aktarılmasında teknolojinin sağladığı imkanlardan yararlanıldığı söylenebilir. Böylelikle izleyici ile duyuşsal bir şekilde etkileşim sağlanabilmektedir.

Dijital ortamın sunduğu imkanlar doğrultusunda sanat evrenselleşmiştir. Çağdaş sanatta enstalasyon sanatı, arazi sanatı gibi günlük yaşam ile iç içe gerçekleştirilen akımlar meydana gelmiştir. Sanatçılar, eserlerin mümkün olan çoğu kişiye ulaşabilmesi adına günümüz teknolojisini sanata entegre etmektedir. Tüm bunların yanı sıra eserlerde yalnızca renk ve/veya ışık ögesini kullanan sanatçılar, anlatım sadeliğini önemseyerek minimal bir tasarım sürecini benimsedikleri düşünülebilir. Aynı zamanda izleyicilerine duyuşsal anlamda dokunmak isteyen sanatçılar, ortamın atmosferini dikkate alarak ilerlemiştir. Dolayısıyla çarpıcı ışık ve renk kullanımları ile hem sade ve net bir anlatım hem de duyuşsal bir etki yaratarak kavramsal düşünceyi aktarabilmişlerdir.

Bu çalışmada örneklenen TeamLab’ın *Doğa Grafitisi* ve Olarful Eliasson’ın *Günüşiği Grafitisi* incelendiğinde eserlerde yansıtılmak istenen kavramsal mesajlar olduğu gözlemlenmiştir. Kavramsal sanatın temellerinden olan izleyicinin düşünsel anlamda sorguya itilmesi her iki eserde de gözlemlenmiştir. Araştırmada bu iki eserin incelenmesinin sebebi ise; ışık ve renk öğelerinin izdüşüm niteliğinde kullanılması ve kavramsal düşüncenin dijital zemin üzerinden aktarılmış olmasıdır.

Sonuç olarak, bireye aktarılmak istenen özün temelinde yatan durum; ifadenin duyumsanması, koklanması, görünmesi ve dokunulmasıdır. Sanatçı da bu sayede soyut dünyasını somut yöntemlerle algılayarak büyük kitlelere hitap edilebilecektir. Böylece insanın merak duygusunu tetikleyerek sanat evrenselleşmeye devam edecektir.

KAYNAKÇA

Antmen Ahu (2008). 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık:İstanbul.

Çınar, S., & Köse, Ö. (2021). Dijital Kurulumlar ve Etkileşimli Mekanlar. Art-E Sanat Dergisi, 14(27), 223-238. <https://doi.org/10.21602/sduarte.883648>

Girgin, F. (2018). SANATTA IŞIKLA ÇİZİM. İnönü Üniversitesi Kültür Ve Sanat Dergisi, 4(2), 42-54.

Güler, E. (2024). Eser-İzleyici Arasında Etkileşimli Sanat Uygulamaları Vincent Van Gogh The Bedroom Örneği. Yedi(Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı), 303-316. <https://doi.org/10.17484/yedi.1503030>

- Poroy, A. (2014). Sanat ve Bilimin Kesişiminde Bir Yerleştirme Sanatçısı: James Turrell. Sanat Ve Tasarım Dergisi, 6(6), 212-223. <https://doi.org/10.20488/austd.16305>
- Sivri, O., & Çınar, S. (2018). RESİM SANATINDA DİJİTAL ORTAMLAR ÜZERİNE İNCELEME. Uluslararası Disiplinlerarası Ve Kültürlerarası Sanat, 3(5).
- Toprak, A. (2020). YAPAY ZEKÂ ALGORİTMALARININ DİJİTAL ENSTALASYONA DÖNÜŞMESİ. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi(14), 47-59.
- Yıldırım, Özgen, Yeni Medya ve Dijital Sanatlar, Hacettepe Yayınları, Sanat Yazıları Dergisi, Sayı 22
- Yılmaz, M. (2013). Moderninden Postmoderne Sanat. Ankara: Ütopya Yayınları