

Görsel İletişim Tasarımı'nda Dijital Dönüşüm; Teknoloji, Sanat, Tasarım ve Oyun Ortamı



teamLab, 2018, İnsanların Toplandığı Kayanın Üzerinde Su Parçacıklarının Evreni, teamLab to Open 'Unprecedented' Digital Art Museum in Tokyo. <https://www.pacegallery.com/artists/teamlab/> (2020.06.08)

Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil
İstanbul Gedik Üniversitesi,
Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

“ Bilgi çağı, dijital çağ olarak da nitelenen döneme dönüşünce, sanat ve tasarım alanında değişen paradigma; yapay zeka, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, veri bilimi, jeneratif sanat vb. başlıklara dönüşerek, yeni anlatım biçimleri yaratmakla kalmayıp, dijital sanatla ifade olanakları ve anlamı güçlenen tasarımlar, tasarımcı/sanatçıları meşgul etmeye başlamıştır. ”

Dünya'da ve Türkiye'de teknoloji ve internetin gelişimi, bilgisayar ve ona bağlı teknolojilerin, etkileşimli ortamın yaygın kullanılmasına, oyun ortamının oluşmasına, sosyal medyanın gelişmesine, amaç ve araç tercihlerinin değişmesine, sanat ve tasarım algımızın farklılaşmasına, tüketilen ve çoğalan iletişim teknolojilerinin günlük yaşam biçimlerimizi etkileyerek farklılaşmasına neden olmuştur. Diğer yandan, tüm mesleki zeminlerde çokdisiplinli alanların çoklu yeni bir bakış açısına neden olduğu bilinmektedir. Sanat ve teknolojinin ötesine geçen yaratıcı uygulamalar, sanal gerçeklik ve interaktif oyunlar, jeneratif sanat denemeleri, meta estetiği ile dijital sanatın estetik beğenisini biçimlendirmektedir.

Bu makalede incelediklerimiz, dijitalleşmenin günümüzde ve gelecekte, genel-

de sanat, tasarım, teknoloji ve oyun ortamında, özelde görsel iletişim tasarımındaki gelişiminin dijital sanatlar üzerinden incelenmesini hedeflenmektedir.

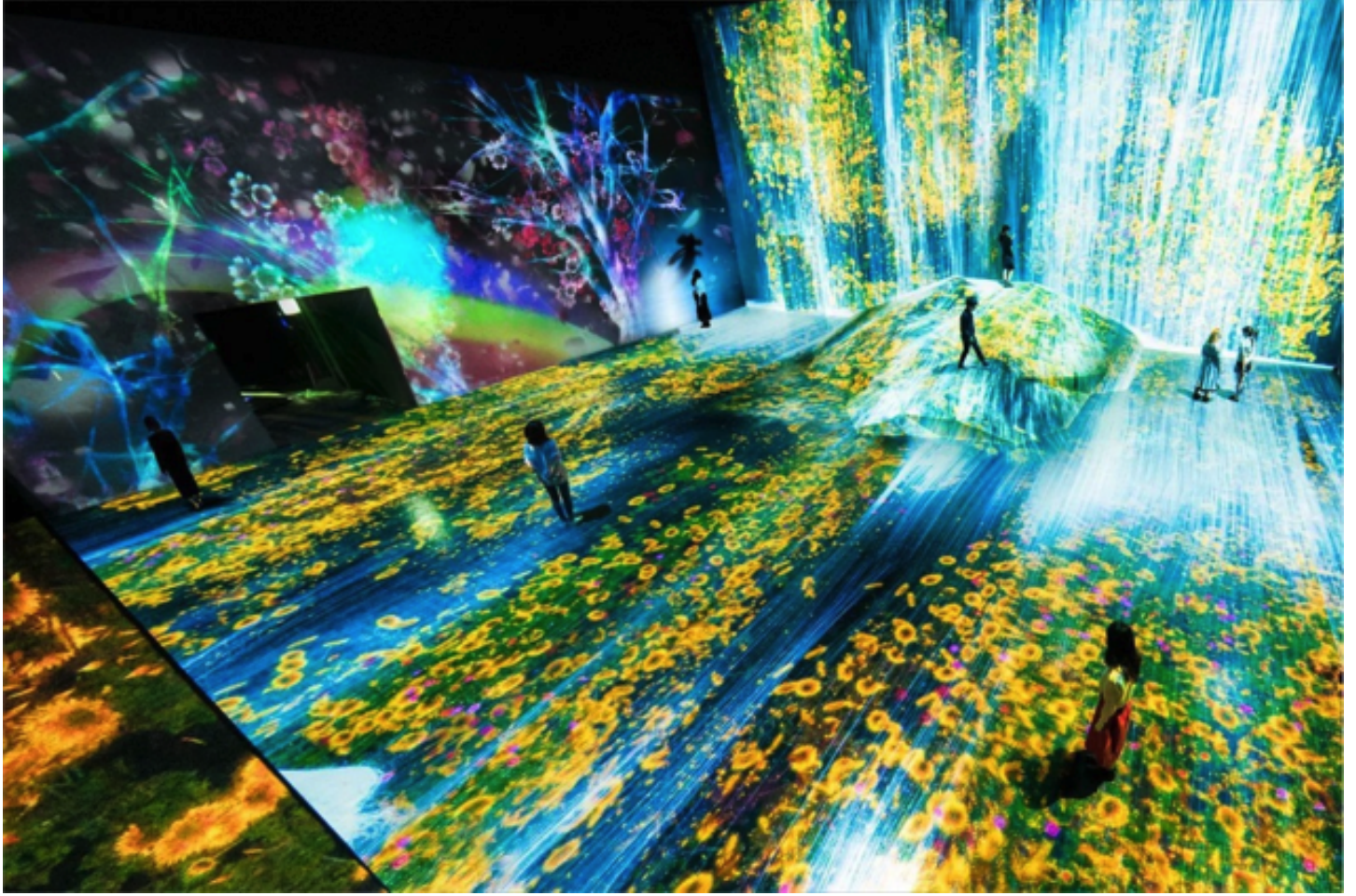
Giriş

Çağımızdaki değişimlerden birisi olan dijitalleşme ve dijital dönüşüm, tasarım ve çağdaş sanat alanına da yansımıştır. İlk görsel iletişim unsuru Mağara Duvar resimleridir. (*Mural Paintings*) Görsel İletişim Tasarımı'nın¹ ilk örnekleri, kültür ve uygarlık tarihinin en eski bulgularıdır. Yazının bulunuşu yaklaşık 2.500 yıllıktır. Kitaplar ve resimler 500 yıldan fazla bir süredir basılmaktadır, 170 yıldan beri fotoğraf sanatı ile 100 yıldan fazla süredir de sinema sanatıyla karşılaşmakta ve son 40 yıldır elektronik görüntülere, son 10 yıldır da sayısal tabanlı bilgisayar görüntülerine tanık olmaktadır. (Uçar, 2004: 92).

Görsel İletişim Tasarımı; “Hareketli görüntü, resim-grafik, ses/müzik, tipografik-yazı ve okunabilir veya incelenabilir formlarda etkileşimli ortamda, görsel/grafik, fotoğraf, video, 2B-3 boyutlu animasyon, web, dijital tasarım, masaüstü yayıncılık, çoklu-ortam/multi-media ve yaratıcı düşüncenin kitle iletişim araçlarıyla iletilmesidir.” (Akil; 2019, 22)

Japonya, Tokyo'da Dijital Vadi'de (*Digital Valley*) ışık ve ses tasarımı, led teknolojisi, sensörler ve yüzlerce projeksiyon ile hayranlık uyandıran, görsel iletişim şöleni sanal da olsa izleyenleri hayran bırakmaktadır. Müzik alanında *Hatsunamiku* gibi sanal karakterler, yapay zeka desteğinde gençlere konserler vermektedir. *Cyberpunk* akımının etkisinde kalan gençler manifesto yayınlamakta, interaktif oyun ve filmlelerin (*Detroit Become Human - Interactive Game*), izleyen tercihlerine göre senaryo ve çekimlerin algoritmik düzenini öne çıkarttığı etkileşimli tasarım örnekleri çoğal-

¹ Türkiye'de ilk Multi-Medya bölümü, Yıldız Teknik Üniversitesi'nde Sanat ve Tasarım Fakültesine bağlı olarak 1994-96 yıllarında, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü adı altında Prof. Dr. Oğuzhan ÖZCAN tarafından kurulmuştur. 2019-2020 Eğitim ve Öğretim Yılında devlet ve vakıf üniversitesindeki Görsel İletişim Tasarımı Bölümü toplamı 30 adettir. Reklam ve yayıncılık sektörü İstanbul'da olduğu için Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri'nin de büyük bir bölümü (19) yine İstanbul'da eğitimini sürdürmektedir. Görsel İletişim Tasarımı çok disiplinli bir bölümdür.



Smart Art / Smart Cities at New London Architecture
Smart Art / Smart Cities, September 4 – October 29, 2018, New London Architecture
<https://www.pacegallery.com/journal/news/smart-art-smart-cities-at-new-london-architecture> (2020.06.08)

lırken, dijitalleşmenin ve dijital dönüşümün boyutları sanal ve artırılmış gerçekliğe, 360 derecelik filmler ile resim yapan robot teknolojilerine değin gelişmektedir.

Bu yeni yüzyılda, çağdaş batı toplumlarında görsel kültürün, imgelerin merkezde bulunduğu, 'göz merkezli' (Ing. *Ocularcentrism*) bir egemenliğin yaratıldığı, kitlelerin bu sonuçtan etkilendikleri ve tercihlerinin farklılaşması sonucuna varıldığı bilinmektedir. Bu süreçte, görsel/işitsel kitle iletişim araçlarının gelişimi eşlik etmiştir.

Bu gün için mekanik, endüstriyel bir kavram gibi anlaşılın "Teknoloji" kelimesinin özü, 'sanat üzerine konuşmalar' olmaktan uzaklaşmıştır. Bu değişimin nedeni, sanayi devriminin bir sonucu olan "yabancılaşma"dır. Yunanca, *Thekn*;, zanaat. kelimesi ve "Logos; Sözcük- sözler anlamındadır. Dolayısıyla, *Thekne* ve *Logic* kelimelerinin birleşmesi sonucunda, "Sanat Üzerine Konuşmalar" anlamında kullanılmıştır.

Bu yeni yüzyılda, çağdaş batı toplumlarında görsel kültürün, imgelerin merkezde bulunduğu, 'göz merkezli' (Ing. Ocularcentrism) bir egemenliğin yaratıldığı, kitlelerin bu sonuçtan etkilendikleri ve tercihlerinin farklılaşması sonucuna varıldığı bilinmektedir.

Grafik tasarım; dekoratif sanatlar devriminden doğmuştur. 1796'da *Senefelder* tarafından bulunan, Litografi (*Lithography*), Engelmann tarafından geliştirilmiştir. Taş Baskı Tekniği² ile kitaplar, afişler, resimler basılmış, *Algrafi* ve *Çinkografi*, rotatif baskı makineleri ile daha hızlı baskılar elde edilmiştir. 1860'ların başında; *Firmin GIL-LOT*, fotokopi ve foto-gravür çalışmalarını, 1886'da Amerikalı *Mergenthaler* Linotip tekniğini bulmuştur. Bu gelişme basımcılık ve kitap basımı için bir devrimdir. Ameri-



Manoli Sigara ambalajı konulu afiş, İllüstrasyon; Lucian Bernhard.(Alman Grafik tasarımcı 1883-1972), Tarih:1915, Malzeme: Renkli Lithography, Ölçü: 70,6 cm. X 96 cm., Reklam Afişi/Posterı,

kalı *Langston*; Monotip baskıyı bulduysa da İngilizler geliştirmişlerdir. 1905'te *Ira RUBEL*, Ofset Baskıyı icat etmiştir.³ Grafik çizgi kavramı, ilk olarak Almanya'da ortaya çıkan *Van de VELDE* 1898'den başlayarak, afişlerden, ambalajlara *Tropon*'un ta-

² Taş Baskı Tekniği: (file:///C:/Users/rakil/Downloads/189784.pdf) (E.T.: 25.05.2020)

³ Ofset Baskı Tekniği: (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ofset>) (E.T.: 02.06.2020)

nitma ilanlarına değin sürmüştür. Berlin'de **Lucian Bernhard**, *Manoli* Sigaraları için bir grafik stil yaratmıştır. Matbaacılıktan sonra mürekkep püskürten sistemler ve dijital baskı teknolojilerindeki gelişmeler bu gün matbaacılığı ve dijital baskı çözümlerinin seçeneklerini çoğaltmış, araçlara, etkileşimli ortamlara ve bilgisayar oyunlarına da yansımıştır.

Yanı sıra, *Shigetaka Kurita* isimli bir Japon tarafından 1990'ların sonunda üretilen emojiler, akademik tanımıyla iletişim piktoqramları'dır.⁴

1938 yılında **Johan Huizinga** oyun ve oyun kuramını açıkladığı *Homo Ludens (Playing man/ Oynayan insan)* isimli kitabında oyunun, toplum ve sosyal hayat için önemini anlatmıştır. **J. Huizinga**, "homo sapiens" (bilge insan) ve "homo faber" in (alet yapan insan) karşısına "homo ludens" i (oyun oynayan/oyuncu insan'ı) çıkarmaktadır. Çünkü ona göre "oyun", tüm kültürden de eskidir. **Huizinga**, yapıtında oyun ve kültür ilişkisini, felsefe, şiir, müzik, plastik sanatlar, hukuk ve savaş, üzerinden analiz etmektedir. (Huizinga, Johan.(1938), *Homo Ludens*, Çev.: Kılıçbay, 2015; 66).

Roger Caillois, oyunun tanımında, kültürün gelişmesindeki rolünü yeterli bulmuş, fakat **Huizinga**, "Oyun tanımı maddi çıkarları gözardı etmektedir" demektedir. (Sakallıoğlu, Baran.Volkan Erol, Bekir Tevfik Akgün,: 2014, 57). ABD'li matematik üstadı, John Nash'ın 1944 yılında Princeton



Manfred Mohr, P-707/C1, inkJet / canvas / vinyl elastomer, 2000, 760 x 800mm. (https://digitalartmuseum.org/mohr/1999_707c1.html) E.T: 07.06.2020

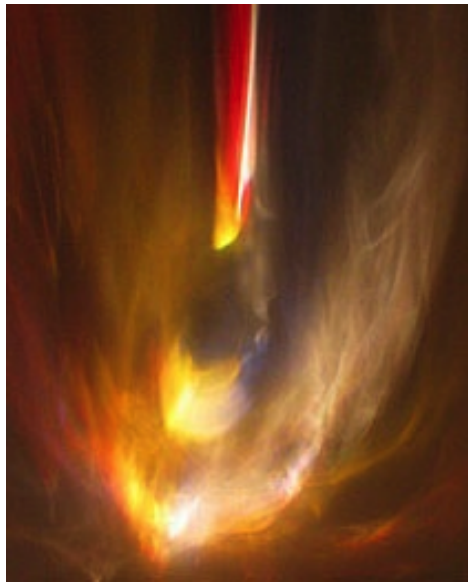
Üniversitesi yayınlarından çıkardığı "Ekonomik Davranışlar ve Oyun Teorisi" kitabı ve oyun teorisine etkileri, yapay zekanın temelinde de bulunmaktadır. Dünyadaki oyun kuramcıları olarak bilinen; **Bengt Holmström, Julia Robinson, Eric Maskin, Thomas C. Schelling, Reinhard Selten, Claude Elwood Shannon**, Tamer Başar ve daha farklı isimlerden de başka bir yazıda bahsetmek gerekmektedir.

Prensky'e göre 1980 öncesi doğanlar dijital göçmen, 1980 sonrası doğanlar ise dijital yerli sayılmalıdır." Dijital Vatandaşlık kavramı ise ilk kez, Suudi Arabistan'da Riyad'da *'Sophia'* isimli bir robota verilmiştir. Türkiye'de de 5 yıldır Posta Gazetesi'nde

Johan Huizinga oyun ve oyun kuramını açıkladığı Homo Ludens (Playing Man/ Oynayan İnsan) isimli kitabında, oyunun toplum ve sosyal hayat için önemini anlatmıştır. J. Huizinga, "homo sapiens" (bilge insan) ve "homo faber" in (alet yapan insan) karşısına "homo ludens" i (oyun oynayan/oyuncu insan) çıkarmaktadır. Çünkü ona göre "oyun", tüm kültürden de eskidir.

yapay zeka desteği ile şiir yazar 'Deniz YILMAZ için de 'vatandaşlık' talep edilmiştir. *'Magg 4* haber'de, Deniz Yılmaz'ın yaratıcısı Bager Akbay, ropörtajda; "Bu eserlerde farklı üretim ilişkileri var: bir yandan yapay zekâyı ortaya çıkaran insan, diğer yandan bu sistemlerin ortaya çıkarıldığı eserler. Buradan bakıldığında, sanatçı kimdir?"⁵ "Bu mantıktan yola çıkarsak sanatçı zaten ortada yok. Bu işlerin hepsinde sanatçılar insan ama bunun değişme olasılığına doğru bir yolculuk yapıyoruz, bazı yerlerde biz de şaşırıyoruz elbette. *Jeneratif sanat* dediğimiz kavramda muhteşem bir tanım var. Ve der ki, bir eser tam olarak dediğiniz gibi çalışıyor ve yine de sizi şaşırtıyorsa bu jeneratif sanattır.

"*The Space*" in⁶ yöneticisi, **Ruth Mackenzie**'ye göre; "Dijital sanatın yeni sanat formunu klasik sanatçılar da uygulayabilirdi. Dijital sanatın ne olması gerektiğine dair geleneksel bir düşünce yapısına sahip değiliz; fikrin ve yeteneğin en önemlisi olduğunu düşünüyoruz. 2015 yılında açılışı Çinli sanatçı **Ai Weiwei** ile yapmışlardı. Ve bütün dünyaya **Ai Weiwei** aracılığıyla 'Dijital sanatçı olmak istiyorsanız, *The Space*'e gelin" mesajı vermişlerdi.



Dondurulmuş bir çerçeve görüntüsü: Erken ClaviluxJr, ca. 1930. 56 cm x 44



Soldaki görüntüden yaklaşık iki dakika sonra çekilen diğer bir donmuş kareli resim: Early ClaviluxJr.,ca. 1930. 56 cm x 44

⁴ Semboller insanoğlunun görme duyusuna hitap eden en önemli iletişim unsurlarıdır. Görmenin ve görseelliğin önemi üzerine, İngiliz filozof ve araştırmacı John Locke'a göre insan; %1 deneyerek, %2 dokunarak, %4 koklayarak, %10 duyarak, %83 ise çevresini gözlemleyerek öğrenmektedir. tespiti yapılmıştır. (Uçar; 2004,16)

⁵ (https://magg4.com/sanat-bager-akbay-sanat-holistik-bir-sekilde-buyuk-bir-sicrama-yapiyor/) (E.T: 17.06.2020)

⁶ BBC'nin kurucusu olduğu "The Space", İngiltere'nin, dijital sanat platformudur. https://www.imperica.com/en/ruth-mackenzie-a-space-for-the-space; (E.T: 05.07.2020)



Geleneksel sanatçıların yaptıklarını görmek için ışığa gereksinim vardır. Işık yoksa, onların sanatını deneyimleyemeyiz. Buna karşılık, "Thomas Wilfred, ışığı doğrudan heykel yapmaktadır"⁷ diyerek örnekleyebiliriz.

Max Bense'in⁸ estetik teorisinden hareketle, erken dönemde algoritmalarla üretilen bilgisayar sanatının, geleneksel yöntem ve süreçlerle üretilen sanatla bir rekabet içinde olmadığını ve görüntüleri üretmenin ve kavramlaştırmanın yeni bir yolu olduğunu vurgulamaktadır (Spalter, 1999, 17-21).

Manfred Mohr algoritmalara dayalı dijital sanatın öncüsü olarak kabul edilmektedir. 1960'lı yılların başlarında Prof. Max Bense'nin Bilgi Estetiği kuramı ile, Mohr'ın sanatı birkaç yıl içinde soyut dışavurumculuktan bilgisayara, algoritmik geometrik bir yapıya dönüşmüştür.



AES+F, The last rebellion.
Tondo №3, 2005, digital collage,
pigment, inkjet printing
on paper, 90 x 90 cm,
edition 4/10, BAKSHTEIN
COLLECTION

1967'de bilgisayar müzik bestecisi Pierre Barbaud ile yapılan görüşmeler ile teşvik olan Manfred Mohr, ilk bilgisayar çizimlerini 1969'da programladı. 1973'ten beri çok boyutlu hiper-küpler kullanarak 2 boyutlu göstergebilimsel grafik yapılar üretmektedir.⁹

Dijital olanaklarla yeniden üretilen imgeler, kimi zaman geleneksel resimsel değerleri doğrudan yansıtmıyor gibi görünebilmektedir. Görüntülerin çeşitliliğine bakıldığında, sayısal dilin yapısında bulunan sistemli ve kaydedilebilir sanal bir üretim sürecinde, etkin ve hızlı sonuçlar verdiği son derece güçlü resimsel etkilere dönüşebilmektedir (Tandırılı; 2011, 157).



Ben F. Laposky, Elektronik Soyutlama 4, 1954-1956,
Oscilloscope, yüksek hızda film, fotoğraf kağıdı,
16.5 x 13 inches.

21. yüzyılın sanat dünyası, fizik, kimya, optik, elektronik gibi giderek gelişen teknolojiler ile etkileşime girmiş, internet sanatı, yazılım sanatı vb. yeni biçimlerin, multimedya vb. katışık ve karışık tekniklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

21. yüzyıl bağlamında yeniden üretilen, "Rus kolektif AES + F'nin multimedya çalışması olan, "Trimalchio Şöleni" Noire

Birden fazla sanatsal biçimi ya da teknik anlatımı bir arada kullanabilen dijital sanat, insanın çevresiyle, bilgiyle, teknolojiyle, estetikle olan etkileşimini sorgulamaktadır. Dijital sanat, her yeni gelişen sanat biçiminde olduğu gibi geniş bir bağlamda ve çoklu bakışı tercih eden uzun süreli çalışmalarla tanımlanmaya ve sınıflandırılmaya açıktır.

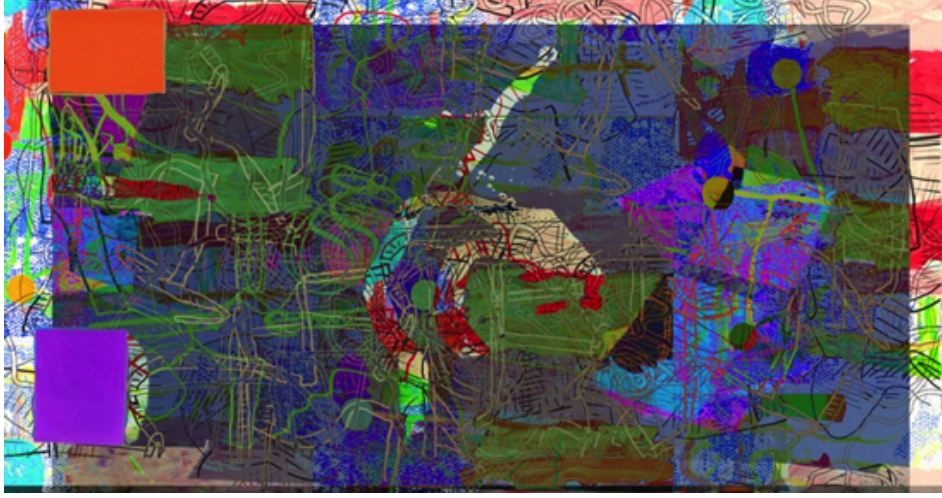
⁷ Eugene Epstein (<http://www.lumia-wilfred.org/content/intro.html>),

⁸ Max Bense (1969) Max Bense (7 Şubat 1910 Strazburg - Stuttgart'ta 29 Nisan 1990), bilim felsefesi, mantık, estetik ve göstergebilim alanındaki çalışmaları ile tanınan bir Alman filozof, yazar ve yayıncıydı. Düşünceleri, doğa bilimleri, sanat ve felsefeyi kolektif bir bakış açısıyla birleştiriyor ve varoluşsal rasyonalizm terimi altında, beşeri bilimler ile doğa bilimleri arasındaki ayrımı ortadan kaldıran bir gerçeklik tanımını izliyor.

⁹ Dijital Sanatlar; AES+F, "The Feast of Trimalchio, Allegory#2 (Triumph of Asia)", Dijital kolaj, c-print, diasec, 204 X 180 cm., 2010



"Trimalchio Şöleni, Altın Teknenin Gelişi", 295 X 495cm, Dijital Baskı,
"Tahminler ve Vahiyyer" deki ana eserlerden detay.



James Faure Walker, 2011, "Painting the Digital River". Dijital Sanat.
(<http://digitalbrushstrokes.blogspot.com/2011/02/james-faure-walker.html>) (E. T.: 17.06.2020)

Gallery'de, Romalı şair *Petronius'un "Satyricon"* adlı melankolik kurgusunun yorumudur. Antik hikayede *Trimalchio'nun* şöleni, *Trimalchio'nun* kendi cenaze töreni için hayal ettiği ideal kutlama olarak tasvir edilmiştir.

Resim, insan beğenisi ve estetiği ile dinamik ilişki içindedir. Peki, sanat ne içindir? sorusu, G.H. Gombrich, Tolstoy, Adorno, W. Benjamin vb. teorisyenlerin savları, sanırım 21.yüzyılda da teknolojinin, sanat ve bilimin kaynaştığı tasarım, proje ve iş'ler için yeniden irdelenecek ve tartışılacaktır.

"Latince'deki *virtualis* kökeninden gelen sanallık, kavram olarak var olmayan ancak sanırlarla var olduğu kabul edilen şeyler için kullanılmıştır. Dolayısıyla sanal bir kavram gerçek ya da var olan değildir. Ancak yine de gerçeğin karşıtı da; yani sahte ya da yanlış da değildir."¹⁰ "Sanal gerçeklik ifadesi, tarihsel süreçte her ne kadar sanal ortam, üç boyutlu simülasyon, bilgisayar ve konsol oyunları, görselleştirme, sayısal prototip gibi ifadeleri karşılamak için kullanılmış olsa da günümüzde başlıklar aracılığıyla, 360 derece görüş sağlayan sanal bir küre içerisinde etkileşim kurulabilen sanal ortamların deneyimlenebildiği sistemler için kullanılmaktadır."¹¹

Birden fazla sanatsal biçimi ya da teknik anlatımı bir arada kullanabilen dijital sanat, insanın çevresiyle, bilgiyle, teknolojiyle, estetikle olan etkileşimini sorgulamaktadır. Dijital sanat, her yeni gelişen sanat biçiminde olduğu gibi geniş bir bağlamda ve çoklu bakışı tercih eden uzun süreli çalışmalarla tanımlanmaya ve sınıflandırılmaya açıktır.

Yapay zeka ile üretim/resim yapan, vatanşlık hakkı kazanmış robot *Sophia'nın* sanat piyasasındaki yeri ve geleceği halâ tartışılmaktadır. 2018 Eylül ayında, *New-York'ta Christie's* Müzayede Evi'nde satışa çıkartılan "*Edmond de Belamy, From La Famille de Belamy*" adlı aile resim uygulama serisinin, beklenenin çok üstünde ilgi görmesi, sanat çevresi ve eleştirmenlerini düşündürmektedir.

Güncel bir veri olarak *Pierre Huyghe'in* Serpentine Galerisi'nde sergilediği "*Umwelt*" adlı yerleştirmesi, led ekranlarında yapay zeka yardımıyla oluşan 'zihin fotoğrafları', mekandaki ısıyı, nemi, bir sinekler kümesinin hareketlerini izlemeye yönelik çalışma olarak izlenmeye sunulmuştur.

Görsel iletişimde dijital dönüşüm, Türkiye'den vereceğimiz örneklerde; görsel ve işitsel canlı performans, mekâna özgü enstalasyon ve parametrik heykel üretimi yapan Refik Anadol' un projeleri, mimarlık ve yeni medya sanatları arasında melez bir ilişki kurarken, dijital ve fiziksel varlıklar arasındaki alanı keşfetmeye dönük bir serüvene doğru yol almaktadır.¹²

Refik Anadol, bu sergide yer alan işlerini, "Bir anıyı hatırladığımız esnada, beynimizde oluşan hareketlerin (Kaliforniya Üniversitesi nöroloji laboratuvarlarında kullanılan üstün araştırma odaklı bir beyin dalgası sensörü aracılığıyla) algoritmalara dönüştürülmesi fikrinden yola çıkarak üretmiştir.

Yine dijital sanatın önemli platformlarından biri olan Lumen Ödülü, 2018 yılında *Mario Klingemann* tarafından programla-

Aslında, küreselleşme, sanatın daha geniş halk kitlelerine ulaşmasını, demokratikleşmeyi esas alarak sözde savunurken, sanatı sanatçının 'hegemonyasından' kurtarmayı hedefleyen, anonim, kimliksiz, çokdisiplinli bir ütopya eğilimi sunmayı tercih etmiştir.

nan yazılıma verilmiştir. "*Mario Klingemann* bir Alman sanatçıdır ve sinir ağları, kod ve algoritmaları içeren çalışmaları ile tanınan Google Sanat ve Kültür insanıdır. Sanatta bilgisayar öğrenimi kullanımında öncü olarak kabul edilir. Eserleri, makine öğrenimi ve yapay zeka yoluyla yaratıcılığı, kültürü ve algıyı inceler."¹³

Sonuç

Bilgi çağı, dijital çağ olarak da nitelenen döneme dönüşünce, sanat ve tasarım alanında değişen paradigma; yapay zeka, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, veri bilimi, jeneratif sanat vb. başlıklara dönüşerek, yeni anlatım biçimleri yaratmakla kalmayıp, dijital sanatla ifade olanakları ve anlamı güçlenen tasarımlar, tasarımcı/sanatçıları meşgul etmeye başlamıştır.

21. yüzyılda, çağdaş söylemler artmış, sanatın bir tür araştırma nosyonu ön plana çıkmıştır. Sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır (Akçadoğan; 2006, 328).

Postmodernizm ile başlayan yüzyılın yeni kavramları; sanatçı-tasarımcı, eser-iş/proje başlıklarında değişime neden olurken, ayrıntıların ve kimliğin sorgulanması, geçmiş-gelecek, tarihi-güncel, kültürel-sanatsal, yeni-eski, yerleşik-göçebe, yersiz-yurtsuz tema başlıklarının tartışılmasına ve uygulanmasına zemin oluşturmuştur.

Walter Benjamin, sanat ve teknoloji üzerine 1935'de yazdığı temel ve en ünlü

¹⁰ (https://tr.wikipedia.org/wiki/Sanal_gerceklik) (E.T.: 05.06.2020)

¹¹ Sanal Gerçeklik: (https://tr.wikipedia.org/wiki/Sanal_gerceklik)

¹² (<https://www.istekadinlar.com/kultur/refik-anadol-un-eriyen-hatiralar-sergisi-izleyenleri-h2243.html>) (E.T.: 14.06.2020)

¹³ (https://en.wikipedia.org/wiki/Mario_Klingemann) (E. T.: 14.06.2020)



Refik, Anadol, "Eriyen Hatıralar" Sergisi, Plevneli Sanat Galerisi.

eseri "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı denemesinde, "Sanat eserinin tekniğin yardımıyla çoğaltılabilmesi, kitlenin sanatla olan ilişkisini değiştirmektedir" (Benjamin; 2001, 62) demektedir.

Yüzyılın başında postmodernizm; modernizm'de mevcut olan eğilimleri veya modern'in uzantısını, sanatta ve üslupta seçmecilik'i de (eklektisizm) ifade etmektedir. Postmodernizm, belirli bir inanca sahip olmayarak, çeşitli fikirler ve üsluplar içinde kendine uygun geleni seçmek, formları ve cinsleri melezleştirmek, farklı kültürlerde veya zaman periyotlarındaki tarzları karıştırmak, mimarideki, görsel sanatlardaki ve edebiyattaki biçimleri değiştirmek, kaldırmak ve yeniden kurmak anlamında kullanılmaktadır." (Birkök;1998, 2)

Aslında, küreselleşme, sanatın daha geniş halk kitlelerine ulaşmasını, demokratikleşmeyi esas olarak sözde savunurken, sanatı sanatçının 'hegemonyasından' kurtarmayı hedefleyen, anonim, kimliksiz, çokdisiplinli bir ütopya eğilimi sunmayı tercih etmiştir.

Geçmişin nostalji duygusu üzerine inşa edilen; *Vintage*, *Barok*, *Fütürizm* vb. isim anlamı ile geçmişte iz bırakmış sanatsal akımların adı kullanılarak, anlamını değiştiren ya da tasarımcının uygulamalarının bir sanat yapıtına dönüşmesi, sanat literatürüne girebilmesi için sanat eğitimi, sanatsal hedef, biçimsel yetkinlik-yetenek, kültür ve

bilgi birikimi ile kavramsal derinliğin de olması gerekmektedir.

Bilgisayar yazılım ve donanımını kullanarak elektronik ortamda görsel veya işitsel tasarım/sanat işlerinin üretimi olarak görülen dijital-sanat, bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiş bir anlatım biçimi olmaktan öteye gitmediği taktirde, teknolojinin basit anlamda yaratıcılık dışında kullanılması ile sınırlı kalmaya mahkumdur.

Teknolojiye bağlı dijitalleşmenin geldiği bu noktada; yarının araçlarıyla, hep daha üstün nitelikli, daha yüksek çözünürlüklü, daha gerçekçi görünen görsel çalışmalar yapılması mümkündür. Her zaman, dijital olan, çağdaş, ilginç ve yenilikçi sanat eseri olmayabilir. Masaüstü yayıncılığa benzer uygulamalarla, dijital sanatın bir demokratikleşme ve yatayda gelişerek çoğalan bir yayılma sağlayacağı savının da, naif bir kurgu olarak kalma olasılığı yüksektir.

Kaynakça

- Akil, Ruhcan, (2019), 6. Uluslararası İletişim Günleri, Dijital Dönüşüm Sempozyumu, Bildiri Kitabı. "Görsel İletişimde Dijital Dönüşüm; Teknoloji, Sanat-Tasarım ve Yeni Medya", Sempozyum Sunum Videosu, T.C. Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Üsküdar-İstanbul.
- Becer, Emre., (1997), "İletişim ve Grafik Tasarım", Dost Yayınları, Ankara,

- Benjamin, W., (2001), "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı". Çev. Ahmet Cemal, İstanbul, YKY-Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Binark, Mutlu. Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner. (2009), Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu, Kalkedon Yayınevi.
- Birkök, Mehmet Cüneyt. (1998), "Modernizmden Postmodernizme: Yeni Problemler", İstanbul. Yeni Türkiye - Vol.4 - pp.525 - ISSN : 1300-4174 - 1998.
- Gönül, Gizem Ece . (2019). Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i. Söylem Filoloji Dergisi, 4 (2) , 582-585 . Retrieved from Güz, Nüket, Rengin Küçükdoğan, Nilüfer Sarı vd., (2002), "Etkili İletişim Terimleri Sözlüğü", İnkılap Yayınları, İstanbul.
- Hacalaki, Mustafa. (2006). Görsel Anlatım Dili Olarak Taşbaskı Eğitimi Ve Uygulama Olanakları, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Programı Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Huizinga, Johan. (2020), Homo Ludens, Çeviren: Mehmed Ali Kılıçbay, 8.Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Ozankaya, Ö., (1975), "Toplumbilimler Sözlüğü", Türk Dil Kurumu, Ankara.
- Özilgen, M., (2009), "Endüstrileşme Sürecinde Bilgi Birikiminin Öyküsü", 1. Baskı, Arkadaş Yayınevi, Ankara.
- P. Rolland, K. P. Thompson, H. Urey, and M. Thomas, "See-Through Head Worn Display (HWD) Architectures," in Handbook of Visual Display Technology, J. Chen, W. Cranton, and M. Fihn, eds. (Springer, 2012), pp. 2145-2170.
- Sakallıoğlu, Baran. Volkan Erol, Bekir Tevfik Akgün. (2014). Oyun Nedir? ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri, Akademik Bilişim Konferans Bildirileri, 5-7 Şubat 2014, Mersin Üniversitesi. ([http://ab.org.tr/ab14/kitap/sakallioğlu_erol_ab14.pdf](http://ab.org.tr/ab14/kitap/sakallioглу_erol_ab14.pdf)) (E. T.: 15.06.2020).
- Sarıkavak, Namık Kemal. (2009), Çağdaş Tipografinin Temelleri, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- TDK Sözlük, 1992, Türk Dil Kurumu-Türkçe Sözlük, Milliyet Basımevi, İstanbul.
- Uçar, Tevfik Fikret., (2009), Görsel İletişim ve Grafik tasarım, İnkılap Kitabevi, İstanbul.