

DİJİTAL ORTAMDA KÜLTÜR VE SANAT

ART AND CULTURE ON DIGITAL MEDIA

Yrd. Doç. Benan Çokokumuş

Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı
benancokokumus@hotmail.com

ÖZET

Dijital Media ve Sanatsal Kültür, gereksinimlerini çağın özellikleriyle örtüştürme ve uzlaştırma eğiliminde olan insanın, yeniyi oluşturma eyleminde vazgeçilmez bir parçasıdır. Bu kültürel eylem çağımıza özgü farklılıklar içermektedir. Çünkü geçmişten günümüze, dışarıdan ve içerden kültür ve sanatın izlediği uzun yol, beraberinde büyük bir birikimi ve yeni biçimlerin doyum hissi veren pek çok örneğinin bugüne taşımıştır. Dijital kültür görüntü üretimini yetkin gözlerden devralarak herkesin başarabileceği bir sosyal alan haline getirmiştir. Bu durum herkesin her şeyi yapabileceği ve başarabileceği düşüncesini oluşturmuştur. Günümüzde, dijital kültür, kültür tarih stratejileri, değerleri ve sonuç olarak hedefler yeniden gözden geçirilmekte, kurumlar vizyon ve misyonlarını bu değişkenleri göz önünde bulundurarak belirlemektedirler. Dijital ortamda kültür ve sanat yaklaşım biçimlerinin; toplumun geçmişi, bugünü ve yarınıyla ilgili olduğu ve çağı bütünsel bakımdan kavrayıcı, iyi planlanmış tasarımlar oluşturduğu sürece, şimdiye değin görülmemiş ölçüde değerlendirileceği anlaşılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: yazılı kültür, sözlü kültür, dijital kültür, dijital medya, sanatsal kültür

ABSTRACT

Digital Media and artistic culture can be evaluated as one of the most remarkable developments which are felt strongly each day. It is an indispensable part of human action tending to meet and mediate his needs with age necessities. This artistic and cultural action has differences depending on the characteristics of age. The long was inner and outer, art has followed, brought a lot of samples of new forms and a great accumulation from past to date. Digital culture have taken over image producing from competent eyes and changed it to a social network that can be carried out by anyone. This situation lead up to the idea of anyone can do and achieve anything he wants. Today digital culture and artistic culture strategies, values and targets are being revise. Institutions are defining their vision and mission considering these variables. It is understood that if We create well planned designs covering the age in total and considering that they are related to society's past, present and future, artistic and educational approaches will become as much valuable as they have not been so till today.

Keywords: written culture, oral culture, digital culture, digital media, artistic culture

GİRİŞ

21. yüzyılın sanat dünyası, günümüz teknoloji ve bilgisayara yakınlık duyan sanatçının sanat eğitmeninin sayısını hayli artırmıştır. Teknoloji ve bilgisayar, günümüzde hayatın ve sanatın bütün alanlarına girmiş. Çağdaş sanat üretiminin yalnızca bir aracı değil aynı zamanda ortamı ve medyası durumuna gelmiştir. Dijital teknolojilerin merkezinde bulunan bilgisayar, günümüzde sanat ve sanat yapıtını üretme biçimlerinde değişikliklere neden olmuştur yeni anlatım biçimleri yaratırken, sanatsal çalışma alanlarının sınırlarını genişletmiş, algılayışını, düşünce yapısını ve davranışını değiştirmiştir. Doğayı yansıtmaktan uzaklaşan sanatçının, yapıtını yaratma sürecinde teknolojinin varlığı ön plana çıkmıştır. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını yaratma sürecinde, bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayar teknolojisinin sunduğu yeni ifade biçimlerinin devreye girmesiyle birlikte, güçlkle elde edilen ifade biçimleri, çok daha kolay elde edilebilmiştir. Bu durum sanatçının, sanat eğitimcisinin, dijital sanat üretim türleriyle etkileşiminin artmasına neden olmuştur. Her alanda ve her düzeyde bu etkileşimler, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır. Bilgisayar teknolojisi, sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını dönüştürmekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni formların da sanatsal çalışmalar olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Dijital sanatın çok hızlı ve kısa sürede gelişmesi, beraberinde belli kavramsal tartışmaları da getirmiştir. Dijital sanat, fizik, matematik gibi bilimlere olan yakınlığından dolayı geleneksel anlamıyla sanat, sanatçı, sanat yapıtı ve izleyici kavramlarını değişime uğratmıştır. Dijital sanat, sanatsal anlatım biçimi olarak reddedilemez hale gelmiştir. Bu sanat günümüzde zaman, hız ve

algılama biçimlerinde köklü değişimlere neden olmuştur. Bilgisayar teknolojisi ve onu takip eden internet teknolojisi bilginin yönetiminin, paylaşımının ve sanatsal faaliyetlerinin en yoğun yaşandığı alan olarak görülmüştür. Dijital sanatın temeli olarak kabul edilen teknoloji, günümüzde çağdaş sanat üretiminin yalnızca bir aracı değil aynı zamanda ortamı ve medyası durumuna gelmiştir. Teknolojik gelişmeler, kitle iletişim araçları vasıtasıyla sürekli olarak kendini yenileyen sanat, teknikleri karıştırarak yeni oluşumlar, oluşturmuştur.

Dijital sanat, geleneksel araç ve türlerin görünümünü taklit etmektedir. Yani, bir görüntünün üretiminde dijital araçların hangi derecede rol oynadığı ve dijital olarak çalışmanın ne zaman düzenlendiğini çoğu zaman söylemek zordur. Geleneksel ve dijital sanattan hangisinin nerede başlayıp nerede bittiğinin bilinmemesidir (Nalven ve Jarvis, 2005, s.8).

Dijital teknoloji ile biçimlenmeye başlayan son dönem sanat eserlerinde sayıların, simgelerin, sanal biçim, ifade ve kurguların çoğalmakta olduğu gözlenmekte, yazılım, animasyon gibi eserler dijital sanat olarak nitelendirilmektedir. Dijital çağda sanat eseri üretiminin kolaylaştığını söylemek mümkün değildir, çünkü alt edilmesi gereken zorlukların, gerekli bilgi ve uğraşı faaliyetinin artabileceği ve tekrara gitmeden üretim yapılması gerektiği bilinmektedir. Hiçbir teknolojik buluş toplumlardan ayrı düşünülmemektedir. Toplumun içinde bulunduğu duruma göre, ihtiyaçlarına göre ve sahip olduğu üretim maddelerine göre şekillenmektedir (Artan, 2007, s.89).

Walter Benjamin, bu alandaki ilerlemenin, sanat, toplum ve kültür için yeni imkânlar sağladığını düşünmektedir. Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretimi demokratik bir hareket olarak yorumlayan Benjamin'e göre, teknik salt bilimsel bir olgu olarak değil, aynı zamanda sanatsal bir olgu olarak ta değerlendirilmelidir (Wands, 2006, s.12). İnternette sergilenen sanat eserleri kamunun malı haline gelmiş ve herkesin izlemesine ve kullanımına açılmıştır. Bu bağlamda günümüz dijital sanat üretimlerini dünyada ve ülkemizde bazı sanatçıların eserleri üzerinde incelemeye çalışacağız.

Gelişme

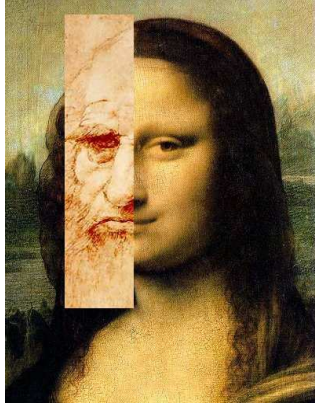
Bilimsel ve teknolojik alanda kaydedilen hızlı değişim ve gelişmeler, Kitle iletişim teknolojisindeki ilerleme ve gelişmeler, sosyal ağlar özellikle insanların internet sayesinde herhangi bir konuyla ilgili bilginin kaynağına bir tuşla ulaşabilmesi bilgisayarların elektronik aygıtların tüm dünya çapında yaygın olarak kullanılması, bilgi patlaması bilginin ve sanatın dijital teknolojilerin vasıtasıyla kültürlerarası ortamlara hızla aktarılabilmesi, günümüzde bu durum bilişim çağı olarak kabul edilmektedir. Ekonomik ve teknik olguların belirlenmesi sonucunda neredeyse uluslar arası sınırlar kaybolmuştur.

Bilişim düşüncesinin yaygınlaşması ve bilgisayar kullanımının artması beraberinde anlayış değişimini de getirmiştir. Bilgi teknolojilerindeki hızlı değişime ayak uydurmak gerektiği düşüncesi, **değişimi bir kültür olgusu** olarak bilişim bilincinin merkezine yerleştirmiştir.

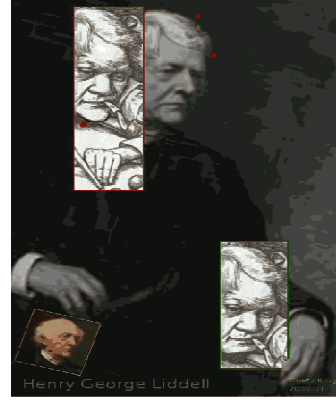
Bilgisayarlar, bilgiyi, sanatı ve kültürleri evrenselleştirmede olağanüstü yeteneklerle donatılmıştır. Bilgi ve görüntü akışının sınırsız olması, bilginin, hızlı ve kolay yoldan elde edilmesini sağlamıştır. Bilgisayarların yarattığı dünyanın gerçek dünyaya ait duygusal ve nesnel temelleri yok etmesi, gerçeğin yerini alması ve kullanım alanının olanca hızıyla genişlemesi, evrensel bir gözlem deneme yolu olarak hak ettiği seviyenin üstüne çıkarmıştır.

Bilim adamları, 1946 yılında silah ve nükleer hesaplamalar için elektronik veri işleme kapasitesine sahip ilk bilgisayar ENIAC (Elektronik Numerical Integrator and Computer), ABD'li bilim adamları tarafından geliştirilmiştir. ENIAC ile başlayan ilk bilgisayar örneklerinde matematiksel hesaplar yapılmaya başlanmış, bu hesaplamalar sonucunda elde edilen veriler estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Sanat biçimleri içinde matematiksel, geometrik, bilimsel, soyut ve teknolojik temeller, dijital sanatın başlangıcında önemli kaynakları oluşturmuştur. Teknoloji alanında uzmanlaşmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalışmalara yöneltmek amacıyla 1966'da New York'ta Amerikan Sanat

ve Teknoloji Deneyleri (EAT) adlı bir kuruluş oluşturmuşlardır. Teknolojik gelişmeler o derece hızlı olmaktadır ki, son model teknolojik aletler kısa bir süre sonra demode olabilmektedir. Bu durum artık insanların bilinçaltında sürekli değişkenliğe karşı sürekli bir uyum süreci başlatmaktadır. Özel'e (2000:144) göre; bundan böyle toplum ve insan eskiden olduğu gibi değişimler arasında uzun süreler beklemek durumunda kalmayacak; aksine değişimi artık sürekli yaşayacak, değişimi adeta genlerinde yeni bir unsur gibi taşımaya başlayacaktır. Çağın gelişmiş teknolojisi sanatçının, geçmişten günümüze kadar alışmış olduğu ve en iyi bildiği malzeme tuval ve boyaya dokunmadan, boyanın kokusunu hissetmeden, kendi bulunduğu mekanın dışında başka bir zaman ve mekan gerçekliğiyle işleyen sanal ortamda "sanat" üretebilir hale getirmiştir. Sanat bilgisi ve tecrübesinden öte teknik beceri ve matematiksel bilginin üstün geldiği ve belirli dokunuş, bekleyiş ve tamamlama kurallarıyla işleyen aslında tamamen sistematik ve sanatçıyı kendi kurallarına bağlayan bir üretim ortamıyla mücadele olgusunu da ortaya çıkarmıştır. Bilgisayar destekli sanat formu olan Dijital sanat, fraktal sanat gibi tamamen bilgisayar destekli olabileceği gibi, taranmış fotoğraflar ve başka kaynaklardan alınmış da olabilir. Dijital alan içerisinde üretilen, sanat ürünleri ve geleneksel sanat düşüncesi ürünlerinin teknoloji ile iç içe örtüşmesi sonucu ortaya çıkan sunumlarını ele almaya çalışacağız. Sanatçı Lillian Schwartz 'ın çalışması ilk örnek çalışmalar arasında sayılır.



Resim:1



Resim:2

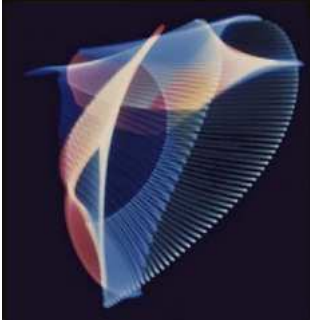
Lillian F. Schwartz **File: Hommage to Lillian Schwartz.svg**
"Mona Leo"

Dijital sanat, dijital teknoloji ile üretilen sanal nesnelerin estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimine denmektedir. The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTF) tarafından 2005 yılında hazırlanan "Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü"ne göre, dijital sanat, "bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat" (Johnson ve Shaw, 2005, s.10) olarak tanımlanmaktadır. Çizgen ise, matematiksel olarak 0 ve 1'lerin oluşturduğu yeni teknik dille ekranda geliştirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretimlere yansımaya dijital sanat demektir (Çizgen, 2007, s.69).

Christiane Paul, dijital sanat örneklerinin ilk olarak "bilgisayar sanatı" olarak adlandırıldığını, daha sonra "çoklu medya (multimedya) sanatı" isminin kullanıldığını, bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların "yeni medya sanatı" olarak bilindiğini belirtmektedir (Paul, 2008, s.7). Dijital sanat ya da Paul'un tanımıyla yeni medya sanatı, çoğu zaman öncülü sanat formlarıyla ortak kavramlara değinmektedir. Dijital sanat, hem çağdaş sanata karakterini veren kavramsal alt yapıyı paylaşmakta hatta genişletmekte- hem de sosyal ve matematik bilimlerin verilerini sanatsal sürece katmaktadır. Bunun yanında bu sanat biçimi, yaratı ve denetimleme için de yeni imkanlar yaratmaktadır (Çuhacı, 2009, s.2).

Dijital sanat, interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanılmakta, yapay zeka, veri görüntüleme ve haritalama, hipermetinsel (hypertextual) anlatılar ve oyunlar dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir.

Dijital sanatın ilk öncülerinden sayılan **Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky**, 1950'li yılların başında dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır. Soyut Geometrik Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm'den esinlenmiş ve çalışmalarını ilişkilendirdiği sanat formları arasında Op Sanat'ı göstermiştir.



Resim:3



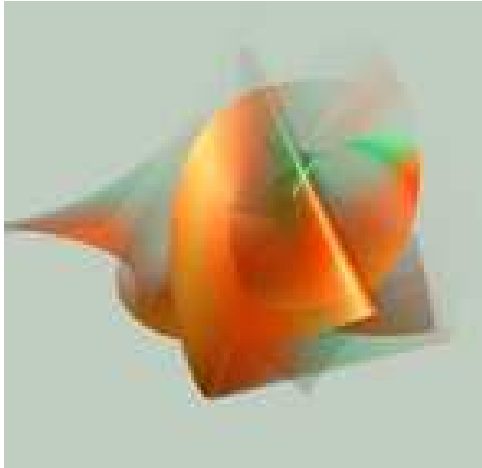
Resim:4



Resim:5

Ben Laposky Ben Laposky, "Oscillon" 520, 1960) Ben Laposky

Öncülerden kabul edilen bir başka **sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke**, 1956'da yaptığı ilk çalışmaları olan "Elektronik Soyutlamalar" Ben Laposky'nin çalışmaları ile büyük benzerlik göstermiştir. Daha sonra ise **yönetmen olan John Whitney Sr'nin çalışmaları dikkat çekmiştir**. Deneysel filmler üreten Whitney, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel yeteneklerini geliştirmiştir. Bu ilk örneklerden sonra **Charles Csuri**, Michael Noll, **Frieder Nake**, **Edward Zajec**, **Kenneth Knowlton'a** ait dijital çalışmalar görülmektedir.



Resim:6



Resim:7

Charles Csuri, Digital Art, 2007 Frieder Nake "Polygon Drawings", 1965



Resim:8 “Chromas”

5/5 frame from part two: "Mosso Continuo" 1985. Digital

Edward Zajec "Mosso Continuo" 1985

Edward Zajec 6/6 frame from part one: "Con Grande Liberta" 1984 Digital Video Duration 20'

Charles Csuri digital sanat ve bilgisayar animasyon'nun babası olarak bilinmektedir. Charles Csuri VRML ve Eskiz yazılım programlarıyla çalışmaktadır. 80'lerin başına kadar devam eden dönemi birinci dönem olarak adlandırılmaktadır. Daha sonraki dönemler ise “paintbox” ve “multimedia” dönemleri olarak adlandırılmaktadır.

Bilgisayarları programlamak, 80'lerin başlarında ressamlık kariyerini bırakan, başarılı bir İngiliz soyut ressam olan **Harold Cohen**'e aittir. Amacı, kendi çalışmasında kullandığı sanatsal kompozisyonun kurallarını bilgisayara “öğretmek”tir ve bu amaç, “AARON” isimli (Artificial Intelligence/Yapay Zeka) bir programla sonuçlanmıştır. Başlangıçta, büyük bir buzdolabı boyutunda mini bilgisayarlar üzerinde çalışmış, 1983'te Londra'da Tate Galeri'de bu tarzda sergi yapmıştır (King, 2002, s.90). Generative art, Sanatçının “AARON” programıyla yapılmış olan işleridir. Generative art'ı sanatın eski yöntemleriyle karşılaştırmak onun ne olduğunu daha iyi anlamamızı sağlayabilir. Örneğin klasik sanatta ressam elindeki malzemeleri bir sanat eserini üretmek için kullanır. Generative art'ta eserin üretimini yapan otomatize edilmiş bir sistemdir. Sanatçı ise sisteme talimatları ve başlangıç noktasını bildirir. Bundan sonra sistem kendi kendine işlemeye bırakılır. Bu anlamda sanat eseri sanatçısından bağımsız olarak işler. Sanatçının aracı nasıl fırçasıysa bir generative art sanatçısının aracı da algoritmalarıdır. Eserler, bilgisayar programlarının algoritmaları tarafından tanımlanan sistemler ya da benzer matematiksel ve rastlantısal süreçler yoluyla oluşturulur.



Resim:9
Harold Cohen "Silent Canyon", 2008

Generative art, sanatçının bire bir oluşturduğu bir içeriği kapsamadığı için bir mülkiyet ve tescil problemi yaratsa da yaratıcılığa elverişli bir metot olarak kullanımı gittikçe yaygınlaşıyor. Eserler, içeriklerinden bağımsız olarak generative yöntemleri kullanabildiği için ideolojilerden bağımsız olarak var olabiliyor. Bu avantajlar da her kesimden sanatçı tarafından kullanılmasına olanak sağlıyor.

Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması ve sanatçıların bilgisayarı kısa sürede kullanmaya başlamasıyla, resim, heykel, endüstri tasarımından başka müzik, koreografi ve "somut" şiir alanlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Çok sayıda animasyon, dijital tasarımlar dünyası büyük bir hızla ilerlemiş, müzelerde özel sergiler bölümünde, bu türden üretilmiş işler izleyici karşısına çıkarılmıştır. Video enstelasyonlar, üç boyutlu tasarımlar gibi "art work" yani "eser"ler boya ve tuvalin yerine, fotografik materyallerin kullanımına açılmış (piksel, çözünürlük v.s) alanlar. Sanatçı Erwin Redl'in sanatsal arac olarak kullanmış olduğu LED' ışıkları. Eserleri, tesisat, video, grafik, computer art ve elektronik müzik içerir.



Resim:10
Erwin Redl

Enstalasyon (yerleştirme), film, video, animasyon, internet ve ağ sanatı, yazılım sanatı gibi yeni olan ya da geçmişi çok uzun olmayan sanat türleri, dijital teknolojileri sanat eserlerinin üretilmesinden sunumuna kadar dijital bir platform olarak görmektedir. Dijital formatta sunulan bu sanat türleri, etkileşimli, dinamik, kişiye özel olabilmekte, katılımcı özellikleri ile genellikle ön plana çıkabilmektedirler. Enstalasyon sanatı, Fütürizm ve Dadaizm hareketlerinden oldukça beslenmiş bir tarz olarak görülmüştür. Fütürizm sanatçılarının bilime yakınlığı dijital enstalasyon sanatının oluşmasında etken olduğu kabul edilmektedir.

Dijital fotoğraf

Dijital fotoğraf sanatçılarının, kendi üretim olgularıyla ortaya çıkarmış oldukları dijital üretimlerinden birkaç örnek işler ve sanatçılar. James Porto, Raymond Meier, Charly Franklin, Frank Horvat, Alessandro Bavari, Maggie Danon, Lütfü Özgünaydın, Adnan Ataç, Reha Bilir, Sadık Demiröz, Orhan Cem Çetin, İlke Veral, Tahir Ün, Mehmet Turgut.



Resim:11
James Porto,



Resim:12
Raymond Meier

James Porto bilgisayarda resimleri birleştirmektedir. Daniel Lee insanla hayvanı birleştiren fantastik portreler üretmektedir. Raymond Meier stüdyosunda reklam ve ticari fotoğraf üretmektedir. Charly Franklin birden fazla görüntüyü bir araya getirerek yeni kompozisyonlar



Resim:13
Charly Franklin

oluşturmaktadır. Frank Horvat, birçok fotoğraftan resim tarzında, daha fantastik çalışmalar üretmektedir. Inez van Lamsweerde biçimsel değişimler yaratmaktadır. Fotoğrafın sayısallaşma süreciyle birlikte, başını Meksikalı fotoğrafçı Pedro Meyer gibi belgesel çalışan foto-röportörlerin çektiği bir grubun, “fotografik gerçekliği ve estetik yapıyı güçlendirmek” amacıyla belgesel fotoğrafın montaj, kolaj vb. bir çok tekniği kullanmaktadır.



Resim:14
Pedro Meyer

Pedro Meyer, fotoğraflarında sanatsal manipölasyonları kullanan, gerçeklikte gördüğü ve görmek istediğini her yolla dönüştürebilen sanatçı, dijital müdahalelerle izleyicinin zaman algısıyla, kurgu ve gerçekliğin sınırlarını oynayan görüntüler elde ediyor. Alessandro Bavari resim ve fotoğrafı birleştirerek mitsel öyküler anlatmaktadır.



Resim:15
Maggie Danon

Maggie Danon, fotoğraf ve resmi bilgisayarda bir araya getirmektedir. Lütfü Özgünaydın fotoğraf üzerinde renksel oynamalar yapmaktadır.



Resim:16



Resim:17



Resim:18



Resim:19

Lütfü Özgünaydın Adnan Ataç Reha Bilir Sadık Demiröz

İnsanı ve çevresini sorgularken daha farklı bakabildiğini fark ettiğini söyleyen Adnan Ataç, David Hemilton'un çalışmalarından etkilenmektedir. Teknolojiye büyük bir yakınlık duymuş, teknolojiyi yakından takip etmiştir. "İnsanın kendisini ifade etmek istediği yol, her ne şekilde en iyi olacaksa onun

kullanılmasından yanayım” diye açıklamada bulunmuştur.Reha Bilir düşsel kurgular yapmaktadır. Sadık Demiröz geleneksel ve dijital teknolojiyi karıştıran ve düşünceyi ön plana almaktadır.



Resim:20



Resim:21



Resim:22

Orhan Cem Çetin İlke Veral Tahir Ün
"crosswish #08"

Orhan Cem Çetin disiplinlerarası yaklaşımı ağır basmaktadır. İlke Veral, fotoğraf tabanlı dijital görüntüler üretmektedir. Tahir Ün, fotoğraf ve karışık teknik kullanarak kavramsal çalışmalar üretmektedir. fantastik fotoğraflar üreten Mehmet Turgut sayılabilmektedir.

Dijital sanat konusunda sıkça düşülen yanılgılardan biri kavramın “dijital fotoğraf” ile karıştırılmasıdır. Dijital fotoğrafçılık, görüntünün taranması, bilgisayar ortamında görüntüler üzerinde değişiklik yapılması, renk, doku, yazı girilmesi ve elde edilen işlenmiş bu görüntülerin çıkışını alma işlemlerinin tamamını kapsamaktadır. Dijital fotoğrafçılık, sınırsız bir işleme, manipülasyon, depolama ve aktarma olanağına sahip görülmektedir. görüntülerden oluşmaktadır. Fotoğrafların dijital

enformasyon biçiminde kaydedilmesiyle, bu süreç yoktan var olan görüntüleri üretebilir hale getirmiştir.

Dijital Heykel

Günümüzde dijital heykel sanatçıların bilgisayar çalışma alanı olmuş, üç boyutlu nesnelere yaratılabilmesi için CAD (Computer-aided design/bilgisayar destekli tasarım) teknolojilerini kullanmaya başlamışlardır. Otocad, 3Ds Max, Alias Maya, Zbrush, Mudbox gibi yazılımlarda çizim ve modelleme yoluyla üretilen tasarımlardan istenilen malzemeye çıktı alabilen “otoinşa” gibi teknolojiler sanatsal ve sanat eğitimi amaçlı kullanılmaktadır.



Resim:23 Ansen Atilla, “Plan-E”
Ansen Atilla

Düşünen, sorgulayan, hep bir mesaj veren insan olmaya çalışmak.En iyi olanı yapmayı istemek ve başarmak. En iyi bizim bilgilerimiz,teknolojilerimiz ve olanaklarımızla sınırlıdır. İyiyeye ve daha iyiyeye gitmenin yolu bilgi ve teknolojik olanaklarımızın kullanılması ve artırılmasından geçer. Bilgi bilimsel bilgi, olanak maddi ve manevi sahip olduğumuz güçlerin yanı sıra hayal gücümüzdür. Hayal gücü bilimin sanatın kaynağı olarak görülür.Bilimsel bilgide bilgiye ulaşma hedeftir.Sanat ta ise kendini ifade etmenin yollarını bulmak hedeftir.Kendini ifade etmenin yolları günümüzde teknoloji ve onunla ilgili sahip olduğumuz teknik bilgi ve beceri yeteneğiyle ölçüldüğü dönemi içermektedir.Bilim adamının yaşadığı süreç ile, sanatçının yaratıcılığı sırasında yaşadığı sürecin örtüştüğü görülmektedir. Bu süreç, araştırma, alt bilgilerin edinilmesi, belli teknolojilerin kullanılması, hayal gücünün varlığı sonucu bir yere ulaşılma ve ulaşılan noktanın üretiminin sunulması olarak ortaya çıkmasıdır

Sanatsal yaratı ve üretimi ile ilgili bu alandaki araştırmalar sanatsal yaratının yalnızca üstün bir yetenekle değil, bilgisayar programlarıyla teknik bilgi ve beceri ile elde edilebilen rastgeleleştirme işlemleriyle de üretilebileceği düşüncesini ortaya koymuştur..Bu yolla belki de sanatsal yaratının yalnızca üstün yetenekli kişilerin sahip olabileceği düşüncesi, yerini sanat bir ölçüde herkesin yaratıcı olabileceği düşüncesini savunarak herkesin sahip olması gereken demokratik bir hak düşüncesi yaygınlaşmıştır.

Bu teknoloji sayesinde özgün sanat yapıtları bilgisayar aracılığıyla çok sayıda ve ucuza mal edilen tıpkı basımları çoğaltılarak üretilmiş. Hem sanat yapıtlarının zamanla bozulmasına karşı bir önlem alınmış, hem de bu değerli kültür mirasları bütün insanlığa mal edilmiştir. En önemli olumlu

yanlarından biri olarak sanat yapıtının bozulmasına karşı alınan önlem ve gelecek kuşaklara korunarak taşınmasıdır.

Yeni kitle iletişim ve enformasyon araçlarının etkisi altında, sanatta kavranılan özel ve bireysellik tamamen değişime uğramaya başlamıştır. Bilginin ve sanatın bir niyet, bir sabır; kısacası bir hazırlık gerektirdiği düşüncesi bugün artık bir kenara itilmiştir. Teknolojinin kullanımı, sanatta, yeni alanların varlığı ve yeni yaklaşımları sanatsal bilgi-değerler dünyasında etkileşimleri yüzeye çıkarmıştır. Yeni alanların oluşumu, sanatçı bireyin, bireylerle sanatsal-bilgi paylaşım alanları dijital kültür ortamında daha geniş kitlelerle etkileşim içerisine girmesini, kitlelerin kültürlerarası sanatsal bilgiyi, doğru veya yanlış kullanımının sorgulanmasını beraberinde getirmiştir.

Sanat eseri karşısında günümüz teknolojisi ve uygulamaları, izleyicilerin konumunu değişime uğratmıştır. Günümüz izleyicisinin sanat eseri karşısında sadece 'izleyen' olmaktan çıkıp, interaktif biçimde o eseri değiştirebilmeye varan müdahaleleri yapabilecek yetkiye sahip olabildiğini sağlamıştır. Sanatçı , Golan Levin 'in gerçekleştirmiş olduğu interaktif çalışması.



Golan Levin:24 Golan Levin:25

Interstitial Fragment Processor", 2007 Mixed Media **Sylvain Wallez-November 26, 2010**
Exhibited at Bitforms Gallery, NYC, November 2007

İzleyen, yapıta müdahalesi, belli teknik bilgi ve beceriye sahip olan sanatçının yardımı ile gerçekleşebilir . Geleneksel sanat dünyasında izleyen, eseri yalnızca duygusal ve entelektüel perspektifine göre yorumlayan kişiydi. Bu doğrudan o işi yapan kişinin temasını ve iletmek istediği sözü değiştirebilme veya dönüştürebilme gücüne sahip değildi. İzleyene verilen güç eseri eleştiri yapabilme gücüyü.

Dijital sanat veya diğer postmodern sanat akımlarının etkisinde ortaya çıkarılan eserlerin doğrudan izleyicinin dönüştürme, eksiltme, çoğaltma hatta belki de yok etme olasılığına açık tutuluyor . O sanat eseri sadece onu yaratanın değil, onu kim gördü ve müdahale ettiyse onun da eseri haline geliyor. Kimlik, sahiplik, söz, mesaj ve etkileşimler taraf değiştirebiliyor..

Doğduğumuz andan itibaren herkesin zihnine farklı şekilde olmak üzere bir sürü kültürel, sosyal, estetik "veri" yükleniyor. Bunların hepsi dış dünyadan gelen veriler. Bir ürün oluştururken de bu verileri kullanırız. Çünkü insan, zihninde yapabileceği işlem sayısını geçmişten edindiği tecrübeleri belirliyor. Dijital kültür ortamında birey bir iş-ürün ortaya çıkarırken bu verilerle bir şeyler yapmaya çalışır. Çağımızda birey-sanatçı bulduğu olanakları değerlendirdiğinde artık her şeye sahip olduğu yanılsamasına kapılabilir. Bilgisayar tüm bilgileri ayağına sermektedir. Böylece birey kendi sınırlarını zorlamaya çağırılmaktadır. Medyatik ağ ortamı ve teknoloji, Sanatın kullandığı ortam ister tuval-yağlı boya, ister beden-boşluk, isterse elektronik ortam ve dijital enformasyon olsun. Önemli olan ortaya

çıkan işe bakarak karar verebilmektir. Bu karar verebilme aşamasında bu yetkiye sahip bireylerin çoğunluğu oluşturabilmektedir.

Sanat, sanatsal kültür, bilim ve teknolojik gelişmeler, insanlığın ve toplumun birikimlerinden yola çıkarak, insanların bilmedikleri yönlerini, kendi kültürünü, çok kültürlü yapıları farkına varmalarını sağlar. Tüm bunlar bireyin bireysel gelişim ve değişiminin oluşumuna ilk elden olumlu katkılar sağlayabilir. Doğru kullanıldığı sürece de var olur. Şu anda yaşadığımız düzenin içerisinde kültürün her ögesi değiş tokuş edilebilir, alınıp satılabilir birer nesne muamelesi görüyor. Dünyanın dört bir yanına sınırsızca akışı karşısındaki her türlü direnişi yok edebiliyor. Ulusal sınırlar, sanayi ve kültür alanındaki yenilikler, görsel ve plastik alandaki değişimler tam bu alanda sınırları ortadan kaldırıyor.

Sanatsal kültür her geçen gün kendini daha çok hissettiren gelişmelerin belki de en çarpıcı olanı, gereksinimlerini çağın özellikleriyle örtüştürme ve uzlaştırma eğiliminde olan insanın, yeniye oluşturma eyleminde vazgeçilmez bir parçasıdır. Bu sanatsal ve kültürel eylem çağımıza özgü farklılıklar içermektedir. Çünkü, geçmişten günümüze, dışardan ve içerden sanatın izlediği uzun yol, beraberinde büyük bir birikimi ve yeni biçimlerin doyum hissi veren pek çok örneğini de bugüne taşımıştır.

Kuşkusuz söz konusu birikim ve doymuşluk her dönemde olduğu gibi yeni yönelimlerin ve gelişmelerin başlangıç noktasını göstermekte ve bu konularda ani kararlar vermenin ve yargılarda bulunmanın merkez kuvvetini oluşturmaktadır. Geniş bir perspektifte ülkemize özgü gelişim-değişim süreçlerinin değerlendirilmesi ve yeni yönelimler üzerinde birtakım görüşler geliştirerek, uygulamaların sonuçlarını gözleme dayalı olarak süzmek her geçen gün artan bir gereksinim haline gelmiştir.

Kültürel değişim ve dönüşüm süreci içinde yaşadığımız bu toplumsal değişim sürecinin adlandırılması, köklü toplumsal değişikliklerin, ayrılan yönlerinin belirlenmesi ve gelecekteki alabileceği muhtemel biçimlerin şimdiden kestirilmesi gibi sorunlar üzerinde en büyük yardımı, sözlü ve yazılı kültürün becerisinin dijital kültür ortamına doğru-güçlü anlaşılabilir şekilde aktarımıyla gerçekleştirilebilir. Günümüz de kültürü bütünüyle sarıp sarmalamış olan dijital kültürün ortamının genç birey-bireylerin oluşturduğu unutulmamalıdır. Gençlik, gençlik görüntüsünün günümüz kültüründe çok yaygın bir trendi oluşturmaktadır.

Günümüzde gelişen teknoloji, bilgisayarlaşma çağının, elektronik arşiv çağının sanallığı içinde elektronik enformasyon tekniklerinin kullanımıyla ülkelere özgü yeni sanatsal stratejileri anında elektronik arşiv sayesinde ayağımıza kadar gelmektedir.. Bu nedenle, insanoğlunun sanata ilişkin serüveninde, dijital kültür ortamında, sanatın ve bilginin günümüzdeki ortak paydalarını ve yönelimlerini sorgulayan gelişmelerin yanı sıra, karşı duruşları, mantıksal değerlendirmelere kavuşturacak daha etkili söylemlere ulaşabilmesi önemlidir. Bu söylemlerin en etkili olduğu yerler disiplinler kurumlardır.

Her toplumun doğru kabul ettiği ve doğru olarak işleme soktuğu söylem türleri; doğru söylemleri yanlış söylemlerden ayırt etmeye yarayan mekanizmalar ve merciler ile doğru ve yanlışın teyit edilme yolları, doğrunun elde edilmesinde tercih edilen teknikler ve prosedürler; doğru söylemekle yükümlü olanların statüsü. Bu statü disiplinler kurumların bünyesinde gerçekleşir. Bilimsel söylemler disiplinler kurumların bünyesinde üretilir. Bunlar eğitim kurumları ve Üniversiteler gibi başka gözetim kurumlarının yanı sıra gözlemlendiği kurumlar tarafından da üretilir. Dışardan veya içerden gelen, olumsuz söylemlere, karşı duruşları gerçekleştirmesinde en önemli görevi üstlenen kurumlardan biriside eğitim kurumlarımızdır. Eğitim kurumlarımızın söylemleridir. Disipliner kurumlar, zamanı mekanı ve hareketleri düzene sokarak akılcılaştırır. Böylece bireyin bireysel davranışlarının sürekli gözlem altında tutularak, üzerlerinde çalışılabileceği, ölçülebileceği, tasarımlanabileceği ve yönlendirilebileceği bir ortamı oluştururlar. Bu ortamlar bilgiye dayanır ve bilgi üretir, bilginin etkileri bireyle iç içe geçerek yeni oluşumların gelişiminde sürekliliğini kalıcı kılarlar.

Değişimler arasında uzun süreler beklemek durumunda kalmadığımız bir ortamda yaşıyoruz. Toplum olarak değişimi yaşamak, yaşatabilmek, değişimi adeta genlerimizde hissedebilmek, doğru söylemlerle, uygulama alanları bulduğu zaman gerçekleşir. Geleceğin görsel sanatlar eğitimcisi olarak yetiştirilen bireylerin Günümüz teknolojisini en iyi şekilde ve en son gelişmelerinden haberdar, geleceğin teknolojisinin, gelecekteki değişimlerine de hazır olarak yetiştirilmelidir. Hem ülkemizde, hem de dünyada yapılan çalışmaları yakından takip etmeleri, ülkemizde ve dünyada yapılan çalışmalarla karşılaştırmalarını doğru söylemlerle yapabilmeyi gerçekleştirebilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akçadoğan, İrmak, İ. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Artun, A., & Kreft, L. (2009). *Kültür çağında sanat ve kültürel politika*, s.157-162-188-192
- Benjamin, W. (1995). *Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı*, Pasajlar. Çev: Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Benjamin, W. (2001). *Fotoğrafın kısa tarihçesi*. Çev: Ali Cengizkan, İstanbul: YGS Yayını
- Çizgen, G. (2007). *Sanat köprüsü sırat köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınları:
- Çuhacı, G. (2009). *Dijital sanat ve beden*. http://gulizarcuahaci.com/marmara_full.html (erişim tarihi 15 Temmuz 2009).
- Foster, H. (2004). *Tasarım ve suç (1. Baskı)*. İstanbul: Sena Ofset
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- King, M. (2002). *Computers and modern art: Digital art museum, creativity and cognition*. Eds: Ernest Edmonds, Linda Candy, Terence Kavanagh, Tom Hewett, Loughborough University, New York: ACM Pres.
- Küçüksubaşı, B. (2009). *Çağdaş toplumda sanat müzesinin rolü*, 4 Ağustos 2009
- Küçüksubaşı, B. (2009). *Değişen sanat: Herşeyin anlamını yitirdiği zamanlarda anlam arayanlar*, 27 Nisan 2009 Bienal
- Lane, J. (2009). *Sanat nereye gidiyor*, 25 Şubat 2009
- Lewis, B. (2009). *Çağdaş sanat balonu nasıl patladı?* (cev. Sevinç, S. S.) 1 Haziran 2009 Bienal
- Nalven, J., & Jarvis J. D. (2005). *Going digital: The practice and vision of digital artists*. USA: Thomson Course Technology.
- Sevinç, S. S. (2009). Sanatta teori üzerine, 19 Ocak 2009
- Stallabrass, J. (2009). *Art incorporated: The story of contemporary art*, Çağdaş Sanat ve Bienaller, s.15-16
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. Çev: Osman Akinhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.

Resimlerin Litesi

İnternet Kaynakları

- Resim:1- http://www.trueknowledge.com/q/facts_about_lillian_schwartz
- Resim:2- http://en.wikipedia.org/wiki/Lillian_Schwartz
- Resim:3- http://itsnotpossible.typepad.com/highlightofmyday/2007/01/ben_lapokys_os.html
- Resim:4- <http://www.furtherfield.org/reviews/digital-pioneers>
- Resim:5- http://www.iit.edu/departments/pr/mediaroom/article_viewer_db.php?articleID=208
- Resim:6- <http://nelly2001.blogspot.com/2008/03/charles-csuri-digital-media-artist.html>
http://www.csurivision.com/digital-art/computer-art-0_0.php
- Resim:7- <http://www.medienkunstnetz.de/artist/nake/biography/>
- Resim:8- <http://dam.org/artists/phase-one/edward-zajec/artworks-bodies-of-work/chromas>
http://digitalartmuseum.org/zajec/zajec68-69_001.html
- Resim:9- <http://www.artnet.com/artwork/425623383/silent-canyon-1.html>
- Resim:10- http://www.heavy-backpack.com/archives/2007/page/4/yeşil_e_r_yeşil
- <http://seandeyoung.blogspot.com/2011/04/erwin-red1.html> yeşil Resim:11- <http://porto.see.me/atm2011#.ToSggtte-7jQ.facebook>

- Resim:12- <http://bentrovatoblog.com/fashion/photography-by-raymond-meier/>
Resim:13-http://www.charlyfranklin.com/Charly_Franklin/Portfolio.html-
Resim:14-<http://www.t2f.biz/pedro-meyer%E2%80%99s-heresies-a-retrospective/>
Resim:15-<http://www.turkforum.net/728962-digital-yorumlar-maggie-danon.html>
Resim:16-<http://www.haberturk.com/kultur-sanat/haber/506230-new-yorkta-istanbul-sergisi>
Resim:17-<http://www.sanatforum.com/fotograf-sanatcilar/2131-adnan-atac.html>
Resim:18-<http://www.fotografokulu.org/2011/03/portfolyo-reha-bilir/>
Resim:19-<http://www.fotoritim.com/yazi/sadik-demiroz--fotograf-bir-malzemedir>
Resim:21- <http://www.ilkeveral.com/img/res/9.jpg>
Resim:22-<http://arayuzgaleri.com/php/index.php?mid=1&dl=1&eid=1133&cat=6>
Resim:23-<http://www.mimaristil.com/ansen-atillanin-dijital-heykelleri.html>
Resim:24-<http://www.flong.com/projects/ifp/>
Resim:25-<http://www.flong.com/projects/ifp/>
<http://www.ekodialog.com/Makaleler/dijital- kultur-makale.html> “Dijital Kültür ve Yeni Sosyal Süreç”
<http://www.umut sanat.com/?a=dijital+sanat>
http://www.mmistanbul.com/makale/title/web_tabanlı_egitim
<http://www.40 ikindi.com/kitap/oku.php?d=1597>
<http://www.genbilim.com/content/view/4659/211/>
<http://www.genbilim.com/content/view/16151/211/>

Extended Abstract

Digital art imitates the appearance of traditional tools and kinds. That is, most of the time it is hard to tell what the role of digital tools is in the production of an image and when the work was digitally organized. It is hard to tell where one ends and the other starts in terms of digital and traditional art (Nalven and Jarvis, 2005, p.8). In the recent works of art which are formed by digital art, an increase in numbers, symbols, virtual forms, expressions and fictions has been observed and works such as software and animation have been described as digital art. It is not possible to say that art production got easier in digital age since it is known that difficulties, necessary information and vocational activities can increase and production should not repeat itself. No technological discovery can be thought as separate from the society. They must be formed according to the society's state, its needs, and the production materials it has (Artan, 2007, p.89). Walter Benjamin thinks that the developments in this are provide new possibilities for art, society and culture. According to Benjamin who saw reproduction as a democratic movement, technique should be evaluated not only as a scientific phenomenon, but also as an artistic phenomenon (Wands, 2006, p.12). The works of art exhibited on the internet have. The Works of art produced under the effect of digital art or other postmodern art movements are open directly to the viewers' potential of transforming, deleting, adding and maybe even destroying. That work of art becomes the work of not only the person who created it, but also the work of people who saw it and made intervention. Identity, ownership, word, message and interactions an change sides. Since the moment we are born, everybody's minds are loaded with lots of different cultural, social, aesthetic "data". All these data come from the outer world. We use these data while creating a product. Because, the number of processes a person can make in his mind are determined by his past experiences. In digital culture environment, an individual tries to do something with these data while he is trying to come up with a work product. In today's world, when an individual – artist utilizes the opportunities he has, he may have the illusion that they have everything now. The computer gives all the information. This way, the individual is called to push his own boundaries. In media network environment and technology, it doesn't matter even if art uses canvas-oil paint, or body – space, or electronic environment and digital information; the important thing is being able to decide by looking at the work that comes out. The biggest help of the transfer of oral and written culture skills towards digital culture media on problems such as naming this societal change process that we've been through during this cultural change and transformation process, to determine the different aspects and to predict

the possible forms in the future. We should keep in mind that it is the young people who formed the digital media that is all around culture. Youth makes up very important trend of youth in today's culture. Today, evolving technology within the virtuality of electronic archive age, comes to us thanks to the electronic archive with the usage of electronic informatics techniques peculiar to countries. Thus, in humans' art adventure, in digital culture environment; besides advances that question the common denominator and trends of our day, it is important to get to more effective discourses which will give oppositions sensible evaluations. The place where these discourses are the most effective are disciplinary institutions. Kinds of discourses accepted right by everybody; the mechanisms that differentiate right discourses from the wrong ones, and the ways to confirm right and wrong; techniques and procedures preferred in getting the right; the status of people who are obliged to tell the truth. This status is realized through disciplinary institutions. Scientific discourses are produced within disciplinary institutions. These are produced by educational institutions, universities as well as the institutions that observed. Educational institutions are one of the institutions that have the most important part in forming opposition to negative discourses. Disciplinary institutions rationalize time, place and act by putting them in order. Thus, they form an environment in which an individual's behaviors can be worked on, measured and directed by being observed all the time. These environments depend on computer and produce information interlock with information and make continuity permanent in the development of new formation. We are living in a period in which we do not have to wait long in between changes. To live change and to feel it in our genes as a society will take place when we find right discourses and application areas. Individuals who are being educated as visual arts educators of the future should be educated as people who know about the latest developments in technology and who are ready for future technology and future changes. They should be able to follow the studies both in Turkey and the World and compare them with right discourses.