

Bruce WANDS

Onursal Profesör, MFA Bilgisayar Sanatı Görsel Sanatlar Okulu, bwands@sva.edu, New York-ABD

Çev. Özgür BALLI

Ar. Gör. Dr., Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Düzce Üniversitesi, ozgurballi86@gmail.com, Düzce-Türkiye

ORCID: 0000-0001-5931-6753

DİJİTAL SANATIN ÇAĞDAŞ SANAT İLİŞKİSİ

Özet

Dijital sanat gittikçe çağdaş sanat ile daha çok ilişkili hale gelmiştir. Sanatçılar, 1950'ler ile 1960'larda sanatsal uygulamalar yapmak için programlama ve teknolojiyi kullanmaya başlamış ve aynı zamanda dijital teknolojilerdeki elde edilen devrim niteliğindeki ilerlemeler sayesinde sanat üretiminde yeni yaklaşımlar meydana gelmiştir. Başlarda aykırı bir sanat olarak nitelendirilen dijital sanat, 1960'ların sonlarında ilk örnekleri vermiş uluslararası bir tanınma kavuşmuştur. Ancak geleneksel sanat kurumları, teknolojinin sanatsal üretimdeki yaratıcı kullanımını sanatçılar kadar hızlı benimseyememiştir. Bu nedenle 1970'lerde bu sanat tarzını desteklemek adına birçok uluslararası kurum kurulmuştur. Bu alan içerisindeki en önemli değişiklik ise müzelerin ve galerilerin dijital sanatı dikkate alıp dijital sanat eserlerini sergilemeye başladığı 1990'ların sonunda meydana gelmiştir. Oluşan bu çevrimiçi yapı, dijital sanatın çağdaş sanatla bütünleşmesine önemli katkılarda bulunmuştur. Yayıncılar da aynı şekilde bu yolu takip etmişler ve günümüzde MIT Press (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Matbaası) Thames & Hudson ve diğerleri tarafından konu edilerek; dijital sanat teorisi, tarihi ve uygulaması üzerine kayda değer bir kitap arşivi oluşmuştur. Dijital sanat çağdaş sanatla iç içe geçmeye devam ettiği süre ikisi arasındaki ayrım da azalmaya devam edecektir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Teknoloji ve Sanat, Çağdaş Sanat.

THE ENGAGEMENT OF DIGITAL ART WITH CONTEMPORARY ART

Abstract

Digital art is increasingly becoming engaged with contemporary art. Artists began using programming and technology to create art in the 1950s and 1960s and there revolutionary advances in digital technology have spawned new approaches to making art. Originally viewed as outsider art, digital art gained international recognition in the late 1960s and again at the turn of the century. Traditional art institutions were not as quick to embrace this creative use of technology as artists did. In the 1970s, several international organizations were created to support this art form and remain active today. Exhibitions during this period were both juried and curated. During the 1970s and 1980s, there were very few digital art curators. The change occurred during the late 1990s when museums began to take notice of and exhibit digital art. The Internet has enabled artist, scholar and art institutional websites and the establishment of extensive archives of this art form. This online presence is contributing to the integration of digital art with contemporary art. Publishers have also followed suit and there is now a good selection of books on the theory, history and practice of digital art, led by the MIT Press, Thames& Hudson, and others. As digital art continues to merge with contemporary art, the division between the two will continue to lessen. However, what is important is to rectify the art historical record to give digital art the rightful place it has earned in the contemporary art landscape.

Keywords: Digital Art, Contemporary art, Technology and Art.

1.Giriş

Günümüzde dijital sanat çağdaş sanatın hayati önem taşıyan bir parçası haline gelmiştir. 20. Yy'ın ortalarında sanatsal üretimlerini ortaya koyarak görünür olmaya başlayan dijital sanat ilk çıktığı zamanlarda uzun bir süre aykırı sanat (outsider art) olarak görülmüş ve geleneksel sanat kurumları (Galeri, Sergi salonları ve Müzeler) tarafından hiçbir

zaman tam anlamıyla benimsenmemiştir. Bu sanat tarzının kökeni 1950'lerde Ben Laposky tarafından "Oscillons" adlı bir osiloskop cihazı ile fotoğraflanmış olan analog elektronik desenlere dayanmaktadır. Laposky, bu çalışmasıyla dijital görüntülemenin oluşmasını ve matematikten ilham alınarak oluşturulabilen yeni imgelerin ortaya çıkmasını sağlayarak yeni bir çağ başlatmıştır. Dijital sanatın ilk galeri teşhiri ile alakalı olarak ise, 1965 yılında düzenlenmiş iki sergi dikkat çekmektedir. Bu sanat tarzının ilk deneyimleri olan bu etkinlikler: Bella Julesz ve A. Michael Noll'un New York'ta Howard Wise Galerisinde düzenlediği Bilgisayar Üretimi Resimler (Computer Generated Pictures) sergisi ve Frieder Nake ve Georg Nees'in Stuttgart'ta Wendelin Niedlich Galerisi'nde düzenlediği Üretken Bilgisayar Grafiği (Generative Computergraphic) sergileridir. Bu sergiler dijital sanatın temelini atmakla beraber içinde barındırdığı potansiyel yeni sanat tarzını yansıtmaya açısından çok önemli olmakla birlikte bu alana ilgi duyan insanlar üzerinde de oldukça fazla merak uyandırmıştır. Bir sonraki yıl ise dijital sanat açısından başka önemli bir zaman dilimi olarak kayıtlara geçmiştir. 1966 yılındaki bu önemli olay; New York'taki Park Avenue Armory'de teknoloji ve tiyatro sanatı üzerinden etkinlik yapma hedefi ile; mühendisler Billy Klüver, Fred Waldhauer ve sanatçılar Robert Rauschenberg ile Robert Whitman tarafından 9 Evenings: Theatre and Engineering (9 Akşamları: Tiyatro ve Mühendislik) isimli oluşumun kurulmasıdır.



Görsel 1. Leon Harmon ve Ken Knowlton, "Algı Çalışması / Study in Perception", Dijital baskı, 5 x 12 ft, 1966.

İlerleyen süreçte sanat alanı için yeni yaratıcı ifade biçimleri sunan bu sanat tarzına karşı ilgi artmaya devam etmiştir. 1968 yılı ise dijital sanat için bir dönüm noktası olmuştur. Dönüm noktası olarak kabul edilen bu yıl içerisinde; Londra ve New York'ta dijital sanat alanı üzerinden üretilmiş eserlerden oluşan iki büyük sergi düzenlenmiştir. Bu sergilerden ilki Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde (ICA) düzenlenmiş olan Cybernetic Serendipity (Sibernetik Hoş Tesadüf) isimli sergidir. Küratörlüğünü Jasia Reichardt'ın üstlenmiş olduğu bu sergi, temelinde teknoloji ile yaratıcılık arasındaki ilişkileri incelemesi açısından oldukça önemli olmakla birlikte; sanatsal üretim pratiği bakımından üç bölüme ayrılmıştır. Bunlar:

- 1) Bilgisayar üretimi grafikler, bilgisayar animasyonu, müzik ve şiirler/metin,
- 2) Sanat eseri, robotik kurulumlar ve boyama makineleri olarak sibernetik aygıtlar,
- 3) Sibernetik tarihine uygun makineler.

Bu nedenle, sergi küratörü, New York Modern Sanat Müzesi'nde açılan Mekanik Çağın Sonunda Görülen Makine (The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age) etkinliği özelinde de çeşitli teknolojiler kullanarak yeni sanat icra etme yöntemlerini izleyicilere sunmaya çalışmış ve sanatçıların makineler ile olan ilişkisini çeşitli perspektiflerden araştırmıştır.

1968 yılı, dijital kavramının sanat alanı üzerindeki etkinliğinin kuramsallaşması bakımından önemli gelişmelerin yaşandığı bir yıl olmuştur. Örneğin, dijital sanat için dönüm noktası kabul edilen bu yıl, Leonardo Uluslararası Sanat,

Bilim ve Toplum Dergisi'nin Frank Malina'nın editörlüğündeki MIT Press tarafından yayımlanmasına şahit olmuştur (URL 1). Bu dergi, sanatçılar, bilim adamları ve teknoloji uzmanlarının arasında disiplinler arası diyalog geliştirmeyi amaçlamasıyla dikkat çekmekte ve aynı zamanda dijitalleşme alanında yayın yapan dergiler içerisinde önemli bir yerde konumlanmaktadır. Günümüzde dergi arşivinin tamamı internet üzerinden erişilebilir durumdadır. Bu yılın bir başka önem taşıyan tarafı da Bilgisayar Sanatları Topluluğu oluşumunun da dijitalleşme bağlamındaki çağdaş sanat için önemli bir dönüm noktası olan 1968 yılı içerisinde Londra'da kurulmuş olmasıdır. Böylelikle, 1968 yılı, dijital sanat ve çağdaş sanatın ortaklık kurduğu ilk yıl olarak tarihe geçmiştir. Dijital kavramın kuramsallaşmaya başladığı ve sanatsal örneklerinin sergi ve galerilerde temsil edildiği bu ilk yıllarda yaratıcılık üzerine yeni ifade biçimleri sunan bu sanat tarzına duyulan önemli bir hayranlık söz konusudur. Ancak bu hayranlık, dijital teknolojiler üzerinden üretim yapan ve dönemin teknolojik medyumlarına erişim sağlayabilen çok az sayıdaki sanatçının ürettiği dijital sanat eserlerine duyulmakta, geniş çapta bir izleyici kitlesine ve etkiye ulaşamamaktadır. Ancak, 1970'lerden 1990'lara kadar geçen süreç dijital sanat alanı için, gerek teknolojinin dünya çapında kullanımının yaygınlaşması, gerekse bu teknoloji temelli yaratıcılık alanında kullanılabilecek güncel yazılım ve donanımların geliştiği/geliştirildiği yeni bir dönem olarak kabul edilmektedir. 1989'da World Wide Web 'in (Dünya Çapında Ağ) ortaya çıkması ve 1990'ların ortalarındaki gelişimi neticesinde nihayet tüm dünyada web sitelerine, görüntülere, sese ve videolara kolay bir şekilde erişilmesine olanak sağlanmıştır. Artık dijital sanat alanı üzerinden üretim yapmak isteyen sanatçılar, geleneksel sanat alanları dışına çıkıp web siteleri aracılığıyla dünya çapında bir izleyici kitlesine ulaşabilmektedir. Kişisel bilgisayarlar ve internet sayesinde ivme kazanan ve önemli atılımlar gösteren dijital sanat bu dönemde de geleneksel sanat kurumları tarafından hak ettiği ilgiyi görememiştir. Bu bağlamda sanat kurumlarının idareciliğini üstlenen sergi küratörleri ve sanat tarihçileri tarafından "resim, heykel" gibi bir disiplin olarak değerlendirilmeyerek sanatsal bir alan içerisine konumlandırılmamıştır.

Bu durumun nedenlerine dair dayanağı olmayan birçok görüş bulunmaktadır. Bu bağlam bazı insanlar dijital sanatın müzeler ve galeriler tarafından kabul göremeyecek kadar yeni olduğunu düşünmektedir. Bu sanat tarzının oluştuğu ilk dönemlerde dijital teknolojiler üzerinden sanatsal üretim yapabilen kısıtlı sayıda sanatçı bulunmaktadır. Buna ek olarak dönemin teknolojik imkânları nedeniyle sanat tarihi ve dijital arşiv sorunları da mevcuttur. Video sanatı ise henüz o dönemde başlangıç aşamasında olduğundan benzer sorunları yaşamaktadır. Fakat video teknolojisi yaygın kullanım bakımından çok daha erişilebilir bir medyumdur. Kitlese düzeyde erişilebilir bir medyum olması videonun sanat alanı özelindeki kabulünü hızlandırmıştır. Bu durum, görsel ve interaktif bilgi işlem ilerlemelerinin gelişimine dayanan dijital sanatla tezat oluşturmuştur. İlk bilgisayarlar, çıktı olarak arşiv dışı kâğıt baskılarla birlikte özel tasarımları ve programlanmış donanımları kullanmıştır. Teknoloji geliştikçe donanım ve yazılımın korunumunda karşılaşılan zorluklardan dolayı ilk sanatsal çalışmaların çoğu bugüne ulaşamamıştır. Günümüzde ise, dijital sanatın ilk dönemlerinde karşılaşılan sorunların çoğu çözüme kavuşmuştur. Gelişen teknoloji ve internet sayesinde sanatsal üretim, sergileme ve arşiv sorunlarını geride bırakan dijital sanat artık kitlese bir teşhir imkânı yakalamıştır. Yaşadığımız dönem içinde ileri düzey birçok teknolojiyi sanat alanı özelinde kullanmaya başlayan günümüz çağdaş sanatçıları ise, bu sanat tarzını özgün bir şekilde kendi sanat uygulamalarına katabilecekleri bir araç olarak görmektedir.

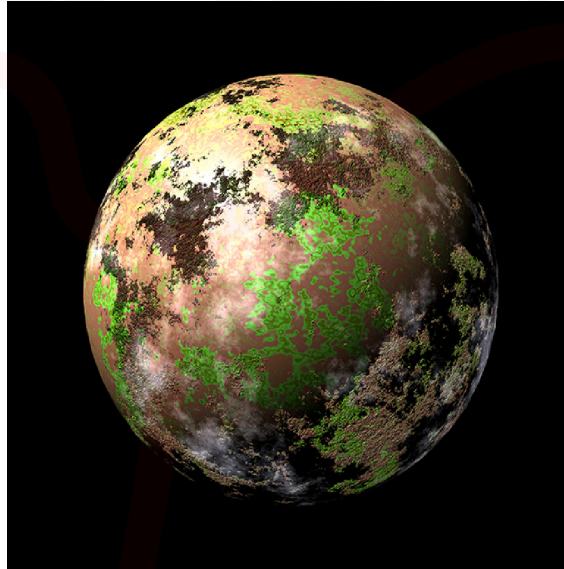
Geçmişteki arşiv ile alakalı problemler, dijital fotoğrafçılığın geliştirilmesi ve dijital sanat yazılımlarının iyileştirilmesi sonucunda çözüme kavuşmuştur. Ayrıca günümüzde sanatsal üretimde ve sergilemesinde kullanılabilen; interaktif medya teknolojileri ve MaxMSP gibi yeni programlama dilleri, hareket algılama cihazları, yapay zekâ teknolojileri, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi yeni gelişmelere kadar uzanan yeni üretim pratiklerine kavuşulmuştur. Bu teknolojiler ilk zamanlar maddi olarak ulaşılmaz düzeyde olsa da teknolojinin ilerlemesi ve teknolojik ürünlerin seri üretimlerine paralel olarak insanlar tarafından yaygın kullanım imkânı yakalamıştır. Örneğin, sanal Gerçekliğin makul fiyatlı donanımlar ile deneyimlenmesine ve İnternet'e bağlanmasına olanak tanıyan Google Cardboard (<https://vr.google.com/cardboard/>) ve akıllı telefon uygulamaları gelecek vaat eden teknoloji ürünleridir.

2. Dijital Sanat Kuruluşları

Dijital sanat üzerine eserler üreten sanatçıların, müzelerde ve galerilerde sergi düzenleyebilmelerinin zor olduğunu gören ve dijital sanatın potansiyel yaratıcı ifade biçimcilerini insanlara tanıtmak isteyen birçok dijital sanat kuruluşu bulunmaktadır. 1980'li yıllardan bugüne kadar hala devamlılığını sürdürmekte olan ve araştırma merkezlerini, galerileri, gösterim tesislerini, sanatçı rezidanslarını desteklemek için zamanla ilerlemiş birkaç grubun kurulduğuna şahit olmakla birlikte bu gruplardan bazıları yaratıcı çalışmaların, videoların, sanatçıların verdiği konuşmaların, panel tartışmalarının ve sempozyumların belgelerinin bulunduğu çevrimiçi arşivleri geliştirmiştir. Bu bağlamda dijital sanat tarihi açısından ve bu sanat tarzı özelinde kurulmuş önemli bazı kuruluşların kısa bir özetini yapmamız yerinde olacaktır.

2.1. Ars Electronica

1979 yılında Avusturya'nın Linz kentinde kurulan Ars Electronica dijital sanat üretimlerinin sergilendiği bir kurum olarak ortaya çıkan ilk organizasyonlardan biridir. Başlarda sadece bir festival niteliğinde olup 1987'de Prix Ars Electronica olarak yeniden adlandırılmıştır. 1996'da Ars Electronica Merkezi ve Futurelab, Ars Electronica'nın faaliyetlerine kalıcı bir yer oluşturmak ve onu evrensel hale getirecek şekilde dünyaya yaymak amacıyla kurulmuştur. Tüm bu faktörler şu dört güncel odak alanının bir parçasıdır: merkez, festival, Prix Ars Electronica yarışması ve Futurelab etkinlikleridir. Bu kuruluş, dijitalleşen sanat bağlamında üretim yapmak isteyen sanatçılara; yeni medya sanatını desteklemek ve sergilemek adına hem fiziki hem de çevrimiçi bir alan üzerinden gerekli araçları temin etmektedir (URL 2).



Görsel 2. Bruce Wands, "Dünya Sanattır / The Earth is Art", Dijital baskı, 24 × 24 inç, 2000.

2.2. Siggraph

Siggraph, bilgi işlem üzerine çalışmakta olan, Bilgisayar Makineleri Birliği'nin (Association of Computing Machinery- ACM) bir alt kümesidir. 1947'de kurulan bu birlik, tüm yapıları ile bilgi işlem kullanımını desteklemek amacıyla oluşturulmuştur (URL 3). HMB Siggraph ise GRAPHics'teki Özel İlgi Grubu olmakla birlikte 1969 yılında kurulmuştur. Bu anlamda, Siggraph olarak adlandırılan bu oluşum; yazılım mühendisleri, teknoloji uzmanları, sanatçılar, bilgisayar grafikerleri ve interaktif tekniklerle ilgilenen kişilerden oluşan bir koleksiyon özelliği taşımaktadır. Bu grup, 1981 yılında HMB Siggraph Sanat Galerisi'ni kurmuş olup o zamandan beri dijital sanat eserlerden oluşan sergiler düzenlemektedir. HMC Dijital Sanatlar Topluluğu ise 2003 yılında kurulmuştur. Bu grup, web siteleri ile bağlantı sağlayan uluslararası bir sanatçı grubudur. Yaklaşık olarak 1.200 dijital sanatçı üyesi mevcuttur. Web siteleri

üzerinde, yapılan etkinlerin arşiv dosyaları ve çevrimiçi düzenleyebilecekleri sergilerin başvuru işlemleri yapılabilmektedir. Ek olarak dijital sanat alanı üzerine kurgulanan bu oluşuma üye olan sanatçıların birbirleriyle iletişim halinde kalmalarını sağlamaktadır.

2.3. V2_Kararsız Medya Merkezi

V2_Kararsız Medya Merkezi 1981 yılında Hollanda'nın Rotterdam şehrinde kurulmuştur (URL 4). Bu merkez, yeni medya sanatının doğuşu ile birlikte sanatçılar, bilim adamları, yazılım geliştiricileri, teknoloji uzmanları ve kuramcılar arasında iş birliğini desteklemek adına kurulmuştur. 1987'de yapılan Hollanda Elektronik Sanat Festivali'ni (HESF) düzenlemiş ve dijital sanat camiası tarafından tanınmaya başlamıştır.

2.4. ZKM Sanat ve Medya Merkezi

ZKM Sanat ve Medya Merkezi, Almanya'nın Karlsruhe şehrinde yeni medya sanatını ve çağdaş sanat üzerindeki etkisini incelemek amacıyla 1989'da kurulmuştur (URL 5). Araştırma ve üretim yapmakla birlikte Medya Müzesi, Çağdaş Sanat Müzesi, Görsel Medya ile Müzik ve Akustik Enstitüleriyle birlikte çalışan bir medya merkezi olup aynı zamanda laboratuvarlar ve çeşitli etkinlik alanlarından oluşan bir kültür kurumudur. 500'ün üstünde uluslararası misafir sanatçı, ZKM Koleksiyonu'nun bir parçası olan eserler icra etmiştir. ZKM, video sanatı, elektronik yerleştirme ve holografinin başlangıcına kadar uzanan en geniş medya sanatı koleksiyonlarından birine sahiptir. Medya Kitaplığı arşivleri 1.200 sanat videosu ve 13.800 ses parçası içermektedir.

2.5. Uluslararası ISEA

ISEA iletişim ağı 1990 yılında Hollanda'da kurulmuş olup, ilk olarak Toplumlararası Elektronik Sanatlar olarak adlandırılmıştır. Amacı ise Singapur, Hong Kong, Japonya, Kolombiya ve Güney Afrika gibi yerlerde her yıl düzenlenecek olan bir konferansa ev sahipliği yapmaktır. Evrensel bir kitleye ulaşmak ve aynı fikre sahip bireyleri bir araya getirmeyi amaçlamaktadır (URL 6). 1988 yılında elektronik sanatlar alanında etkin olan uluslararası kuruluşlar ve bireyler için iletişim ağının yapılandırılması ve sürdürülmesini desteklemek adına bir dizi sempozyum başlatmıştır.

ISEA, diğer dijital sanat kuruluşlarından aksine birçok yönden farklılık göstermektedir. Ars Electronica ve ZKM'nin belirli yerleri ve tesisleri mevcut olmasına rağmen, ISEA amacına uygun olarak nispeten göçebe bir yaklaşımı benimsemektedir. Aynı zamanda son yıllarda önemli bir yayılım sürecinde olup dijital sanat camiasından daha fazla ilgi görmektedir.

2.6. New York Dijital Galerisi

1993 yılında, dijital sanat üretimlerini desteklemek ve sergilemek için New York'ta açılan bir dijital sanat galerisidir (URL 7). Sanatsal üretimde dijital araçları ve teknolojiyi kullanması ve desteklemesi açısından yeni nesil sanat kuruluşların önemli bir örneği olarak dikkat çekmektedir. 1993 yılında tek seferlik bir etkinlik olarak planlanan ilk serginin başarısı, New York, Kanarya Adaları, Çin, İtalya, Kore, Portekiz ve İspanya'daki mekânlarda büyük ölçekli sergilerin ve etkinliklerin düzenlenmesine önyak olmuştur.



Görsel 3. 9. New York Dijital Galerisi sergisi, Görsel Sanatlar Müzesi, New York City-ABD, 2002.

Üçüncü sergiden onuncu sergiye kadar, bu sergilere bir katalog oluşturmak ve dijital sanatla ilgili bilimsel yazı sayısını arttırmak için Leonardo Uluslararası Sanat, Bilim ve Teknoloji Dergisi ile ortaklık kurulmuştur. Galerinin tarihinde meydana gelen sıradaki önemli dönüm noktası ise 2003'teki onuncu yıldönümünde; Ulusal Sanat Vakfı, New York Eyalet Sanat Konseyi ve Rockefeller Vakfı'na başvurup hibe desteği almış olmasıdır. NEA ve NYSCA hibeleri serginin desteklenmesinde yardım etmiş ve Rockefeller Vakfı, New York City'deki Modern Sanat Müzesi Gramercy Tiyatrosu'nda düzenlenen Dijital Sanat ve Kültür Sempozyumunu desteklemiştir. Sempozyum, çeşitli sanatçı ve sergi küratörlerinin katılımıyla iki gün boyunca gösterime devam etmiştir. Bu serginin içeriği videoya kaydedilmiş olup şu anda www.nydigitalsalon.org web sitesinde temin edilebilir.



Görsel 4. New York Dijital Galerisinin web sitesinden bir ekran görüntüsü, 2014.

2.7. Lümen Ödülleri Programı

Lümen Ödülü, 2011 yılında dünyanın her bir yanından sanatçılar tarafından dijital olarak icra edilen sanatı kutlamak amacıyla verilmeye başlanmıştır (URL 8). Web sitesi aracılığıyla her yıl düzenlenen bir yarışma ile dünya turnesi olarak düzenlenmektedir. Merkezi, Birleşik Krallık'taki Galler'de olan Lümen, her yıl Londra'da bir Ödül Töreni ile açılışını yaptıktan sonra uluslararası seyahatlere başlanmaktadır. Sergiler ve konuşmalar New York, Şanghay, Atina, Amsterdam, Riga ve Cardiff'te yapılmaktadır. Lümen'in uluslararası bir jürisi ve sergisinin idareciliğini üstlenmesi adına ilginç bir modeli vardır.

İlk aşama, tüm kategorilerden seçilmiş eserlerin uzun bir listesini yayınlamaktır. Ardından jüri, finale kalanları ve ödül kazananları seçmektedir. Ayrıca web sitesini ziyaret eden kişiler, Halkın Seçimi Ödülü'nün sahibini seçerler. Sergiler için çeşitli mekânların, seçili eserlerden oluşturulmuş sergiler düzenleme seçeneği vardır. Lümen Ödülü aynı

zamanda dijital sanata yeni yönler verme görevini üstlenmektedir. Çeşitli kategoriler mevcut olmakla birlikte 2016'da VR (Sanal Gerçeklik) sanatı bundan hemen birkaç yıl öncesine kadar yaygın olmamasına rağmen, VR sanat eserleri daha fazla gösterime çıkarılmaktadır.

Yukarıda bahsedilenlerin bilgilerin ışığında, her bir dijital sanat kuruluşunun kendine özgü birer odak noktası ve hedefi mevcuttur. Gruplamak gerekirse, hepsi yeni medyayı ve güncel sanatı destekleme konusu ile alakadar olmaktadır. Kimisi sanatçılara ve sergilere odaklanırken, kimisi de gelişmiş tesislere sahiptir ve araştırmalar yapar. Dijital sanatın dâhil olması bu sanat tarzının gelişiminde kritik bir rol oynamakla beraber geleneksel sanat kurumunun dijital sanatı, çağdaş sanatın bünyesine katması tamamlayıcı bir unsur olmuştur. Artık çağdaş sanat tarihi ile ilgilenenlerin 1990'lara kadar kolayca erişilemeyen dijital sanatın kapsamlı çevrimiçi arşivlerine erişimleri olduğundan 1960'lardan 1990'lara kadar çizilen sınırlar bozulup dijital sanata farklı bir bakış açısı ile bakılmaya başlanmaktadır.

3. Sonuç

Makale kapsamında ele alınan sanat kuruluşlarının ortaya koyduğu etkinlikleri, sanatsal faaliyetleri ve kuruluş amaçlarını göz önüne aldığımızda dijital sanat ve çağdaş sanatın tarihsellik bağlamından paralel bir gelişim sürecinde var oldukları görülebilmektedir.

Dijital sanata karşı gösterilen ilk direnişin en büyük nedeni dijital sanatın gerektirdiği teknoloji odaklı üretimlerin doğasından ve sanatsal üretim için dijital araçların kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Ayrıca sanatsal üretimden daha hızlı bir şekilde gelişen teknoloji, dijital sanatın ilk örneklerinin arşivlenmesini zorlaştırmış ve ilk çalışmaların çoğu günümüze ulaşamamıştır. Hâlihazırda teknolojideki yeni gelişmeler sayesinde arşivleme üzerinde önemi atılımlar gerçekleştirilmiş ve bu sanatın geleceğe aktarımı konusundaki önemli engel günümüzde ortadan kalkmıştır. Ek olarak günümüzdeki teknolojik gelişmelerin dijital bir alan üzerinde ilerlemesi de dijital sanat ve çağdaş sanat bağlamından üretim yapmak isteyen sanatçıların yaratıcı pratik çalışmalarına dâhil edebilecekleri yeni üretim araçları sayısını genişletmiştir.

Sonuç olarak dijital sanat çağdaş sanatla iç içe geçmeye devam ettiği sürece aralarındaki ayrım azalmaya devam edecektir. Fakat önemli olan, dijital sanata çağdaş sanat alanında hak ederek edinmiş olduğu yeri vermek adına sanat tarihi kaydını tashih etmektir. Bahsedilen bilgiler ışığında ele alınan bu makalede, dijital sanat hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyenlerin bakabilecekleri kaynaklara yönlendirdiği ve dijital sanatı çağdaş sanatla bir bağlamda değerlendirmesi konusunda yardımcı olması hedeflenmiştir.

Kaynakça

URL 1: <https://muse.jhu.edu/journal/116> Erişim Tarihi: 11.08.2020

URL 2: <http://www.aec.at/about/archiv/> Erişim Tarihi: 11.01.2021

URL 3: <http://siggrapharts.ning.com> Erişim Tarihi: 23.08.2020

URL 4: <http://v2.nl> Erişim Tarihi: 30.10.2019

URL 5: <http://on1.zkm.de/zkm/werke/> Erişim Tarihi: 01.09.2020

URL 6: <http://www.isea-web.org> Erişim Tarihi: 25.11.2020

URL 7: www.nydigitalsalon.org Erişim Tarihi: 11.05.2018

URL 8: <http://www.lumenprize.com/online-gallery> Erişim Tarihi: 07.03.2020

Görsel Kaynakça:

Görsel 1: <https://www.albrightknox.org/artworks/p20142-computer-nude-studies-perception-i> (Erişim: 02.03.2021)

Görsel 2:https://www.researchgate.net/figure/The-Earth-is-Art-Bruce-Wands_fig12_234811165 (Erişim: 02.03.2021)

Görsel3:<http://brucewands.com/wp-content/uploads/2018/01/BruceWandsEVAPaperFINAL.pdf> (Erişim: 06.05.2021.)

Görsel 4: www.nydigitalsalon.org (Erişim: 01.08.2020)

