

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

OLUŞUMUNDAN GÜNÜMÜZE DİJİTAL SANAT VE
ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL SANATLA İLGİLİ
GÖRÜŞLERİ

Mustafa MUTLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR

Konya-2019

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
---	---	---

BİLİMSEL ETİK SAYFASI



Öğrencinin	Adı Soyadı	Mustafa Mutlu
	Numarası	158309031004
	Ana Bilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı
	Bilim Dalı	Resim- İş Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tezin Adı	Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

08/07/2019

Mustafa Mutlu






 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
---	---	---

YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mustafa MUTLU
	Numarası	158309031004
	Ana Bilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı
	Bilim Dalı	Resim- İş Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR
	Tezin Adı	Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri başlıklı bu çalışma 08/07/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Ünvanı Adı Soyadı	İmza
Danışman	Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Türe	
Jüri Üyesi	Doç. Dr. Oğuz YURTTADUR	

ÖN SÖZ

Dijital sanat, bugüne kadar ki gözlemlenebilmiş sanat tarihi içerisinde; felsefik-sosyolojik ve kültürel hareketin, devinimin ve akışın en yüksek olduğu zamanla eş değer bir şekilde hareket etmiştir. Günümüz sanatçıları açısından sanat elemanlarının bilinenin dışında genişlediği dijital sanatta, kavram yanlışlarını ortadan kaldırmak, dijital sanatın tarihsel sürecine ışık tutmak bu araştırmanın temel amaçları arasındadır.

Bu çalışmada da bahsedildiği gibi Dijital Sanat'ı sadece bir sanat aracı olarak görmek yanlış olacaktır. Sanat eğitimindeki kavram yanlışlarından biri de dijital sanatı doğrudan ve yalnızca sanal ortamlarda meydana gelen, yalnızca bu araçlarla üretilmiş sanat eserlerinden ibaret zannetmektir. Oysa dijital sanat günümüz sanat ortamı içerisinde kendini bir araç olmaktan çıkartmış; kendinden önceki sanat akımları gibi öncüllerini reddetmemiştir. Bu nedenle içerisinde tüm sanat akımlarından öğeler barındıran, yeni nesil için daha kolay benimsenebilecek, halen devam eden bir sanat akımı halini almıştır.

Öncelikle eğitim hayatım boyunca bana desteklerini göstermiş olan sevgili annem Filiz Mutlu'ya, babam İsmet Mutlu'ya, kardeşim Mehmet Mutlu'ya ve aziz mirasını sonsuza kadar yaşatacağım, ışığıyla bugün ve daima beni aydınlatan değerli abim ve hocam Emre Tan'a, tüm dostlarıma, arkadaşlarıma ve öğretmenlerime sevgilerimi ve şükranlarımı sunarım.

Bu sancılı ve sıkıntılarla dolu süreç boyunca, tezimin şekillenmesinde yardımlarını ve desteğini esirgemeyen değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR ile maddi manevi desteklerini esirgemeyen sevgili hocalarım Prof. Dr. Melek GÖKAY'a, Dr. Öğr. Üyesi Hatice Kübra ÖZALP'a, fikirleri ve akademisyenliği ile bizler için her zaman örnek olan değerli hocam Doç. Dr. Hikmet Şahin'e teşekkürlerimi borç bilirim.



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



V

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mustafa Mutlu
	Numarası	158309031004
	Ana Bilim Dalı / Bilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı /Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR
	Tezin Adı	Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri

ÖZET

Günümüz postmodern sanat ortamı içinde dijital sanat; halen tartışılmakta olan bir kavram karmaşasına yol açmaktadır. Teknolojik gelişmelerin "Sanayi Devrimi" ile birlikte hızla ilerlemesi, ortaya çıkan yeni felsefik, sosyolojik ve ekonomik değişimler, yapılan icat ve keşifler dijital sanat'ın günümüzdeki halini almasını sağlamıştır. Dijital sanat kendisinden önce gelen sanat akımlarını reddetmeyen bir fikir yapısı içerisinde, bugüne kadar meydana gelen tüm sanat ideolojilerini benimsemiş ve kucaklamıştır. Bu nedenle dijital sanat geniş bir çalışma yelpazesine sahiptir.

Bu çalışmada bilinenin aksine, dijital sanatı sadece bir araç olarak değil sanat akımı olarak değerlendirilerek ve tüm sanat tarihi boyunca ortaya çıkışındaki hangi etkenlerden oluştuğu ele alınmıştır. Klasik sanattan günümüz sanatına bir köprü kurarak dijitalin hangi temellere dayandığını araştırılmış, dijital sanatın tarihsel gelişimi değerlendirilmiş ve günümüz sanatçısına neler kazandırdığına değinilmiştir.

Dijital sanatın oluşumundan günümüze kadar tarihsel gelişimine ışık tutmak amacı ile bu çalışmada, literatür taramasından ve günümüz sanat eğitimi ortamında dijital sanat kavramının nasıl algılandığını saptamak için görüşme yöntemlerinden yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Postmodernizm, İnteraktif Sanat, Sanayi Devrimi, Web Sanatı, Fluxus.



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Mustafa Mutlu
	Numarası	158309031004
	Ana Bilim Dalı / Bilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı /Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Ayşe OKUR
	Tezin Adı	Digital Art from its Creation to Present and Students' Opinions About Digital Art

SUMMARY

Digital art in today's postmodern art environment; it leads to a confusion of concepts that are still under discussion. The rapid progress of technological developments with the "Industrial Revolution"; emerging new philosophical, sociological and economic changes, inventions and discoveries has formed the current state of digital art. Digital art has embraced and hugged all ideologies of art taken place until today within an think structure that does not reject the art movements that preceded it. Therefore, digital art has a wide range of work.

Contrary to general belief in this study has been dealed that have emerged which factors throughout the history of art by evaluating digital art not only as a tool but as an art movement.. By establishing a bridge from classical art to contemporary art, has investigated that based on to the foundations what of digital, the historical development of digital art is evaluated and what brings to today's artist of digital art artist is mentioned.

In this study with the aim of shedding light on the historical development of digital art from its formation to the present was used from literature review and from interview methods to determine that is how perceived the concept of digital art in today's art education environment.

Keywords: Digital Art, Postmodernism, Interactive Art, Industrial Revolution, Web Art, Fluxus.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
Bilimsel Etik Sayfası	ii
Yüksek Lisans Tezi Kabul Formu	iii
Önsöz.....	iv
Özet.....	v
Summary	vi
İçindekiler.....	vii
Tanımlar ve Kavramlar	ix
Kısaltmalar.....	x
Resimler Listesi	xi
BİRİNCİ BÖLÜM	
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	4
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	6
1.3. Problem Cümlesi	6
1.4. Alt Problemler	6
1.5. Araştırma Yöntemi ve Veri Toplama Teknikleri	7
1.5.1. Çalışma Grubu.....	8
1.5.2. Veri Toplama Teknikleri.....	8
1.5.2. Veri Analiz İşlemleri.....	8
1.6. Sınırlılıklar	8
İKİNCİ BÖLÜM	
2. OLUŞUMUNDAN GÜNÜMÜZE DİJİTAL SANAT	9
2.1. Klasik Sanattan Dijital Sanata Geçiş Evresi.....	10
2.2. Dijital Sanatın Oluşum Süreci	20
2.2.1.Dijital Sanat.....	20

2.2.2. Oluşumu ve İlk Örnekleri.....26

2.2.3 1960 Sonrasında Fluxus Hareketi ve Nam June Paik.....30

2.2.4 Dijital Sanatın İnternet Çağı ve Günümüz Örnekleri.....34

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. Günümüz Ortamında Dijital Sanat.....42

3.1. Dijital Sanatın Günümüz Sanatçılarına Kazandırdıkları.....47

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. Öğrenci Görüşleri52

4.1. Değerlendirme ve Sonuç.....82

4.1.1. Birinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....82

4.1.2. İkinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....83

4.1.3. Üçüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....83

4.1.4. Dördüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....84

4.1.5. Beşinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....85

4.1.6. Altıncı Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....86

4.1.7. Yedinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....87

4.1.8. Sekizinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi.....88

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. Sonuç.....89

Kaynakça92

Görsel Kaynakça96

Ek- Görseller.....100

Özgeçmiş 105

Tanımlar ve Kavramlar

İnteraktif Sanat: İnteraktif sanat, izleyicilerin, sonucu belirlemek için bir girdi sağlayarak izleyicilerin bir şekilde katıldığı bir sanat türüdür. seyircinin etkileşiminin sadece bir zihinsel olay olduğu geleneksel sanat formlarının aksine, etkileşim, tamamen psikolojik aktivitenin çok ötesine geçen bir sanat eserine çeşitli türlerde gezinme, montaj ve/veya katkı için izin verir. bir ortam olarak etkileşim, anlam üretir.

Fluxus: Latince akmak kelimesinden türemiş, 1960 yılında ortaya çıkmış, öncü sanat grubuna verilen isim.

Yeni Medya: Yeni medya sanatı; dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robot bilimi ve bioteknolojik sanat yöntemlerini kullanarak yapılan sanat eserlerini kapsayan bir sanat türüdür.

Fütürizm: 20. yüzyılın başında İtalyan şair Marinetti tarafından sistemleştirilip kurulan ve daha çok edebiyat alanında akış bulan sanat akımı.

Avangart: Öncü. Fransızca askeri bir terim olan öncü birlik sözcüğünden gelir. Gerek Fransızcada gerek diğer dillerde kültür, sanat ve politika ile bağlantılı olarak, "yenilikçi" kişiler veya "deneysel" işler anlamına gelir.

Metaliptik: Jean Baudrillard'a göre kurgu ile gerçek arasında var olan çizgi.

Modernizm: 19. yy'ın sonunda din tarihi ve edebiyat eleştirisinde ortaya çıkan 'Modernizm' kavramı 1940'ların ardından edebiyat ve sanat tarihinde yaygın olarak kullanılır oldu. Amerikalı sanat eleştirmeni Clement Greenberg bu terimi ilk kez sanat tarihindeki bütün bir dönem için de kullandı (Kovacs, 2010: 11).

Flaneur: Toplumdan akut bir gözlemci olmaktan başka bir amaç olmadan toplumdan kopma yeteneğini temsil eden kararsız bir kentsel zenginlik figürüdür. Boş zaman adamı.

Kısaltmalar

Neü. : Necmettin Erbakan Üniversitesi

Sü. : Selçuk Üniversitesi

Kto. :KTO Karatay Üniversitesi



Resimler Listesi**Görsel-1: Zoetrope Örneđi****Görsel-2: Bir Proxioscope Örneđi****Görsel-3: Zoopraxiscope Örneđi****Görsel-4 ve 5: Claviux ve Lumia****Görsel-5: Homage The New York****Görsel -7: The Collage****Görsel -8: Muma Bakan Buda****Görsel -9: Çift Taraflı Kemer****Görsel -10: Global Grove****Görsel-11: Alex Shulgin****Görsel-12: Jason Salaven****Görsel-13: Chris Milk****Görsel -14: Ying Miao****Görsel-15: Candaş Şişman****Görsel-16: Erdal İnci****Görsel-17: Aydın Büyüктаş****Görsel-18: James Porto****Görsel-19: Raymond Meier****Görsel-20: Charles Csurı****Görsel-21: Harold Cohen****Görsel-22: Charles Frankin****Görsel-23: Ansen Atilla**

Görsel-24: Reha Bilir

Görsel-25: Sadık Demiröz

Görsel-26: Mehmet Turgut

Görsel-27: Rob Fisher

Görsel-28: Kenneth Snelson

Görsel-29: Bruce Beasley

Görsel-30: Seçkin Pirim

Görsel-31: Emre Yusufi



I. BÖLÜM

1.GİRİŞ

Sanat uzunca süredir insanlık tarihi için en mühim öğelerden biri olmuştur. Gözlemlenebilen sanat tarihi boyunca toplumlar, sanat ile duygu ve deneyimlerini yansıtmış; sanatı bir iletişim aracı olarak kullanmışlardır. Mağara dönemi sanatından, sanayi devrimine kadar olan süreçte sanat; ilerleyişini tekdüze ve ağır bir şekilde ilerletmesine rağmen, 19. yüzyılın başlarında icat edilen fotoğraf makinesi ve 20. yüzyılda ortaya çıkan "Fütürizm" gibi sanat akımları ile sanat kendi içinde bir devinime sahip olmaya başladı.

"Sanatçı ve sanat izleyicisinin konumu uzun bir süre aynı kalmıştır. Sanatçının yeri eseri yaratan konumunda, sanat izleyicisiyse bu eseri gözlemleyen ve tüketen kitle olarak kalmıştır. Bu durum yirminci yüzyılın başında değişmeye başlamıştır. Konvansiyonel sanata karşı ortaya çıkan avangart akımlarıyla birlikte, sanatçıların eser üretme biçimleri, kullanılan araçlar değişime uğramış ve sanat izleyicisi de bu bağlamda değişmeye başlamıştır. Bu akımlar sayesinde, zengin grubun boyunduruğundan kurtulan sanat, özgürleşerek farklı boyutlara ulaşmıştır. Bu özgürleşme hareketi izleyiciyi sanat yapıtından ayrı tutmak yerine, onu sanat yapıtının bir ögesi olmasını sağlamıştır. Fütürizm akımı ile başlayan sanat izleyicisinin etkileşim süreci, sonrasında Dadaizm, Sürrealizm, Happening, Fluxus hareketleri ve Sibernetik sanat gibi akımlarla ileri noktalara ulaşmıştır. Bu nokta sanatçı ve sanat izleyicisi arasındaki duvarı yok ederek, sanatçının izleyiciyle direk bir etkileşime girmesini sağlamıştır. Sanat izleyicisi edilgen bir konumdayken, etken bir konuma geçmiş ve hatta sanat eserini oluşturan bir öge haline gelmiştir." (Toy, 2017: 108).

"Avangart hareketlerinin doğasında konvansiyonelden bir kopuş ve hatta konvansiyonel sanat kurumunu yok etmeye çalışmak vardır. Bu bağlamda incelediğimizde karşımıza çıkan ilk hareketlerden biri fütürizmdir. Bu akıma bağlı sanatçılar geçmişin sanatını ve kültürünü hiçe sayarak, yeniyi ve geleceği yüceltiler.

Her şeyin bir devinim içinde olduğunu ve sanatta bu devinimin gösterilmesi gerektiğini savunmuşlardır." (Little, 2006).

"Postmodernizm'in önde gelen kuramcılarında Jameson, kendi kültürel sınıflandırmasıyla, Ernest Mandel'in insanlığı son gelişmeler ışığında yaşanan üç teknolojik devrime göre sınıflandırması arasında bir paralellik kurarak, bu dönemleri şöyle açıklar: 19. yüzyılın ortasında bulunan 'Buhar Makinesi' ile 'Realizm'; 19. yüzyılın sonuna doğru 'Elektrik Enerjisi' ile 'Modernizm' ve 1940'lardan bu yana 'Elektronik ve Nükleer Enerji' ile 'Postmodernizm'. Jameson, buhar ve elektrik enerjisini 'Makinesel Üretim' olarak nitelerken, televizyon ve bilgisayarı 'Yeniden üretim'(reproduction) süreci olarak ifadelendirir." (Jameson, F., 1991).

Bu yeniden üretim aşamasında gelişen düşünce biçimleri, sosyo-kültürel ve ekonomik ortam, postmodernizm altında; dijital sanatı ve dijital varlık alanını meydana getirmiştir.

1950'lere kadar görsel sanatlar nesneye bağımlı halde hareket etmiş, popüler kültür ve tüketim toplumunun yükselişi ile 1960 sonrasında nesnel olarak sanatın taklit edeceği bir durum kalmamıştır. Avrupa ve Amerika'da ortaya çıkan Pop Sanat akımı ile sanat yeni göstergeler oluşturmuş ve gerçekten uzaklaşarak metaliptik bir çizgiye kaymıştır. Tüketim toplumunun yapısına uygun olarak oluşturulan bu göstergeler, dijital bir ortam yaratılmasını sağlamıştır (Toy, 2017: 108).

Dijital varlık alanı fenomenlerden oluşmaktadır ki; bunlar bilinen anlamda gerçek nesnelere sığmamaktadır. Sadece tikel deneyim ve duyu verisi ile bilinen şeyler değildir. Belirli bir varlık yorumu ışığında fiziki ve gerçek bir biçimde tek-yanlı kavranan nesne ve özne, yeni ve köklü bir öznellik alanında geri dönüşür ve yeni bir nesnel imge keşfedilir. Bakış açısında gerçekleşen bu değişiklik varlığın ve kavramların özüne erişim izni veren metodolojik bir başlangıç işlevi görür. Varoluş bulantısı içerisinde insan popüler kültür ve teknolojik gelişimin paradoksal etkisi ile düşünmeyen üretmeyen basma-kalıp yaşama ayak uydurur. Bu noktada sanat bir köprü görevi görerek fiziken uyanık, ruhen kapalı birey veya kitleleri nesnelere bilinen anlamın dışında yeni kavramlar yükleyen problemi dışarı vuran sanatçı ile buluşturur.

Burada da bahsedildiği gibi Dijital Sanat'ı sadece bir sanat aracı olarak görmek yanlış olacaktır. Sanat eğitimindeki kavram yanlışlarından biri de dijital sanatı doğrudan ve yalnızca sanal ortamlarda meydana gelen, yalnızca bu araçlarla üretilmiş sanat eserlerinden ibaret zannetmektir. Oysa dijital sanat günümüz sanat ortamı içerisinde kendini bir araç olmaktan çıkartmış; kendinden önceki sanat akımları gibi öncüllerini reddetmemiştir. Bu nedenle içerisinde tüm sanat akımlarından öğeler barındıran, yeni nesil için daha kolay benimsenebilecek, halen devam eden bir sanat akımı halini almıştır.

1.1. Problem Durumu

"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"(Çokokumuş, 2012: 51).

"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" (Çokokumuş, 2012: 51).

"II. Dünya Savaşı sonrası esen Neo-Liberalizm rüzgarları, 'Soğuk Savaş' ve ardından Doğu Bloğu'nun yıkılmasıyla ortaya çıkan hayal kırıklığı ve kültürel karmaşa ortamı sanat için bir yığın malzeme yaratmıştır. Öyle ki 1960'lar sonrasında hızla gelişen T.V., video ve internet gibi elektronik donanımlı araçlar, dünyanın gerçekliğini neredeyse görsel bir anlamlandırma evrenine dönüştürmüştür." (Şahiner, 2008: 39)

"Görsel sanatlar eğitimi genel eğitim sürecinin gerekli bir parçasıdır. Sanat eğitimi sadece sanatçı yetiştirmek için değildir. Bundan daha önemlisi tüm insanları sanat yoluyla eğitmeyi amaçlar. Basit bir söylemle sanat insan olmanın gereğidir. İnsanlar birbirleriyle iletişim içinde olmak zorundadır ve görsel sanatlar da onlar için bir iletişim biçimidir. Bu iletişim dili aynı zamanda medeniyetin süregelen iletişim dilidir. Çünkü bu dil ile korkularımızı, endişelerimizi, merakımızı, ümitlerimizi ya da keşiflerimizi daha etkileyici olarak dile getirebiliriz. Başka bir deyişle, hayatımızda yer alan evrensel bir dildir sanat" (Fowler, 2010).

"Dijital bir dosya elektronik yolla depolandığı ve hiçbir ögesine zarar gelmeden yeniden üretilebildiği için, dijital sanat 'asıl' kavramıyla farklı şekillerde ilişki kurmuştur. Bazı sanatçılar kendi dosyalarından sadece tek bir baskı almış, böylece tek bir asıl baskıya sahip olurlarken, başka sanatçılar kendi eserlerinden sınırlı sayıda çoğaltımlar yapmışlar, bazıları da açık, herkesin dilediğince kullanabileceği kopyalar hazırlamışlardır" (Wands, 2006: 12).

"Pek çok sanatçı halen geleneksel yöntemleri kullanarak eserlerini üretirken, bazı sanatçılarda geleneksel araçlarda bulamadıkları yaratıcı fırsatları gördükleri için dijital aletlere yönelmişlerdir. Dijital teknolojilerle birlikte sanatçıların sahip oldukları biçimler artarken, içinde bulunduğumuz teknoloji çağını yansıtan çağdaş eserler üretme şansı da onları etkilemektedir. Ayrıca sanatçı, farklı uzmanlık alanlarından kişilerin bir araya geldiği ekiplerle birlikte de çalışabilmektedir. Örneğin mühendisler, bilgisayar programcıları, ses teknisyenleri ve mimarlar dijital sanat içinde etkin bir role sahip bulunmaktadır" (Sağlamtimur, 2010: 220).

"Dijital sanatın, çocuğun gelişiminde ilk sıralarda yer alan bilgi teknolojisi kavramını, dijital kültür ve sanatın kendi dinamiklerinden yola çıkarak sanat eğitimi ile bütünleştirebileceği düşünülmektedir" (Liu, 2007: 97).

"Yirmi birinci yüzyıl toplumlarında, teknoloji alanındaki hızlı gelişimlerin de etkisiyle, günlük yaşamın her alanından bireysel ve toplumsal algılar ile beslenen sanat değişmekte; yeni bir dil geliştirmektedir. Bireyler bu yeni dili öğrenmek için çok katmanlı, birbiri içine geçmiş, sınırları erimiş durumları çözmek zorunda kalmaktadır. Bu süreçte Başak Şenova'nın, "bireyleri değiştiren, dönüştüren ve

algıları tasarlayan” olarak nitelendirdiği yeni bir dijital kültür oluşmaktadır. Dijital kültür ve dijital sanat alanında yalnızca malzeme, araç ya da tekniğin değil; algının değişmesi önemle vurgulanmaktadır" (Çalikoğlu, 2005).

"Sanat eğitimi; zaman içinde gelişen teknoloji ve toplum ihtiyaçlarına uygun olarak yenilenmediği sürece çağın gerisinde kalıp, her gün artan sorunlarla uğraşacaktır" (Erbay, 1997: 207-208).

"Sanatta teknik sorunu sanat dilinin öğrenilip anlaşılması için bir gereklilik gösterir. Ama teorik alanda teknikleri uygulayacakmış gibi öğrenmek yeterli değildir. Yani kısaca, malzeme ve tekniklerin sanatların ifade ettikleri dünya görüşlerinin farklılığını anlatmaya ne derece yaradıkları asıl sorundur. Yoksa malzeme ve tekniklerin uygulama reçetesi gibi alt alta listesini, dökümünü yapmak tarihsel olayları peş peşe sıralayıp anlamlarını kavramayan tarihçiliğe benzer" (Tansuğ, 1988: 45).

"Bilgisayar teknolojisi yirminci yüzyıl sanatının bir parçası olarak görülebilir. Teknoloji yolu ile öğrenme sanatta yerini daha etkili biçimde alabilecektir" (Lasky, 2009, s.72).

"Bilgisayar, düşünmek için çok hızlı ve çok çeşitli alternatifler sunabilmektedir. Bazen insanoğlunun en etkili olması gereken yer sadece karar verme aşaması olabilmektedir. Çok çeşitli tasarım olanakları sunan bir bilgisayarda neyi nasıl seçip nereye koymak gerektiği kararını vermek bir tasarımcı için yeterli olabilmektedir. Bazen, bir mimari tasarımda nerede neyin kullanılması gerektiğine bile bilgisayar karar verebilmektedir" (Fresco, 2007: 77).

"Günlük yaşamdaki teknolojik gelişmelerin yanı sıra sanat eğitimi alanında teorik, uygulamalı ve teknolojik gelişmelerin takip edilmesi gerekmektedir. Özellikle yükseköğretim kademesinde sanat eğitiminin amacı, yaratıcılığın yönlendirilmesi yanında, sanat eğitiminin gelişimini sağlayacak bilgi aktarımını planlı ve amaçlı bir şekilde geliştirerek, ihtiyaç duyulan sanat eğitimcilerini yetiştirmek olmalı" (Erbay, 1997: 215-216)

Bu bağlamda dijital sanatın oluşumu ve gelişimi irdelenecek, örnekleri sunulacaktır. Bu nedenle dijital sanatın önemi vurgulanıp sanat eğitimi üzerindeki etkinliği dikkate alınarak, günümüze ışık tutması amaçlanacaktır.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın temel amacı; ele alınan Dijital Sanat akımının ve faaliyetlerinin sanata ve sanat eğitime yansımalarını araştırmak, bu yansımaların ne şekilde etki ettiğini, sanat dünyasına nasıl yön verdiğini ve sanat eğitiminin şekillendirilmesinde nasıl rol oynadığını ortaya koymaktır. Bu nedenle "Dijital Sanat" konusunun tarihsel süreci dikkate alınarak ve sanat eğitimi içerisindeki yerinin araştırılması amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda, dijital sanatın önemine işaret ederek araştırmaya konu olan dönemlerin toplumsal, kültürel ve ekonomik yönleri incelenecek, günümüz sanat eğitiminde dijital sanatın konumu ile çağdaş sanat eğitime etkileri araştırılarak günümüz sanat eğitimi anlayışına ışık tutması hedeflenmektedir.

Bu bağlamda “Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri”, başlığı altında günümüz sanat eğitimi algılarına dikkat çekilerek, bu alana yeni bir bakış açısı kazandıracığı ve ele alınan konunun daha net anlaşılmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir.

1.3. Problem Cümlesi

- Sanat eğitimi alan üniversite öğrencilerinin dijital sanat hakkındaki görüşleri nelerdir?

1.4. Alt Problemler

- Oluşumundan günümüze dijital sanat nasıl bir tarihi gelişim göstermiştir?
- Oluşumundan günümüze dijital sanatın çağdaş sanat eğitime katkısı nelerdir?

- Sanat eğitimi alan üniversite öğrencilerinin dijital sanat hakkındaki olumlu görüşleri nelerdir?
- Sanat eğitimi alan üniversite öğrencilerinin dijital sanat hakkındaki olumsuz görüşleri nelerdir?
- Öğrencilerin dijital sanat ve dijital sanat ürünlerine bakış açıları okul çevresine göre değişkenlik gösterir mi?

1.5. Araştırma Yöntemi ve Veri Toplama Teknikleri

Literatür araştırma tekniklerinden olan yazılı ve görsel materyallerin toplanıp incelenmesi şeklinde tanımlanan doküman analiz tekniği, hem nicel hem de nitel araştırmalarda kullanılabilir. Yazılı kaynaklar kitaplar, dergiler, fermanlar, anılar, makaleler, layihalar, romanlar, öyküler, şiirler, yazıtlar vb.; görsel malzemeler ise resimler, slaytlar, filmler, anıtlar, giyim-kuşam, araç gereçler, pullar, flamalar vb. olabilir. Burada önemli olan, araştırmacının neyi, neden, niçin ve nerede arayacağını bilmesi gerekebilir. Nitel araştırmada, dokümanların o kültürün yapısına, onlara yüklenen anlamlara göre değerlendirilmesi önemlidir (Sönmez ve Alacapınar, 2014: 95).

Araştırmada verilerin toplanmasında öncelikle araştırmaya temel teşkil etmesi için literatür taranmış, kitap, yurt içi ve yurt dışı makale, tez ve bildirilerden faydalanarak doküman analizi yapılmıştır.

Bu araştırmada literatür taramasının yanı sıra, nitel araştırma yöntemlerinden odak grup görüşmesi kullanılmıştır. Görüşme öğrencilerle bireysel olarak dijital ortam üzerinden sağlanmış, görüşme öncesi araştırma konusu hakkında ön bilgilendirme yapılmıştır. Araştırmada belirlenen amaca ulaşmak için öğrencilere 8 soru sorulmuştur. Görüşme sonunda öğrencilerin kişisel bilgilerinin, araştırma sonunda gizli tutulacağı belirtilmiştir. Konuyla ilgili kaynaklar edinilerek konuyu besleyecek yan kaynaklar da incelenmiştir. Araştırmanın metni, konuyu problem durumundan uzaklaştırıp dağıtmayacak şekilde düzenlenmiş ve sonuçla ilgili çıkarımları destekleyip bütünleştirecek bir üslupla derlenmeye çalışılmıştır.

1.5.1. Çalışma Grubu

Araştırmada evren ve örneklem tayinine gidilmeyecek, çalışma grubu saptanacaktır. Araştırma, Konya ilinde 2017-2019 yılları arasında eğitim gören, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, Kto Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Resim bölümünde bulunan, I. II. III. IV. sınıf öğrencilerinden 3'er kişi olmak üzere 36 kişilik çalışma grubu ile yapılacaktır.

1.5.2. Veri Toplama Teknikleri

Araştırmada öğrencilerden, dijital sanat hakkındaki görüşlerini belirtmeleri istenecektir. Görüşmede ilk olarak dijital sanatın ne ifade ettiği öğrencilere yöneltilecek, bunlar açık uçlu veri toplama aracı kullanılarak elde edilecektir. Odak grup görüşmesinde yanıtlar, öğrencilerin bireysel izinleri dahilinde, okul ortamı dışında dijital olarak kaydedilecektir.

1.5.2. Veri Analiz İşlemleri

Toplanan bu veriler "veri indirgeme" yöntemi ile irdelenecektir. Nitel araştırmaya derinlik, ayrıntı ve anlam kazandırmak için benzer ve farklı özellikler saptanacaktır, ardından verilen yanıtlar incelenip analiz edilecektir.

1.6. Sınırlılıklar

Sanat eğitimi alan adayların, eğitimi süresince dijital sanat hakkında ne şekilde bilgi sahibi olduklarını konu alan bu çalışma; Konya ilinde 2017-2019 yılları arasında eğitim gören, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, Kto Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Resim bölümünde bulunan I. II. III. IV. sınıf öğrencilerinden 3'er kişi olmak üzere 36 kişilik çalışma grubu ile sınırlandırılmıştır.

2. BÖLÜM

2. OLUŞUMUNDAN GÜNÜMÜZE DİJİTAL SANAT

2.1. Klasik Sanattan Dijital Sanata Geçiş Evresi

"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).

Sanat tarihine bütünü ile bakıldığında, Mısır ve Yunan uygarlıkları döneminden 19. yüzyıla kadar olan süreçte primitif bir algı içerisinde felsefik, sosyolojik ve toplumsal alanların bütününde bir hareketsizlik mevcuttur. Mısır uygarlığındaki dini inançlardan, Orta Çağ Avrupa'sındaki egemen olan skolastik düşünce yapısının ortadan kalmasına kadar ki olan süreçte sanat kitlesel bir devinim yaşamamıştır. Bu dönem sanatsal nesne üretimindeki öğeleri de etkilemiş, bu dönemde üretilen sanat ürünlerinin mevcut durumunda devinimsizlik ve aksiyonsuzluk olarak yerini almıştır.

"Antik Çağ'dan beri doğada karşılaşılan güzele olan gereksinim, bir güdü gibi çalışır. Fakat bu güzele ulaşma öğrenmeyle sağlanmıştır. Çünkü öğrenmenin ilk kaynağı olarak doğa görülmüştür. Doğanın kendisi taklit edildikçe güzele ulaşılmaya çalışılmıştır. Fakat bu durum kimi insan için yeterli gelmiş, kimisi için gelmemiştir. Bilgi üretimi ve birikimi ilerledikçe, akıl, kültür ve edimlerimiz geliştikçe doğanın güzeline yeni güzellikler eklemeye başlanmıştır. Bu nedenle çevremizde bulunan doğal güzelliklerin, insan üzerinde oluşturduğu duygusallığın ve düşüncelerin ifade ediliş yolları ve biçimini araştırmaya başlamıştır"(Ünlü, 2018:158).

Orta Çağ Avrupa'sına egemen olan skolastik düşünce yapısı 15. yüzyılda her ne kadar rönesans ve reform hareketleri ile ortadan kaldırılmış gibi görünse de, görsel sanat ürünleri detaylı bir şekilde incelendiği zaman, uzun süre bu fikir yapısı içerisinde kalan toplumun, üretmiş olduğu içeriklerde bir hareketsizlik donukluk ve kasvet mevcuttur.

"Orta Çağ Hıristiyan düşünce dünyası sanıldığı kadar dünyayı, Antikite güzelliklerini ve zevklerini tamamen yadsımamıştır. Tanrı'nın istediği yaşamda dünyada onun hoşlandığı biçimde zevk almak reddedilmemiştir. Dünyayla alakalı estetik görüş, skolastik felsefeyi en üst düzeyde temsil eden zihinler içinde yer edinmeye başlamıştır"(Ünlü, 2018:160).

"Orta Çağ'da el işçiliği ya da makine kullanımı gerektiren işlemlerin ayırt edilmesi sağlanmıştır. Bu durum Rönesans ile devam ederek Leonardo da Vinci gibi polimatlar, sanatı evrenle ilgili bir bilgi türü olarak görmüşlerdir. Bunun yanında Antikite'nin doğayı taklit anlayışlarının yeniden ortaya çıkması, perspektif gibi bilimsel tekniklerin gelişmesi, eserin meydana getirilmesinin düşünsel tarafının oldukça kuvvetlenmesine neden olmuştur"(Ünlü, 2018:166).

Rönesans'ın Avrupa Sanatı'na getirisi olarak; perspektif figürel alanda durağanlığın kırılmasının kilometre taşlarından olmuştur. Görsel temalarda sonrasında işlenen mitolojik ve dini konular sanat içinde bir başka dinamizmin yaşanmasını sağlayan öge olmuştur. Hareketin başlangıcı ilk olarak Rönesans fikir ortamı olmuştur. Özgür düşüncenin yavaş yavaş hareket etmeye başlaması, sanatın ve teknolojinin kendine toplum içinde yer bulması, skolastik düşüncenin gerilemesini sağlamış, sanat, felsefe ve bilimle kalkınan Avrupa toplumunda daha sonraları Sanayi Devrimi'nin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

"Sanatın işlevi, tarihi boyunca dönemlere göre değişirken, kurumsallaşması ve özerkleşmesi aristokrasi, siyasi veya dini güçlerin himayesinde gelişir. Toplumsal dönüşümler ve teknolojik gelişmeler sanat yapıtının işlevini belirleyen ana ögeyi oluşturur. Sanatçının özgürleşmesi, modern toplum ve modern sanatın ortaya çıkışı Sanayi Devrimi'nin yol açtığı soysal, kültürel, ekonomik değişimlerle başlamaktadır. Bir açıdan aslında modernliğe karşı geliştirilen eleştirel bir tavır olan Modernizm ile birlikte sanat, geleneğin çizgisinden ayrılmaya başlamıştır" (Torun, 2015: 5).

Sanayi Devrimi, Avrupa'da 18. ve 19. yüzyıllarda yeni icatların ortaya çıkması üretme aşamasına olan etkisi ve buhar gücünün makineleşmiş sanayiye meydana getirmesi, bu yeniliklerin de Avrupa'da sermaye birikimini arttırması sürecidir. İlk olarak İngiltere'de ortaya çıkmış ardından Avrupa ve tüm dünyaya yayılmıştır.

Tarihçi Gordon Childe'nin deyimiyile "Neolitik Devrim"den sonra insanlık tarihi süresince görülen en önemli ikinci gelişme, sanayi devrimidir.

"Benjamin, yeni oluşumların temellerinin eski tekniklerin içinde atılacağı yasına inananlardandır, çünkü portre resmin geliştirdiği bakır-gravür baskının (mezzotint) dayandığı çoğaltma (reproduction) tekniği ancak sonradan yeni fotoğraf tekniğine bağlanabilmiştir" (Benjamin, 2001: 20).

Üretimde fabrika düzenine geçilip seri üretime başlanması, bu dönemde gerçekleşen çeşitli buluşlar, tekstil, demir, çelik üretimi; enerji ve ulaştırma alanlarını etkilememiştir. Toplum düzeyinde burjuva ve işçi sınıfı oluşmuştur. 1850 ve sonrasında petrole çalışan motor, motorla çalışan kara taşıtı ve elektriğin keşfi gerçekleşmiştir. Şehirleşme hız kazanmıştır.

Sanayi Devrimi'nin sanata etkisi olarak; Burjuva sınıfı, sanatçıları övünç kaynağı olarak kullanmış, resim, heykel, eski ve yeni kitap, dekorasyon, müzik ya da tiyatro gösterileri için tarihte görülmediği kadar çok para harcamıştır. Teknoloji sayesinde bazı sanat yapıtlarının yeniden üretilmesi, sanatın geniş kitlelere ulaştırmıştır. Burjuva sınıfının portre resimlere duyduğu ilgi, fotoğrafın gelişimini desteklemiştir.

"Endüstri devrimi ile mekanikleşen üretim biçimleri, elektronik çağ ile yepyeni bir döneme girmiştir. Mekanik dönemde bulunan ve sanatın üretim biçimine dönüşen birçok araç da elektronikleşerek sanatçılar tarafından kullanılmaktadır. Teknolojinin gelişme evresinde bulunan birçok ticari ürün de daha sonra sanatçılar tarafından keşfedilip sanatsal üretimde kullanılmıştır. Sanatın ifade biçimlerinde de değişime neden olan bu tür yeni keşifler, sanatçıların yeni ifade biçimleri denemelerinde cesaret verici olmuştur. Özellikle fotoğrafın keşfi ve ardından gelen süreç, bunun için tipik bir örnektir" (Bodur, 2010: 6).

"Sanayi Devrimi ve mekanizasyonun gelişimiyle birlikte meydana gelen teknik gelişmeler, 1830'larda fotoğrafın bulunuşuyla yeniden-üretim ve kitle iletişiminin olanaklı duruma gelmesi geleneksel yöntemlerle üretilen eserleri daha geniş kitlelere ulaştırmıştır" (Türkmenoğlu, 2014: 91).

Fotoğrafın icadı dönem ressamaları için bir endişe yaratmış, Jean Dominique Ingres ile birlikte yirmi altı sanatçı, hazırladıkları bildiriye “*Mekanik kullanım ile elde edilen görüntüler, hiçbir şekilde bir sanat eseriyle karşılaştırılmaz. Fotoğraf ve sanat, aynı yere konulmaz.*” demişlerdir. Oysaki günümüz sanatında fotoğraf, resim ile en çok etkileşime girecek bir öge haline gelecek ve dijital sanatın oluşmasındaki yapı taşlarından en önemlisi olacaktır. 1897’de İngiltere’de William Morris’in öncülüğünü yaptığı teknolojik gelişmelere bağlı olarak sanatın insan doğasından uzaklaştığı iddiasıyla "arts and crafts" hareketi doğmuştur. Özünde ideolojik olan bu hareket, düzene ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak sanatın, insan doğasından uzaklaştığı iddiasıyla ortaya çıkmıştır. Sanayi kapitalizminin getirdiği üretim sürecinde, işçiyle sanat arasındaki bağları yeniden kurmak amacıyla başlatılmış ve güzel sanatların zengin ve boş zamanı olan insanlara özgü bir ayrıcalık olması reddedilmiştir.

"19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan modernizm kendine özgü sanatsal formlara sahip olmuştur. Modernizm sanayileşen toplumun estetiğidir. " (Lyotard, 1997:156), "modernizmin her zaman modern olabilmesi için “post” olması gerektiğinden bahsetmektedir Gerçek anlamda modern sanat hiçbir şekilde var olmayan, sanatçı tarafından oluşturulan ve sunulan estetik objeye doğru yönelir. Modern sanat için özgünlük ve bireysellik önemli kavramlar içerisindedir. Sanat eserinin ve öğelerinin özgün olması ve modernist bir biçim özelliği taşıması modern sanat üretiminde önemli konulardandır. Şu halde soyut sanat modern sanat düsturu açısından önemli bir akım haline gelmiştir" (Şahin, 2012, 92).

"Modernizm, Avrupa'da 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan ve giderek egemen bir konuma gelen belli türde sanatsal estetik anlayışını ifade eden bir kavramdır. Bir başka deyişle, modernizm, en azından belli bir sanatsal estetik anlayışı olarak bütün modernite dönemi için değil, oldukça yakın bir dönem için geçerli olmuş gözükmektedir. Belki, toplumsal düzeninin ya da sanayileşen toplumun sanatsal estetik anlayışı olarak yorumlanabilecektir. Sanayi toplumun özellikleri ve sorunları, bu çerçevede içinde yeni bir sanat ve estetik anlayışının ortaya çıkmasına kaynaklık etmiş denebilecektir. Bilindiği gibi sanayi devrimi 19. yüzyılın ilk yarısında biçimlenmeye başlamış ve yüzyılın ikinci çeyreğinde büyük ve

kapsamlı bir dönüşüm olarak gündeme gelmiştir. Bunun sonucu olarak Avrupa, özellikle Batı Avrupa 19. yüzyılın ikinci yarısında eskisinden çok farklı, adeta bambaşka bir toplumu sergileme durumunda kalmıştır" (Aktaran: Şahin, 2012, 95).

"Toplumsal alanda postmodernizm ortaya çıkışı ile sanayi toplumundan sanayi ötesi tüketim toplumuna geçiş bir arada gerçekleşmiştir. Bu süreçte, sanat, tüketimi artırma işlevini üstlenmiş ve bu nedenle de yüksek sanat postmodernistlerce popüler kültürle karıştırılarak tüketilir hale gelmiştir" (Şahin, 2012, 96).

"Dijital sanat ve yeni medya sanatı olarak adlandırılan güncel sanat formları, doğası gereği geleneksel sanat eserlerinden oldukça farklıdır. Başlangıcında büyü ve inançla ilişkili olan resim ve heykel sanatının, Batı sanat tarihinde din ve ritüel ile olan bağlantısı tarih öncesine kadar izlenmektedir. Benjamin'in makalesinde saptadığı gibi, sanat eseri önce ritüel aracıdır ve onu 'biricik' kılan, bütünleştiği bu tapınma eylemidir. Sanat kendine özgü atmosferini ritüelin temsil alemi içinde kazanmış, ritüel yoluyla geleneğe sinmiş ve bu gelenekle birlikte dönüşmeye başlamıştır" (Yücel, 2012: 4).

"Klasik ya da geleneksel anlamıyla sanat yüzyıllar boyunca resim, heykel ve mimariden ibaretti. Walter Benjamin'in makalesi, kendi deyimiyle "teknik olanaklarıyla yeniden üretilen sanat" olarak fotoğraf ve sinemaya odaklanır. Sanata hareket getiren alanlar olan fotoğraf ve sinema, üretim teknikleri gereği, teknolojinin imkanlarıyla geliştirilen cihazlar olan kamera ile üretilmeye ve gösterilmeye muhtaç eserlerdir. Ancak, artık sanatsal üretimde sadece fotoğraf veya sinema eserleri değil, modernist sonrası dönemle birlikte ve günümüz iletişim teknolojileriyle, sanat eserinin kendisi de teknik olanaklarıyla üretilmektedir" (Torun, 2015:2).

"Özünde teknik yoldan üretilen eserler olan fotoğraf ve sinemanın, sanat kavramına etkilerini değerlendiren Benjamin; çalışmasında değerlendirmeye esas aldığı konulardan, sanat eserinin üretildiği dönemdeki 'değeri' ile sanat eserinin seslendiği 'seyirci için anlamını' teknik gelişmelerle birlikte yeniden gözden geçirir" (Torun, 2015:2).

"Klasik sanat eserlerinde kült değeri öncelikli iken fotoğraf ve sinemada ise eserin sergileme değeri öncelikli ölçüdür. Alımlayıcının kolay ulaşacağı konumda sergilenebilirlik, fotoğraf ve film için en belirgin özelliklerdir. Fotoğrafta, özgün baskı ile çoğaltılan arasında bir fark olmaması eserin hakikilik ölçütünü ortadan kaldırırken, sanatın toplumsal işlevini de kökünden değiştirir. Kutsal tören temelinden uzaklaşan sanat, politika temeline oturur" (Torun, 2015:4).

"Benjamin'e göre sanatı kült temelinden ayıran tekniğin olanaklarıyla çoğaltım, sanatın özerklik görünümü de ortadan kaldırmıştır. Fotoğrafın sanat olup olmadığı tartışmasının aynı aceleci tavırla sinema için de yapıldığını söylerken, bunu daha ileriye vardırıarak sinemayı sanat alanına sokabilmek adına tanrısal nitelik bulmaya çalışanları eleştirir. Oysa tespitinde söylediği gibi sanatın uğradığı işlevsel değişim çağın bakış açısının sınırları dışına taşarken, sinemanın geliştiği 20 yy.'da bile bu değişim uzun süre gözden kaçırılmıştır" (Benjamin,1993: 55).

Benjamin'e göre aslında sanat yapıtı her zaman yeniden-üretilebilir olagelmıştır. Yeni olan, sanat yapıtının "teknik aracılığıyla" yeniden üretilirliğidir. Bronz yontular, terracotta ve sikkelerin, Yunanlılarca kitlesel üretimi gerçekleştirilebilen tek sanat yapıtları olduğunu belirten Benjamin, bunların dışında kalanların hepsinin yalnızca bir defaya özgü ve teknik bakımdan yeniden üretilemez olduğunu hatırlatır. Tahta baskının bulunmasıyla, grafik ilk kez teknik yoldan yeniden-üretilebilir olmuştur. Litografi (taşbaskı) ile birlikte yeniden-üretim tekniği 19 yy. başında bütünüyle yeni bir aşamaya varır. Litografi sayesinde, grafik sanatında yalnızca kitlesel değil, aynı zamanda her gün yeni biçimlemelerle ilk kez piyasaya sürülebilen kitap süslemeleri gibi grafik ürünleri ortaya çıkar. Ancak bu gelişme daha başlangıç evresindeyken, birkaç on yıl sonra bu kez fotoğraf tekniğince aşılar. Benjamin, taşbaskıyı resimli gazetenin, fotoğrafı ise sesli filmin öncüsü olarak gösterir (Benjamin, 1993: 47).

"Modernizm , başlangıcında basit bir modernlik yansıması olarak değil, yıkıcı bir tepki, keskin bir eleştirel tavır olarak gelişmiştir" (Yücel, 2012: 8). "Modernite eleştirisinin merkezinde edebiyat ve sanat önemli bir yer almıştır. Benjamin'in makalesinde de değindiği, sanatın elit estetik anlayışı ile temel kavram ve

kurumlarına başkaldıran Dada hareketi ve ardından Avangart akımların öncülüğünde özgürleşen sanat; modernizmden günümüze ulaşana değin geçirdiği dönüşümlerle, sadece “teknğin olanaklarıyla” değil tamamen teknoloji ile de üretilir hale gelmiştir" (Torun, 2015: 5).

"Sanatçı ve sanat izleyicisinin konumu uzun bir süre aynı kalmıştır. Sanatçının yeri eseri yaratan konumunda, sanat izleyicisiyse bu eseri gözlemleyen ve tüketen kitle olarak kalmıştır. Bu durum yirminci yüzyılın başında değişmeye başlamıştır. Konvansiyonel sanata karşı ortaya çıkan avangart akımlarıyla birlikte, sanatçıların eser üretme biçimleri, kullanılan araçlar değişme uğramış ve sanat izleyicisi de bu bağlamda değişmeye başlamıştır. Bu akımlar sayesinde, zengin grubun boyunduruğundan kurtulan sanat, özgürleşerek farklı boyutlara ulaşmıştır. Bu özgürleşme hareketi izleyiciyi sanat yapıtından ayrı tutmak yerine, onu sanat yapıtının bir ögesi olmasını sağlamıştır. Fütürizm akımı ile başlayan sanat izleyicisinin etkileşim süreci, sonrasında Dadaizm, Sürrealizm, Happening, Fluxus hareketleri ve Siberetik sanat gibi akımlarla ileri noktalara ulaşmıştır. Bu nokta sanatçı ve sanat izleyicisi arasındaki duvarı yok ederek, sanatçının izleyiciyle direk bir etkileşime girmesini sağlamıştır. Sanat izleyicisi edilgen bir konumdayken, etken bir konuma geçmiş ve hatta sanat eserini oluşturan bir öge haline gelmiştir" (Toy, 2017:108).

Avangart hareketlerinin doğasında konvansiyonelden bir kopuş ve hatta konvansiyonel sanat kurumunu yok etmeye çalışmak vardır. Bu bağlamda incelediğimizde karşımıza çıkan ilk hareketlerden biri fütürizmdir. Bu akıma bağlı sanatçılar geçmişin sanatını ve kültürünü hiçe sayarak, yeniyi ve geleceği yüceltiler. Her şeyin bir devinim içinde olduğunu ve sanatta bu devinimin gösterilmesi gerektiğini savunmuşlardır (Little, 2006).

"Avangart dönemi sanatçıların fikirleri her ne kadar interaktif sanatın doğuşunda doğrudan bir etkiye sahip olmasa da, dolaylı olarak interaktif sanatın doğması için gerekli fikir tohumlarının oluşmasını sağlamıştır. Yirminci yüzyılın başlarında atılan bu tohumlar, sanatçıların yenilik arayışlarıyla birlikte filizlenerek gelişmiştir. Avangart dönemde oluşan fikirler ve eylemler enteraktif sanatın doğması

için gereken zemini hazırlamış ve teknolojinin sanatın içine dahil edilmesiyle birlikte bu süreç gelişmiştir. Özetlemek gerekirse günümüzdeki interaktif sanat anlayışı teknolojik gelişmelerle eş zamanlı olarak olgunlaşsa da, avangart dönem sanatçılarının bu sürecin oluşumunda önemli katkıları vardır" (Toy, 2017:111).

Avangart akımlar sayesinde sanat kendisine hareket kazandıracak öğelerden sinema ve fotoğrafı elde etti, "Fütürizm" gibi temelinde hareket olan sanat akımları günümüz dijital sanatının oluşmasını büyük ölçekte tetikledi. Dada ile gelen yıkım, tahribat ve tüketim algıları dijital sanatı besleyecek konular oldu, bu sayede sanatın akış hızı ivme kazandı ardından kendini gelecek olan, Fluxus hareketine hazırladı, fluxus ile birlikte "video art" vb. bir çok sanat disiplinin oluşumu başladı ve günümüz sanat ortamı meydana geldi.

"Teknolojiyle birlikte sanatın üretim araçlarında önemli değişiklikler olmuştur. Fotoğrafın bulunmasıyla etkilenen resim sanatı ya da çoğaltma teknolojilerinin gelişmesiyle biricikliğini yitirilmesi gibi konular, sanat dünyasını kökten etkilemiştir. Walter Benjamin'e göre (1935); sanat çoğaltma ve kopyalama teknolojileri yüzünden özgünlüğünü ve atmosferini kaybetmiştir. Fakat Benjamin'in görüşünün aksine bu durum sanatın daha geniş bir kitleye ulaşmasını ve demokratik bir sanat ortamı oluşmasını sağladığı düşünülmektedir. 1960'lardaki teknolojik gelişmelerle birlikte sanat bambaşka noktalara ulaşmıştır. Kullanılan algılama ve optik teknolojiler ile seyircilerin etkileşimine her zamankinden daha çok olanak sağlanmıştır" (Toy, 2017: 111).

"Günümüzde teknoloji temelli artan üretimler, süregelen sanat tarihinin, dijital sanatı da içine alacak şekilde yeniden ele alınması gereğini zorunlu hale getirmiştir denilebilir" (Sağlamtimur, 2010: 216).

"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" (Çokokumuş, 2012: 51).

Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010: 215).

"Bilimsel ve teknolojik alanda kaydedilen gelişmeler, Kitle iletişim teknolojisindeki ilerlemeler, sosyal ağlar ve özellikle insanların internet sayesinde herhangi bir konuyla ilgili bilginin kaynağına bir tuşla ulaşabilmesi bilgisayarların elektronik aygıtların tüm dünya çapında yaygın olarak kullanılması, bilginin ve sanatın dijital teknolojilerin vasıtasıyla kültürlerarası ortamlara hızla aktarılabilmesi, günümüzde bilişim çağı olarak adlandırılmaktadır. Bunun sonucunda neredeyse uluslararası sınırlar ortadan kalkmıştır denilebilir. Çağın gelişmiş teknolojisi sanatçının, geçmişten günümüze kadar alışmış olduğu ve en iyi bildiği malzeme tuval ve boyaya dokunmadan, boyanın kokusunu hissetmeden, kendi bulunduğu mekanının 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 belirli dokunuş, bekleyiş ve tamamlama kurallarıyla işleyen aslında tamamen sistematik yani sanatçıyı kendi kurallarına bağlayan bir üretim ortamıyla mücadele olgusunu da ortaya çıkarmıştır" (Çokokumuş, 2012: 53). Sanatçılar, bu yeni olanak sayesinde, ilk defa kendilerini başka hiç bir kuruma bağlı hissetmeden, sansürsüz ve denetimden uzak, üretimlerini gösterebilme özgürlüğüne kavuştuklarını hissetmişlerdir (Bodur, 2010: 9).

"Mağara resimlerinden yüzlerce yıl sonra, boyaların yerini dijital ekranlar, kameralar, fotoğraf makineleri almıştır. 1980'lerde, gündelik hayatın vazgeçilmez parçası olarak hayatımıza giren kişisel bilgisayarların sanatçılar açısından önemi büyük olmuştur. Resim sanatında, fotoğrafın icadıyla başlayan sarsıntı özellikle dijital baskı tekniklerinin zamana daha dayanıklı olması ile, boyanın yüzyıllardır süren

egemenliğine göreceli olarak gölge düşürmüştür. Boyanın her zaman için vazgeçilemeyecek bir malzeme olacağı kesindir, ama neredeyse otuz yılı bulan gelişmiş bilgisayar ve buna bağlı teknolojilerin tarihi, bize, önümüzdeki on yıllarda bugünden hayal bile edilmesi güç gelişmelerin, değişikliklerin işaretini vermektedir" (Bodur, 2010: 6).

"Modern görüntü teknolojileri, insanın bugüne kadar hiç olmadığı kadar görme biçimleri üzerinde etkili olmuş ve bu alanda radikal değişiklikler yaratmıştır. Yaratım süreci, doğal olarak, kullanılan tekniğin de belirlediği bir süreç olmuştur aynı zamanda. Sanatın doğası gereği teknoloji ile olan bağlılığı, bunu gerekli kılmaktadır. Mağara resimlerinde kullanılan doğal boyalardan bugüne kadar çeşitli boyalarla ve tekniklerle organik bir bağ içinde olan sanatçılar, yaşadığımız çağda, değişen ve gelişen bir çok modern teknoloji ile üretim biçimlerini değiştirme gereği duymaya başladı. Teknolojinin ilerlemesi ile doğru orantılı olarak hareket eden değişim, çağımızın kaçınılmaz gerçeklerinden biri olmuştur" (Bodur, 2010: 5).

"Gelişen bilgisayar teknolojileri sonucu ortaya çıkan bir diğer sanat alanı olan yeni medya, sanat dünyasında kavram karmaşasını da beraberinde getirmiştir. Bunun nedeni ise alışla gelmiş medya araçlarıyla, yeni medyanın karıştırılmasıydı. Yeni medya sanatının geçmişi 1990'larda internetin yaygınlaşmasıyla birlikte başlayan dijital denemelere dayanmaktadır" (Tribe ve Jana, 2006). Lev Manovich'e göre (2001) yeni medya, 1990'ların başında gazete, dergi ve televizyon kanalları CD'lerde ve İnternet'te içerik dağıtımına başladığı zaman yaygınlaşmaya başlamıştır. Yeni medyanın kuramsal gelişiminde de, Vannevar Bush, Theodor Nelson, Baudrillard, Virilio gibi teorisyenlerin üzerinde durduğu hipermetin, veritabanı ve ağ üzerine yapılan araştırmalar büyük rol oynamıştır (Erlevent, 2013).

"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: 8).

"Sanat yapıtını Őimdi, burada ve biriciklik kıstaslarıyla deęerlendiren Benjamin'in koyduęu bu ölçüler, alıŐmada gúnümüzün teknolojik olanaklarıyla ortaya ıkan Yeni Medya Sanatı bakımından deęerlendirilmiŐtir. Artık tamamen teknik yolla üretilen ve izlenebilen aędaŐ sanat projeleri, oęaltılabilir nitelikleriyle Benjamin'in döneminde fotoğraf ve sinema için kabul edilebilir bulduęu sergileme deęerinin de ötesine geçerek aę (www) üzerinde var olan ürünlere dönüşmüşlerdir. Teknolojideki deęişimler artık müze işlevini de deęişikliğe uğratarak sanal ortama taşımıştir. Sanat galerisi ve müzeler önceleri etkinliklerini bu yolla duyururken, zamanla eserler internet ortamında yer almaya başlamıştir. Pek ok galeri, müze ve web tabanlı proje internet üzerinden gezilebildięi gibi, dünyadaki önemli müzeler Google Art Project'te yer alarak, yüksek çözünürlük ile ziyaretçileri koridorlarına kabul etmekte ve eserlerini piksel piksel büyüterek görme imkanını internet üzerinden sağlamaktadır. Programın yaratıcısı Google, programı müzeye gitme deneyimini kopyalamak için deęil tamamlamak için geliŐtirdiğini ifade ederken; bu deneyim eser için auranın kaybı ve bir taraftan da popülerleŐtirme aracı olsa da dünyanın farklı yerlerinde yaşayanların esere ulaşmasını sağlamaktadır" (Torun, 2015:8).

"İzleyicinin internet ortamında gördüęü eseri, belki de daha büyük bir merakla gidip yerinde görme ihtiyacı hissetmesiyle aura varlığını sürdürmektedir. Flaneur bilinçli bir gezgin olarak şehirde çevresini izlerken, digital flaneur da aynı amaçla interneti kullanarak sanat eserine ulaşmaktadır. Benjamin, görüntü üretme aracı olarak kameranın sanatsal ve kültürel alanda devrim yaptıęını fark ederken, sanatsal üretimde kullanılan bu gelişmeyi modern dönemde insanlığın yenilenişinin göstergesi olarak kabul etmiştir. Yeni iletişim teknolojileri olan bilgisayar ve internet ise sanatsal üretim aracı olarak yer bulduęu yeni medya sanatıyla, aędaŐ sanata damgasını vurmaktadır" (Torun, 2015:9).

Dijital teknoloji ile biçimlenmeye başlayan son dönem sanat eserlerinde sayıların, simgelerin, sanal biçim, ifade ve kurguların oęalmakta olduęu gözlenmekte, yazılım, animasyon gibi eserler dijital sanat olarak nitelendirilmektedir. Dijital aęda sanat eseri üretiminin kolaylaŐtıldığını söylemek mümkün deęildir, ünkü alt edilmesi gereken zorlukların, gerekli bilgi ve uğraŐı faaliyetinin artabileceęi ve

tekrara gitmeden üretim yapılması gerektiği bilinmektedir. Hiçbir teknolojik buluş toplumlardan ayrı düşünülemez. Toplumun içinde bulunduğu duruma göre, ihtiyaçlarına göre ve sahip olduğu üretim maddelerine göre şekillenmektedir (Artan, 2007: 89).

"İnternet ve dolayısıyla bilgisayar sanatçıya global dünyada kendi varlığını, sanatını ortaya koyabileceği bir alan oluşturma dışında barındırdığı yazılımlarla da dijital destekli sanat eserleri üretmesine olanak sağlamıştır. Bir anlamda teknolojinin kendisi sanat eseri üretmek için bir araç haline gelmiştir. Bu noktadan hareketle, insanlığın amaçlarına ulaşmak için aletler üretmesi ve bu aletleri gündelik yaşamında kullanması konusu bugün gelinen noktada son derece artmıştır. Her alanda olduğu gibi sanat alanında da bilgisayarların, elektronik aletlerin, makinelerin kullanımı yaygınlaşmış ve "Dijital Sanat" adıyla anılan özel bir sanat formu ortaya çıkmıştır. Dijital tekniklerin sağladığı imkânların çeşitliliği, sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme seçimi yaratmıştır" (Türkmenoğlu, 2014: 93).

2.2. Dijital Sanatın Oluşum Süreci

2.2.1. Dijital Sanat

"Dünya, ya giderek cisimleşiyor ya da giderek buharlaşıyor, diyebilmek ruhu olmayan bir bedene elbise giydirmekle aynı şeydir. Yani bir "şey" in giderek metalaşması, onun aynı zamanda hayalet halini alması anlamını taşımaktadır (Tan, 2011: 12).

"İlkel olsun, gelişmiş olsun hiçbir toplumu hareketsiz, statik olarak nitelendiremeyiz. Her toplum yapısında sürekli bir dinamizm ve değişme söz konusudur. 19. ve 20. yüzyıllara değişim yüzyılları denebilir. Toplumsal yapılar, toplumsal davranış örnekleri, toplumsal sistemler, toplumsal kurallar sürekli olarak değişim göstermektedir" (Tan, 2011: 5).

The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF) 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: 10).

TDK' ya göre dijital; verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi olarak tanımlanmaktadır. Dijital sanat; dijital medya, video, interaktif sanat, bilgisayar grafikleri ve animasyonları gibi yeni medya teknolojilerini içinde barındıran güncel bir sanat türüdür. Dijitalin sanatla birleşimine en büyük etken şüphesiz I. ve II. Dünya Savaşı sonrasında bilim, endüstri, sosyal ve kültürel ortamda meydana gelen kırılmaların XX. yüzyılda gün yüzüne çıkarttığı teknoloji ve sanat akımlarıdır.

Makinelerden geçilmeyen yeni bir dünya düzeni, eşi benzeri görülmemiş başarılar; Atomun derinlerine inebilme, Ay'a ayak basma, bilgisayar ve genlerde dilediği gibi oynayabilme, ulusal kimliklerin ve sınırların çözüldüğü, ekonomik, siyasal ve sosyal hayatın büyük bir bölümünün küresel dinamikler tarafından belirlendiği çıkmazda olan bir dünya (Tan, 2011: 5).

"Sadi Carnot'un 1824'te yayımlanan, artık makineler değil de, motorlar bahsini inceleyen "Ateş'in hareket ettirici gücü üzerine düşünceler" bildirisi yeni bir devri; Alman Rudolf Clausius'un, 1854'te önemli kanunlarını bulup ortaya koyacağı termodinamik çağını açıyordu" (Garaudy, 2005:23).

"Böylece o zamanda ve bir yüzyıl boyunca "sonsuz bir gelişme" yasaının olduğu dünya görüşünden, gelişme kanununun tam tersi olan "entropi" kanununun hakim olduğu bir dünyaya geçildiği görülmektedir" (Tan, 2011: 5).

"Simülasyon, geç modernitenin iletişim, sibernetik ve sistemler kavramındaki devrimleri anlatan bir kavramdır. Bu devrimdeki gösterge sistemleri, gerçekliği gizlemek için değil, medyanın, siyasal sürecin, genetiğin ve dijital teknolojilerin model veya kodlarından yararlanarak bir neo-gerçeklik üretmek için geliştirilmiştir" (Tan, 2011: 7).

"II. Dünya Savaşı sonrası esen Neo-Liberalizm rüzgarları, 'Soğuk Savaş' ve ardından Doğu Bloğu'nun yıkılmasıyla ortaya çıkan hayal kırıklığı ve kültürel karmaşa ortamı sanat için bir yığın malzeme yaratmıştır. Öyle ki 1960'lar sonrasında hızla gelişen T.V., video ve internet gibi elektronik donanımlı araçlar, dünyanın

gerçekliğini neredeyse görsel bir anlamlandırma evrenine dönüştürmüştür."(Şahiner, 2008, s.39)

Sanatsal alandaki bu malzemesel artış sanatçıya üretim, paylaşım, yeniden üretim gibi sınırsız katkılar sağlamıştır, lakin popüler kültürün de hızla tırmanmasına sebep olan tüm etkenler; insanların tüketim topluma haline gelmelerinde büyük bir etken oluşturmuştur.

"Yığın insanı olarak tanımlanan günümüz insanı, kendi benliğine ve edimlerine yabancılaşmakta, sistematik kontekstler içinde düşünmeye itilmekte ve görsel bir çöplükte eşelenmektedir." (Şahiner, 2008, s.39)

“Dijital sanat çağdaş sanat dünyasında önde gelen bir yerde durmaya devam ettikçe ve bilgisayar teknolojilerinin diliyle sentaksı giderek daha fazla işlendikçe ve gözümüze daha aşına hale geldikçe, pek çok formunu ve kültürel katkısını tanımlama bakımından daha donanımlı olacağımız rahatlıkla söylenebilir” (Wands, 2006: 14).

Dijital sanat genellikle veri formuna yani dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına bürünmektedir. Bazen bu eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatında görüldüğü üzere– nihai form olarak ortaya çıkmaktadır. Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar daha geliştikçe, verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği (genellikle ‘çoklu-formlar’ ya da ‘üst-formlar’ şeklini alarak) artmaktadır (Wands, 2006: 14).

Teknolojik sanat formları için terminoloji her zaman son derece akıcıydı ve dijital sanatın, ilk ortaya çıktığı günden bu yana birçok isim değişikliği geçirdiği bilinmektedir: bir kez 'bilgisayar sanatı', daha sonra çoklu ortam sanatı ve siberarts (1960'lardan 90'lara) olarak adlandırılan dijital sanat, artık 'yeni medya sanatı ile birbirinin yerine geçerek kullanılmıştır. “Yirminci yüzyılın sonunda en çok film, video, ses sanatı ve diğer karma formlar için kullanıldı. Burada tercih edilen niteleyici - "yeni" - terminolojinin geçici niteliğine işaret eder. Ancak yenilik iddiası da, dijital ortam hakkında tam olarak “hangi yeni” olan soruya neden oluyor? Dijital sanatta keşfedilen bazı kavramlar neredeyse yüz yıl öncesine dayanıyor ve çoğu daha

önce çeşitli “geleneksel” sanatlar dalları tarafından işlendi. Aslında, yeni olan şey, dijital teknolojinin, sanatın yaratılması ve deneyimlenmesi için tamamen yeni olanaklar sunduğu bir gelişme aşamasına ulaşmış olmasıdır (Paul, 2015:3).

“Dijital sanat” terimi, tek bir birleşik estetik dizisini tarif etmese de, geniş bir yelpazede sanatsal çalışmalar ve uygulamalar için bir şemsiye haline gelmiştir (Paul, 2015:3).

Burada yapılan temel ancak önemli farklılıklardan biri, dijital teknolojiyi, daha geleneksel sanat objelerinin - fotoğraf, baskı veya heykel gibi - yaratılması ve dijital doğmuş, hesaplanabilir sanatın yaratılması için bir araç olarak kullanmasıdır. Dijital teknolojiler depolanır ve dağıtılır ve özelliklerini kendi ortamı olarak kullanır. İkincisi genellikle "yeni medya sanatı" olarak anlaşılmaktadır. Bu iki geniş dijital sanat kategorisi, tezahürlerinde ve estetiğinde belirgin olarak farklı olabilir ve doğası gereği son derece melez olan bir bölgenin ön diyagramıdır. Tanımlar ve kategoriler, bir sanat formuna yaklaşmak ve anlamak için önceden tanımlanmış sınırlar oluştururken, özellikle de dijital sanatta olduğu gibi, sürekli olarak gelişmekte olduğunda tehlikeli olabilir (Paul, 2015:3).

Dijital sanat, diğer sanat akımlarında bulunan öncüllerini reddetme durumunu benimsememiştir, bu nedenle tüm sanat akımlarını ve sanat tarihini kapsayan bir yapıya sahiptir. Halen tartışmalara sebep olsa da, bu sanat biçimini bütünüyle bir araç ve ya ortam olarak görmek yanlış bir anlayışa sebep olacaktır. Bu nedenle dijital sanatı bir sanat akımı olarak değerlendirmek daha doğru bir yaklaşımdır.

2.2.2. Oluşumu ve İlk Örnekleri

Kültür endüstrisi, kapitalizmin etkisiyle ortaya çıkan bir kültürel oluşumdur. Kapitalizm kendi için “üretirken ve gasp ederken, bu amaçla kitleleri ücretli köle olarak kullanarak ‘kitleler için’ yaptığı üretim ve bu üretimle gelen ‘yaşamı yapma yoludur” (Erdoğan, 2001).

"Rönesans döneminde Floransa, Leonardo da Vinci, Michelangelo gibi ölümsüz eserler ortaya koyan sanatçılar yetiştirmiştir. 19. yüzyıl sonu Avrupa, önemli düşünsel değişikliklere ev sahipliği yapmış, 20. yüzyıl başı Amerika’da ise bilimde ortaya çıkan sıçrama, teknoloji devrimini başlatmıştır. Bu dönemlerde toplumda ortaya çıkan

değişimin, fikir adamlarının, sanatçıların, bilim adamlarının yaratıcılıklarını ortaya koymak için verimli bir zemin sağladığı bir gerçektir. Uygun koşullar olmasa büyük olasılıkla ortaya çıkmayacak birçok ürün, çevresel koşulların yaratıcılığı destekleyen özelliklerin eseridir" (Tan, 2011: 57).

Tarihsel süreçte dijital sanatın oluşumu sanıldığı gibi bilgisayar ile başlamamıştır, ilkel sinema ve fotoğrafın icadı dijitalin amaçladığı ilk sanallık örneklerini yüzeyler üzerine aktarmayı başarmıştır. XIX. yüzyıl sonları ve XX. yüzyıl başlangıcı ile insan yaşantısına giren bu öğeler, dijital sanat ve postmodernizm başta olmak üzere; daha sonrasında oluşacak birçok sanatsal akıma önderlik etmiştir. Dijital sanatın doğuşu XIX. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan hareketli fotoğraf buluşlarına dayandırılmakta, Zoetrope (1834), Praxinoscope (1877) ve Eadweard Muybridge'in Zoopraxiscope'u (1879) bu buluşların başında gelmektedir.

"Matematiğin altın çağının yaşandığı bu dönemde, 1834'te matematikçi Charles Babbage (1791-1871), mekanik bir makine olan ve bugünün bilgisayarlarının başlangıcını oluşturan Analitik Motor'u tasarlamıştır. Belli programlar içinde otomatik hesaplamaların yapıldığı bu hesap makinesinin ardından, telgraf ve mors alfabesinin icadına kadar uzanan baş döndürücü gelişmeler yaşanmıştır. Alexander Graham Bell ise 1876'da telefonun icadıyla 19. yüzyıla iletişim alanında damgasını vurmuştur" (Bodur, 2010: 6).

"1920lerden 1950lere dek kinetik ve ışık sanatının farklı biçimleri, Thomas Wilfred'nın 'Lumia' (1919) ve 'Clavilux' ışık organları ve Jean Tinguely'in kendine zarar veren heykeli 'Homage to New York' (1960) yeni medya sanatının öncüleri olarak gösterilebilir."(wikizero.com, 2017)

Zoetrope, yanlarında küçük delikler bulunan bir silindirden oluşur, iç yüzeyi resimlerle kaplı olan bu silindir döndürüldüğünde hareketli bir görüntü meydana gelir. Zoetrope illüzyon etkisi yaratarak, durağan resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bir aygıttır.

Görsel-1: Zoetrope Örneği



Bir Zoetrope Örneği- Kaynak: <http://www.cutoutfoldup.com/images/1108-i.jpg>.

Praxinoscope, tıpkı zoetrope gibi tasarlanmış; yalnız merkezinde aynalar bulunan ve görüntüyü aynalar üzerinden yansıtan bir buluştur.

Görsel-2: Bir Proxioscope Örneği



Bir Proxioscope Örneği- Kaynak: http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Wileman23a.JPG.

Zoopraxiscope, diğer öncülerinden farklı olarak, çember şeklinde bir yüzey üstüne istenilen şeklin 8 ila 12 ardıl tekrarının oluşturulmasından meydana gelir. Çember çevrildiğinde tek bir noktada görüntü hareket kazanır, 1879 yılında Eadweard Muybridge tarafından bulunmuştur.

Görsel-3: Zoopraxiscope Örneği



Bir Zoopraxiscope Örneği- Kaynak: <https://arthistoryproject.com/site/assets/files/18999/eadweard-muybridge-zoopraxiscope-athletes-boxing-1893-trivium-art-history.png>.

Bu buluşlar fotoğraftan sonra sinemanın gelişmesine sebep olmuş çok geçmeden, dönemin sanatçıları tarafından keşfedilip sanat eserleri üretmede bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu sanatçılardan biride Thomas Wilfred'ti, öncü ışık sanatçısı Wilfred; dijital sanatın gerçek anlamda ilk örnekleri denilebilecek modern sanatın ve teknolojinin ilk başarılı füzyonları arasında yer alan yeni bir sanat formu icat etti, yapmış olduğu bu eserler geneline 'Lumia' adını verdi. 'Lumia' ile avangart bir sanatçı haline gelen Wilfred, daha sonrasında dönemin radikal ve yenilikçi sanatçıları olarak tanınan; Jackson Pollock, Mark Rothko ve Clyfford Still ile birlikte 1952 yılında Modern Sanatlar Müzesi'ndeki 15 Amerikalıdan oluşan sergiye dahil edildi. Wilfred, 'Lumia'nın ardından 'Clavilux'u geliştirdi. 'Lumia' ve 'Clavilux' modern sanat içerisinde T.V. ve projeksiyon benzeri araçların ilk kullanıldığı eserler olarak kabul edilmektedir.

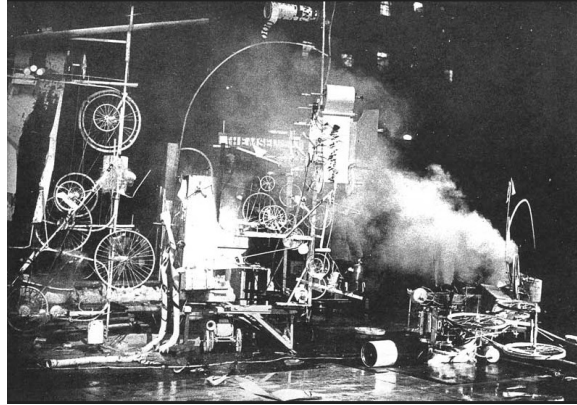
Görsel-4 ve 5: Solda Claviux, sağda Lumia



Kaynak: https://creators-images.vice.com/blog_article_images/images/000/030/159.jpg.

Gelişen teknolojilerle birlikte Jean Tinguely 1960 yılında 'Homage The New York' adlı eserini yapmıştır. Bu eser, hareketli parçalardan meydana gelen ve kendini tahrip eden bir kinetik bir heykeldir.

Görsel-6: Homage The New York



Jean Tinguely'nin Homage The New York adlı eserinin çalışma anı Kaynak: <https://dg19s6hp6ufoh.cloudfront.net/pictures/19041/large/jean.jpeg?1339871866>.

“Endüstriyel tekniklerle üretilen ve çok geniş kitlelere yayılan, karşı konulması güç davranış, mitos ya da temsili olguların tümü” (Özkök, 1985) diyebileceğimiz kültür endüstrisi, kitle iletişiminin olduğu modern kitle toplumunun tipik kültürü olarak nitelendirilebilir (Tan, 2011: 25).

"İnsan gücünün yerini makinelere devreden endüstri devrimin devamında, on dokuzuncu yüzyıl, binlerce yıllık bilimsel birikimin bir anda, tarihsel bir dönüşümle, bu günün bilgisayarlarının temelini atacak icatların yaşandığı bir yüzyıl olmuştur. Özellikle bu yüzyılın ikinci yarısından sonraki gelişmeler büyük ölçüde günlük yaşam biçimlerini de değiştirmeye başlamıştır" (Bodur, 2010: 1).

Jean Tinguely'in bu eserinin ardından, Wolf Vostell eserlerine gerçek anlamda ilk televizyonu katan sanatçı olmuştur. Vostell eserlerinde birden fazla televizyonu bir araya getirecek 'Collage' ve deCollage' adını eserler üretmiştir. Televizyonlar, Vostell'in eserlerinde başka nesnelere birleşmiş, görüntülerinde bozulmalar elde edilerek, kaleidoskopik izlenimler amaçlanmış ve enstalasyon biçiminde sergilenmişlerdir. Tinguely'nin üretmiş olduğu eser dijital ve modern bir kavramla oluşturulmasa da, Vostell'in eserleri ile birlikte avangart sanatçılar haline gelmişler ve fluxus, video, modernizm, postmodernizm gibi sanat akımlarını etkilemişlerdir.

Görsel-7: The Collage



Vostell'e

ait

The

Collage(1973)

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/564x/36/8f/bc/368fbc9d1c8e19f3e3c84a03cc96a18d--wolf-vostell-technological-change.jpg>

"1950'lerden sonra sanatın nesneye bağımlı anlayışı ortadan kalkmıştır. Bunun nedeniyse artık taklit edilecek bir nesne kalmamış olduğunun düşünülmesidir. İlk olarak kıta Avrupa'sı bu dönemde pop sanat akımıyla birlikte yeni göstergeler yaratarak ve gerçekten koparak onu reddetmiştir. Tüketim toplumunun yapısına uygun oluşturulan göstergeler, sanal bir ortam yaratılmasını sağlamıştır. Günlük sanat nesnelerin bir sanat eseri olarak kullanıldığı Happening hareketleri, değişen göstergelerin egemen olmaya başladığı bu dönemde ortaya çıkmıştır" (Toy, 2017: 110).

"Happening teatral yapısı olan, fakat bir senaryoya bağlı kalınmadan doğaçlama olarak ilerleyen bir sanatsal etkinliktir ve interaktif sanatın doğmasında önemli bir rol oynamıştır. Happening terimi ilk olarak, Cage'in New York'ta bulunan Sosyal Araştırmalar Yeni Okulu'ndan öğrencisi olan Allan Kaprow tarafından kullanılmıştır. Kaprow'un en bilinen çalışması, 1959 yılında New York'ta hazırladığı "18 Happenings in 6 Parts" adlı etkinliktir (Hopkins, 2000). Her biri 3 performanstan oluşan altı bölüm olarak planlanan etkinlikte, izleyicilere performansla alakalı talimatlar verilerek uygulamaları istenmiştir. Sanat eseri burada etkinliğin kendisidir, fakat buradaki katılım talimatlarla sınırlandırılmıştır. Bu şekilde izleyiciye aktif bir rol verilerek pasif durumdan çıkartılmış ve bu sayede izleyicilerin de dahil edildiği interaktif bir sanat yapıtı ortaya çıkarılmıştır" (Toy, 2017: 108).

"Duchamp'ın fikirlerinden yola çıkan John Cage, çalışmalarında izleyici etkileşimini kullanmıştır. Örneğin, John Cage'in 1952 yılında New York'ta bulunan Maverick Concert Hall'da sergilediği "4'33" adlı sessizlik senfonisi, bu anlayışın ilk örneklerden biridir. Orkestra yerine, sadece koltukları olan bir konser salonunda, şef olarak sahneye çıkmıştır. İlk başta sessizlik olmuştur, fakat sonrasında seyircilerden bazı sesler çıkmaya başlamıştır. Aslında sanat çalışması bu izleyicilerin kaydedilen sesi olmuştur (Uysal, 2010). Cage bu çalışmasıyla sanatçı ve izleyici arasındaki duvarı kaldırarak, seyircileri sanat eserini oluşturan bir öge konumuna getirmiştir" (Toy, 2017: 108).

"Cage'in deneysel kompozisyon dersini alan Al Hansen, Allan Kaprow, George Brecht, Dick Higgins gibi sanatçılar, Fluxus akımının oluşumunda büyük rol

oyunmuşlardır. Bu oluşumlar sanatçı Rauschenberg'in deyimiyle yaşam ve sanat arasındaki boşluğu doldurmayı hedeflemişlerdir (Hopkins, 2000). Fluxus akımının isim babası olan George Maciunas, dünyanın burjuva kültüründen temizlenmesi ve sanat karşıtlığı fikirlerini savunmuştur. Maciunas'ın düşünceleri dadaist fikirleri onayladığı ve devam ettirdiği söylenebilir. Bu akımın bir diğer önemli ismi olan Beuys ise sanat ortamlarının farklı entelektüel tartışmaların yapıldığı, kavramsal temelli bir yer olması gerekliliğini savunmuştur" (Toy, 2017: 108).

2.2.3 1960 Sonrasında Fluxus Hareketi ve Nam June Paik

Husserl (2006:31) göre; insanın gerek kendisine gerekse dünyaya yabancılaşmasının kaynağında, modern düşünce ve bu doğrultuda tesis edilmiş olan doğalcı bilgi anlayışı bulunmaktadır.

"Simülasyon, geç modernitenin iletişim, siberetik ve sistemler kavramındaki devrimleri anlatan bir kavramdır. Bu devrimdeki gösterge sistemleri, gerçekliği gizlemek için değil, medyanın, siyasal sürecin, genetiğin ve dijital teknolojilerin model veya kodlarından yararlanarak bir neo-gerçeklik üretmek için geliştirilmiştir" (Tan, 2011: 7).

1960lı yıllarda Pop Art hareketinin etkileri tüm dünyayı sarmış, çağın getirileri nedeniyle insanları, tüketim esiri haline getirmiştir. Pop sanatçıları da etkileyen bu durum, sanatçıları eserlerini yeniden üretime itmiş ayrıca; Pop Art akımının eleştirel bir tavır kazanmasını sağlamıştır. Başlangıçta serigrafi gibi mekanik yollarla yapılan bu yeniden üretme ve çoğaltma işlemleri daha sonrasında yerini devreye giren bilgisayarlara ve dijital ortamlara bırakmıştır.

"Dijital bir dosya elektronik yolla depolandığı ve hiçbir ögesine zarar gelmeden yeniden üretilebildiği için, dijital sanat 'asıl' kavramıyla farklı şekillerde ilişki kurmuştur. Bazı sanatçılar kendi dosyalarından sadece tek bir baskı almış, böylece tek bir asıl baskıya sahip olurlarken, başka sanatçılar kendi eserlerinden sınırlı sayıda çoğaltımlar yapmışlar, bazıları da açık, herkesin dilediğince kullanabileceği kopyalar hazırlamışlardır." (Wands, 2006, s.12).

"Teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli olarak kendini yenileyen sanat, teknikleri karıştırarak yeni oluşumlar aramaya başlamış, yeni sanat akımları eski

sanat dallarına alternatif oluşturmuştur. Sanatçının ele geçirdiği teknolojik olanaklar giderek geleneksel sanatın sınırlarını zorlamıştır" (Sağlamtimur, 2010: 216).

Dijital sanat çoğu yerde bu özellikleriyle, klasik sanat anlayışının estetik kaygılarını tahrip eder hale gelmiştir. Sanat eserlerinde 'biriciklik' ilkesini, dijital sanat eserlerinde de aynı şekilde uygulamayı düşünmek bu durumda yanlış olarak kabul görülecektir. Çünkü dijitalin tekrarlı üretimi ve ya eserin kendi içinde tekrarlar barındırması dijital sanat üzerinde hem felsefi hem de estetik bakımdan kabullenilmiştir.

"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." (Çokokumuş, 2012, s.51)

Kitle iletişim araçlarının zaman duygumuzu, benlik ve dünya algılayışımızı nasıl manipüle ettiğini, sanatçı Nam June Paik'in pre-endüstriyel ve post-elektronik bilinci kaynaştırdığı işleri gösterir. İşlerinde ileri teknolojiyi yıkmakla uğraşsa da, kendi işlerini ortaya koymak için de kullandığı yine teknolojidir (Heartney, 2008: 145). "Paik imajları, resimsel montajları ve manipülasyonları için televizyonu tükenmez bir bellek olarak" (Şahiner, 2008: 59) kullanmıştır. Videolarında, somut görüntüleri soyut hareketli görüntülerle parçalayarak yeni bir strateji de oluşturmuştur. Andy Warhol'un tüketim nesnelere ait görüntüleri işlerinde tekrar oluşturarak kullanmasıyla bu nesnelere faniliğini düşündürmesi gibi Paik de televizyonda karşılaşılan görüntülerin ardındaki manipülatif tavrı hatırlatıyordu (Şahiner, 2008: 60).

Fluxus hareketinin bu yeniliklerden yararlanır olması, happening, video, yeni medya ve çoklu ortam sanatlarının meydana gelmesini sağlamıştır XX. yüzyıl sanatında ivmeyi bütünüyle başka bir yöne çekmiştir. Fluxus grubu ile beraber, sanatçılar çoklu ortamları sanat eserlerine dahil edip, dijitalin etkisini daha da arttırmışlardır. Bu nedenle dijital sanat, Fluxus'un amacı olan "sanatta devrimsel bir

gelgitin oluşmasını sağlamak, yaşayan sanatı ve karşı sanatı (anti-art) yapmak" mottosuna doğrudan hizmet eder.

Fluxus içinde dijital sanatı en çok ilgilendiren figür Nam June Paik'tir. Video sanatının öncülerinden kabul edilen Paik, 1962 yılında katot ışık tüpü ile deneyler yapmış ardından 1962 yılında, bir sergi ile video sanatının doğmasını sağlamıştır. Paik 'Westdeutcher Rundfunk' adlı deneysel müzik stüdyosu sayesinde, hem dijital teknolojileri kullanma hem de farklı meslek gruplarıyla çalışma deneyimini sağlamıştır.

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. 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 JohnWhitney 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 (Sağlamtimur, 2010: 219).

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 (Çokokumuş, 2012: 54).

"Dijital teknolojilerle birlikte sanatçıların sahip oldukları biçimler artarken, içinde bulunduğumuz teknoloji çağını yansıtan çağdaş eserler üretme şansı da onları etkilemektedir. Ayrıca sanatçı, farklı uzmanlık alanlarından kişilerin bir araya geldiği ekiplerle birlikte de çalışabilmektedir. Örneğin mühendisler, bilgisayar

programcılarını, ses teknisyenleri ve mimarlar dijital sanat içinde etkin bir role sahip bulunmaktadırlar." (Sağlamtimur, 2010, s.220)

Eserleri örneklendirdiğimizde, Muma Bakan Buda, Çift Taraflı Kemer ve Global Groove gibi video montaj, video yerleştirme, kavramsal ve dijital sanat işleri, Paik'in meydana getirdiği en önemli sanat ürünleri arasında görülmektedir.

Görsel-8: Muma Bakan Buda



Name Jun Paik'in 1992 Yılında Yaptığı Muma Bakan Buda Adlı Eseri Kaynak: Şahiner R.,(2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, s.45.

Görsel-9: Çift Taraflı Kemer



Kaynak: Şahiner R.,(2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, s.46.

Görsel-10: Global Groove



Name June Paik'e Ait Global Grove'dan bir sahne Kaynak: Şahiner R.,(2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, s.48.

2.2.4 Dijital Sanatın İnternet Çağı ve Günümüz Örnekleri

Bilindiği üzere sanat ve teknoloji arasında her zaman bir ilişki olmuştur. Teknoloji denildiğinde aklımıza sadece ileri teknoloji ürünleri gelmemelidir. Maddesel her teknik gelişme, teknolojidir. Sanatsal üretimlere baktığımızda, yağlıboya, baskı teknikleri, seramik, cam gibi bütün bu teknikler teknolojideki teknik gelişmenin getirisidir. Bu yüzden, sanatla teknoloji birlikteliğinin miladını herhangi bir durum ya da çalışmayla başlatmak, kesin bir yorumda bulunmak zordur. Bu durum ister Dada ve Marcel Duchamp'la ister Pop-Art sanatçılarının teknolojik bulgulardan yararlandıkları çalışmalarıyla başlatılsın, sonuç değişmez. Teknolojik olgular sanatı yönlendirmiştir ve yönlendirmeye devam etmektedir (Özsezgin, 1988: 162). Önemli olan bu değişiklikler yaşanırken, en büyük değişikliğin algılarda yaşanmış olduğunu gözden kaçırmamaktır. Yani durum, “daha önce tuval vardı,

şimdi bilgisayar var” (Çalikoğlu, 2005: 3) şeklinde algılanmamalıdır. Günümüzde teknolojik gelişmeler sanatın, sanatçının, izleyicinin, sanat mekânlarının tanımlarını, algılanış şekillerini değiştirdi. Sanatta yeni formlar ortaya çıktı, sanatçı aynı anda tüketen, kullanan, üreten insan haline geldi (Çalikoğlu, 2005: 14).

"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." (Çokokumuş, 2012, s.51)

"Dijital sanatın ağırlıklı yayılma mecrası internettir. İnternet, insanların her geçen gün gittikçe artarak üretilen bilgiyi saklama, paylaşma ve ulaşma istekleri sonrasında ortaya çıkmış bir teknolojidir. Dijital sanat, genel olarak internette yayıldığı için, bu sanat dalı teknoloji yatkını belirli bir kitle tarafından daha yoğun bir şekilde bilinmekte ve kabul edilmektedir. Ancak şu da bir gerçektir ki, günümüzde dijital sanata yönelik pek çok önemli sergi, önemli sanat galerilerinde yapılmış ve sanatseverlerce ilgiyle izlenmiştir." (Sağlamtimur, 2010, s.218)

"İnternet sanatı bir akım olarak, medya sanatının ve elektronik sanatın bir parçasıdır ve birincil materyal olarak interneti kullanan, çoğunlukla interaktif olan bir sanat ve kültür formudur. Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet yazılımında, internet temelli ya da somut bir form alabilmektedir (Keser, 2005: 177). Ayrıca internet sanatı, metne dayalı eserler, fotoğraf ve çizim, internet enstalasyonları, online video ve ses sanatı, radyo çalışmaları, tarayıcı sanatı, spam sanatı, kod şiiri gibi uygulamaları da kapsamaktadır. Günümüzde internet ortamına ek olarak cep telefonları, taşınabilir bilgisayar sistemleri, GPS (Global Positioning Systems) gibi araçların kullanımı da eklenmiştir. 1989'da İngiliz bilimci Timothy Bernerse-Lee (1955) tarafından Avrupa Parçacık Fizik Laboratuvarı'nda çalışan fizikçilere yardımcı olması için bulup geliştirdiği World Wide Web, kendi sitelerine

sahip, yalnızca 5000 kullanıcının bulunduğu 1990'lı yılların ortalarında sanat pratiğine uygun bir form haline gelmiştir (Dempsey, 2002: 286). 1993'te Mosaic, 1994'de Netscape Navigator ve 1995'te Internet Explorer'ın yaygınlaşmasıyla internet sanatı, performans sanatı, pop sanat, kavramsal sanat gibi farklı sanat biçimleriyle etkileşim içerisinde gelişmiştir"(Sağlamtimur, 2010: 225).

Pek çok küratör ve eleştirmen, dijital sanata fotoğraf, sinema ve videonun mekanik ve elektriksel süreçlerinin evrimci bir gelişmesi gözüyle bakmaktadırlar. Bu yaklaşım, fotoğrafın desen ve resimden gelen bir evrim sürecinde ortaya çıktığını ileri süren daha geniş kapsamlı bir tarihsel perspektifin parçasını oluşturmaktadır. Sinema, fotoğraftan sonraki evrimde mantıksal olarak atılmış bir adımdır; videonun da film teknolojisinin yerine geçtiği düşünülebilir. Keza internet de, en iyi örnekleri radyo ve televizyon olan kitle iletişim araçlarının gelişkin bir örneği sayılabilmektedir (Wands, 2006: 11).

1990 öncesi, dijital sanat eserlerinin oluşturulma amacı; kurgu ile gerçekliği birbirine yakın tutmak, gerçekliğin dışında bir sanallık yaratmak ve metaliptik bir çizgi üzerinde sanat nesnelere üretmekten ibaretti. Dijital sanat eserleri sadece, ekranlardan izlenebilen ve ya sanal görüntülerin yüzeylere yansıtılmasıyla meydana getirilen oluşumlardı. Bir çok sanat kurumu ve sanatçı 'Dijital Sanat'ın bu özelliklerini, klasik ve oturmuş bir sanat anlayışından ayrı değerlendiremediği için dijital'in tam anlamıyla kabulü 2000li yılları buldu.

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: 90).

Dijital sanatın öncülü olan çevresel sanat, kavramsal sanat, happeningler, beden ve gösteri sanatları, onlara geleneksel sanat kalıplarıyla yaklaşımı imkansız

kılsa bile çağın dinamiklerinin kavranmasında etkin bir role sahiptir (Çuhacı, 2009: 1).

"Dijital teknolojilerin daha kolay erişilebilir hale gelmesi ve 1980'lerde ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla, daha fazla sanatçı bunları kullanarak sanatsal üretim yöntemleri denemeye başlamıştır. Bilgisayar grafik programlarının yaygınlaşması, tarayıcıdan alınan çıktılar, dijital fotoğraflar, video bu üretimlerin olağan materyalleri haline gelmiştir. Fotoğrafın yerini dijital imgeye bıraktığı sanat alanında, video ve bilgisayar da sanatçılar tarafından kullanılmaya başlandıktan sonra dönüşümüne devam etmiştir. Video sanatının, o güne kadar görülen sanat disiplinlerinden farklı olarak etkileşimli (interaktif) özellikler içermesi ve izleyiciyi sergilemenin bir parçası haline getiren sunuş yöntemi, yapıyla izleyici arasındaki mesafeyi azaltan bir yaklaşımın oluşmasını desteklemiştir (Yücel: 2012: 34). Video ve fotoğraf teknolojisi bilgisayar teknolojisiyle birleşerek, yeni ve daha geniş sanatsal anlatım biçimleri oluşturmuştur. "1990'lı yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin gelişmesi dijital sanat alanında köklü değişimlere neden olmuştur. Küresel iletişim çağını başlatan internet, sanatçılar tarafından da yeni yaratı ortamı olarak belirlenmiştir" (Torun, 2015:6).

"Kimilerine göre 19. yy'da fotoğrafın kullanılmasıyla başlasa da Yeni Medya Sanatı kavramından ilk kez 21. yy başlarında yaygınlaşan yeni teknolojik mecraların kullanımını anlatmak için yararlanılmıştır. Sanatı, Benjamin'in sanat eseri kıstasları olan kavramların tamamen dışına çıkaran bu mecralar; internet, video ve bilgisayar animasyonları, fotoğraf, akıllı telefonlar ve bilgisayarlarla bağlantılı diğer materyaller gibi dijital teknolojileri içermektedir. Yeni Medya; net sanatı, yazılım sanatı, generative sanat, hektivizm odaklı sanat projeleri, dijital enstalasyon, sanal mimari gibi çağdaş kültürel çalışmalara ve eleştiriye meydan okuyan, onunla yarışan, mücadele eden, bu fenomenlerin doğasına ilişkin sorular ortaya koyan yeni sanat türleri ve formlarının çoğalmasına katkıda bulunmuştur" (Strehovec, 2008: 242, Alioğlu, 2013: 173).

Görsel-11: Alexei Shulgin- Electroboutique



Kaynak: http://media.rhizome.org/blog/8522/electro_1.jpeg.

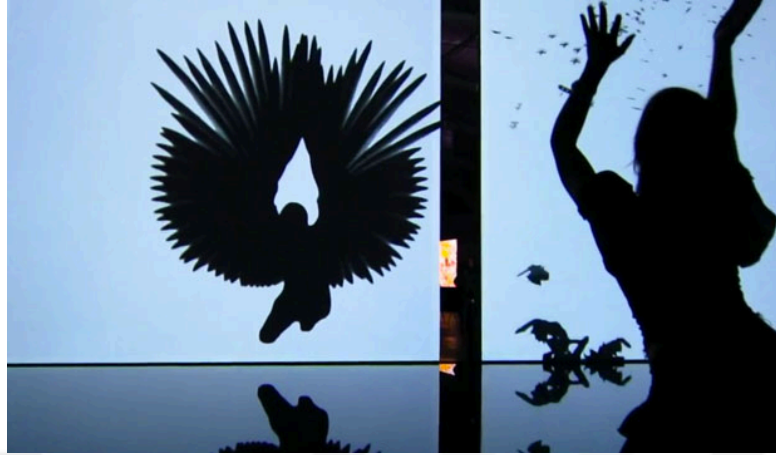
Görsel-12: Jason Salavon



Kaynak: http://salavon.com/site_media/cache/cd/18/cd18276af2816c2fcc9b06f60603275.jpg.

2000li yılların başında teknolojik hareketlerin ileri seviyede gelişmesi, dijital'in tekrar sanat çevresinin kadrajına girmesini sağladı. İnternetin yaygınlaşması ve bilgisayar programlarının kalitelerini arttırmalarıyla sanatçılar hem yeni bir araç hem de sürekli güncellenen bir sanat ortamına sahip oldular. Dijital fotoğrafın oluşması, yazıcılar ve 3 Boyutlu yazıcılar ile bilgisayar ortamında oluşturulan çizim, video, illüstrasyon, 3B heykeller vb. birçok uygulama, fiziksel olarak da ulaşılabilir hale geldi. Sanat eseri düşünce bazlı bir oluşuma dönüşüp kolektif oluşturma süreçleri arttı. Bu nedenle günümüzde dijital sanatçıların sayısı ve eserlerinin çeşitliliği bir hayli artmıştır. Bu sanatçılardan Türkiye ve dünya çapında isim yapmış kişiler ve örnek eserlerinden bazıları aşağıda belirtilmiştir.

Görsel-13: Chris Milk



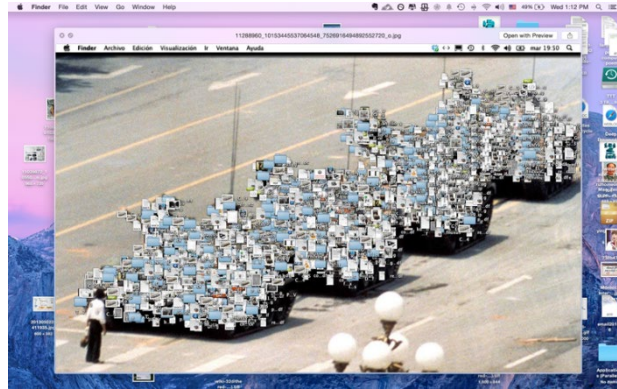
Kaynak: <https://i.pining.com/originals/4b/48/82/4b48821eff330c68de3c7033aa832c4d.jpg>.

-Dijital Sanattaki Günümüz Türk Sanatçıları

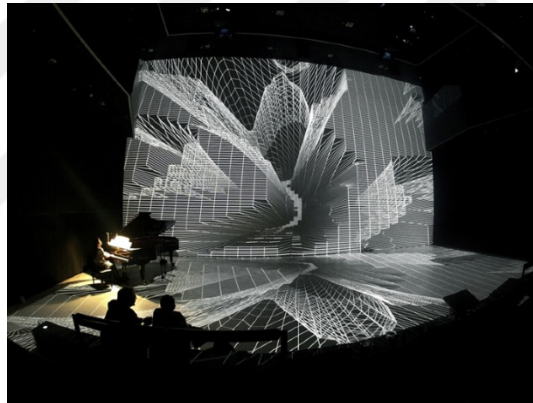
- Burak Arıkan
- Refik Anadol
- Candaş Şişman
- Mahir Ali Yavuz
- Aydın Büyüktaş
- Osman Koç
- Hüseyin Şahin
- Büşra Tunç
- Ayşe Gül Süter
- Erdal İnci

-Günümüz Yabancı Sanatçıları

- Chris Milk
- Marius Wertz
- Alexei Shulgin
- Ubermorgan
- Ronald Davis
- Cory Argancel
- Andy Lomas
- Chiara Passa
- Ying Miao
- Lisa Jeubratt
- Jason Salavon

Görsel-14: Ying Miao

Kaynak : <http://media.rhizome.org/blog/9590/miao-ying-workspace-4.png>.

Görsel-15: Candaş Şişman

Kaynak: http://www.emptykingdom.com/wp-content/uploads/2013/03/Candas-Sisman_Web5.jpg.

Görsel-16: Erdal İnci

Kaynak: http://artonistanbul.com/wp-content/uploads/Stumblers_FHD_2014_4_5.jpg.

Görsel-17: Aydın Büyüктаş



Kaynak: https://media.wired.com/photos/59266941f3e2356fd8009295/master/pass/Flatland_HP-1.jpg

Görsel-17: Büşra Tunç- Oculus



Kaynak:

https://images.adsttc.com/media/images/5949/a0af/b22e/3867/0600/0ab3/large_jpg/OCULUS_01.jpg?149799745

5.

BÖLÜM 3

3. Günümüz Ortamında Dijital Sanat

Güncel sistem günümüz sanat eğitim felsefesinde küresel biçimleri ve ona işaret eden görsel kültürün unsurlarını kapsar. Yani sosyo-kültürel perspektiften sistemin topluma sunduğu görsel içeriğe ve onun beliren modlarına odaklanır. Görsel kültür güncel sistemin yapısının ifadesinde estetiği meta eleştiri düzeyine taşır. Akay'a göre "oldukça uzun zamandan beri görsellik dünyanın politikasını olduğu kadar, sanatların ve sosyolojisinin de önemli bir parçası haline gelmiştir" (Akay, 2007: 18).

Yenidünya düzeninde güncel sistemin yapısı görsel kültürle analogikbir ilişki içindedir, hatta neredeyse ona eşdeğerdir. Yirmi birinci yüzyıl kültürü görsel yolla yaygınlaşır. Bu nedenle güncel sistemden görsel kültüre bakmak aynı zamanda küresel kültürün toplumsal göstergelerini ve etkilerini belirlememize yardımcı olur. Mirzoeff yaşadığımız çağı; yirmi birinci yüzyılı "şebeke toplum" (network society) olarak ifade eder. Teknoloji sayesinde kimse yalnız ve bağımsız değildir, her şey programlanmış her şey birbirine bağlıdır. Mirzoeff'in tanımlamasıyla "görsel teknoloji" kavramı ortak noktada birleştiren görsel etkinlikle ilgilidir ve yağlıboya tablo, tv, internet gibi bakmayı gerektiren ya da doğal görüntüye ulaşmak için tasarlanmış her türlü aracı ifade eder" (Akay, 2007: 22).

Görsel kültür araştırmacıları çoğunlukla önceden belirlenen bir yöntemi uyarlamayı kabul etmese de görsellik etrafında oluşturulan soruların merkezinde tüm disiplinlere yayılan yöntemlerin bulunduğu görülebilir. Örneğin, sorular geçmişteki görseller yoluyla kimliklerin nasıl biçimlendiği ve bugün onların nasıl yeniden biçimleniyor olduğu etrafında dönebilir (Mirzoeff, 1998:3). Ötekiler, görmenin sosyal tabakaları, göz atmak, izlemek ve göz gezdirmek yoluyla kurulan kimlik politikalarıyla meşguldür. Ayrıca, bakmanın, görmenin, görememenin ya da görünmez olmanın anlamlarını sorgulayabilir (Rogoff, 1998 ve Tavin 2003).

Tarihsel anlamda bir kuram, sanat hakkında konuşmak ve düşünmenin bir yolu olarak sanat topluluğu için hayati önem taşımaktadır. Kuramın önemi görüntünün

etkisini daha da hissedilir kılan teknoloji sayesinde görsel kültürün sınırlarını genişletmesiyle artmaktadır. Geçen yüzyıldaki uygulamalar, kuramı etkilediği için deneysel temelli olan eğitim kuramının uygulama üzerindeki etkisi artarak sürmektedir. Sanatın kurumsal sınırlarına rağmen eğitim içeriği kuramın etkisini daima güçlendirmeye çalışmaktadır. Kuram oluşturma çabaları öğrencilerin yararına profesyonel alanda devam ettirilmelidir (Tavin, 2003: 68).

Dijital sanat denildiğinde karşımıza çok geniş bir çalışma alanını ve süreci kapsayan bir kavram çıkmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı ilk grafik düzenlemelerden, geleneksel sanat formlarının (fotoğraf, heykel, resim vb.) sınırlarının genişletilmesi, yeniden üretilmesi, kopyalanması, çoğaltımı ve arşivlenmesi için kullanılmasına; günümüz mühendislik inşası, etkileşimli gerçek/sanal ortamlara ya da yapay zekanın gelişim sürecini ve sonuçlarını ortaya koymaya yönelik projelere dek neredeyse bütün çalışmalar dijital sanat başlığı altında tanımlanmaktadır (Çuhacı, 2009: 1). "Bilgisayar, dijital sanat üretiminde geleneksel anlamda bir yardımcı araçtan vazgeçilmez bir ortak yaratıcı konumuna kadar uzanmaktadır. Bu bağlamda dijital sanat içerisinde bilgisayar sadece ifadeyi somut bir şekilde anlatmakta kullanılan, bir ressam için tuval, fırça veya boya gibi bir yardımcı araç değil, aynı zamanda üretim sürecine ortak olan bir yaratıcı konumuna ulaşmıştır" (Sağlamtimur, 2010:217).

"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" (Çokokumuş, 2012: 52).

II. Dünya Savaşı sonrasında sanayide seri üretimin gelişmesi ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla yaşanan toplumsal dönüşüm, tüketim toplumunun da temellerini oluşturmuştur. 1950'lerin sonlarında ortaya çıkan Pop Art, güzel sanatlara yönelik yaklaşımları geri dönüşü olmayan bir şekilde değiştirmiştir (Hodge, 2013: 168). Postmodernizmin ilk yaratıcı dışavurumlarından olan Pop Art sanatçıları, tüketim toplumunun sembolleri olan imge ve objeleri kullanarak kolaj eserler sergilemişlerdir. Pop Art, bazen tüketim toplumunun eleştirisini yaparken bazen de onu destekler pozisyonda olmuştur. Karikatür, çizgi roman, dergi, gazete, ünlülerin fotoğrafları, reklam materyalleri, hazır yemek, ürün ambalajları, Hollywood filmleri gibi günlük hayatta tüketilen nesnelere kullanan sanatçılar, popüler kültüre ait imge ve tekniklerle soyut sanata tepki göstermişlerdir. Genellikle güzel sanatlara yabancı olan malzemeler kullanılarak ortaya çıkarılan teksir, baskı, resim, fotoğraf, kolaj ve üç boyutlu uygulamalar içeren Pop Art, sanat eserini aurasından hızla uzaklaştırırken, sanatın geleneğin dışına çıkmasında rol oynadı ve Hodge'un belirttiği üzere "Onu modern, materyalist ve tüketimci dünyanın ortasına attı" (2013: 171).

1960'lı yıllardan itibaren teknolojik imkanlarla deneysel çalışmalar yapmaya başlayan sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980'li yıllarda video kamera ve bilgisayar, 1990'lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır (Yücel 2012: 30). 1960-80 yılları arasında postmodern söylem doğrultusunda gelişen çağdaş sanat, 1990'larda postmodernizmi aşmış ve küreselleşmeden güç almaya başlamıştır. Küreselleşme ile birlikte sınır ve mesafelerin aşılması, seyahat, iletişim ağları ve teknoloji çağdaş sanatın yönünü belirlemiş, dijital sanat, bilgisayar, sanal gerçeklik ve internet sanatçıların yeni yaratı ortamları haline gelmiştir.

"Varolan siberetik yapılar içerisinde internetin televizyon ile yaşanan iletişimi, internet sayesinde izleyiciyi sanat eseri karşısında aktif olmaya zorlamıştır" (Türkmenoğlu, 2014: 95).

"Günümüz interaktif sanatının tohumlarının atıldığı 1980'lerde ortaya çıkan deneysel çalışmalar, günümüz sanat ortamındaki çeşitliliğin oluşmasına olanak

sağladı. 1900'lerin başından, 1980'lere kadar yaşanan süreçte, interaktif sanatta etkileşim araştırmaları ve denemeleri uzun süre devam etti. Sanatçılar farklılaşma ve yenilenme dönemini yaşarken, sanat izleyicisi de hiç olmadığı kadar interaktif sanatın içine girmiş oldu. Sanattaki çok yönlü değişim yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra farklı boyutlara ulaştı ve bu değişim daha da hızlandı. Bu bağlamda sanat izleyicisi ve sanat ortamındaki değişimlerle birlikte, alışıla gelmiş sanatçı profilleri de farklılaştı. Sanatta eser-izleyici etkileşimi yüksek seviyelere gelirken, sanatçılarda teknolojiyi daha çok kullanmaya başladılar" (Toy, 2017: 113).

"Geleneksel yöntemlerle yapılan sanat çalışmalarının bile, yüksek çözünürlükte taranarak dijital baskılarının alınması, onların da bir şekilde dijital yolla çoğaltılması sağlanabilmektedir. Yine aynı yöntemle çoğaltılarak, web üzerinden dünya genelinde tanıtımıyla milyonlarca izleyiciye anında ulaşması sağlanabilmektedir" (Bodur, 2010: 6).

"Pek çok sanatçı halen geleneksel yöntemleri kullanarak eserlerini üretirken, bazı sanatçılarda geleneksel araçlarda bulamadıkları yaratıcı fırsatları gördükleri için dijital aletlere yönelmişlerdir. Dijital teknolojilerle birlikte sanatçıların sahip oldukları biçimler artarken, içinde bulunduğumuz teknoloji çağını yansıtan çağdaş eserler üretme şansı da onları etkilemektedir. Ayrıca sanatçı, farklı uzmanlık alanlarından kişilerin bir araya geldiği ekiplerle birlikte de çalışabilmektedir. Örneğin mühendisler, bilgisayar programcıları, ses teknisyenleri ve mimarlar dijital sanat içinde etkin bir role sahip bulunmaktadır" (Sağlamtimur, 2010:217).

"Dijital sanat konusunda sıkça düşülen yanılgılardan biri kavramın "dijital fotoğraf" ile karıştırılmasıdır. Fotoğraf sanatının üretim tekniklerinin tamamen dijital teknolojiye kayması, fotoğrafların çokça manipüle edilerek, elde edilen çalışmaların fotoğraf tanımı dışına çıkması, dijital sanat ürünlerinde fotoğrafın kullanılması gibi nedenler bu karmaşanın oluşmasına yol açmaktadır. Ancak dijital sanat ürünü oluşturma, kendi başına bir uygulama alanıdır ve bu alanda fotoğraf kullanılabildiği gibi, fotoğraf kullanılmadan da dijital sanat eseri üretilebilmektedir" (Sağlamtimur, 2010:222).

"Dijital heykelin gelişmesiyle birlikte doğan sanal heykeller, ışık heykeller ya da diğer bir deyişle holografik sanal heykeller, bilgisayarların yaygınlaştığı 1980'lerden beri yaygın olarak denenmektedir. Sanal heykellerde varılan malzemesizlik aşaması, heykel sanatının plastik (yoğrumsal) ve dokunulabilir olma özelliğine meydan okumakta, klasik anlamda heykel sanatının yerçekimi yasasını ortadan kaldırma, hareket ve devinim kazandırma gibi özelliklerinden dolayı sınırlarını zorlamaktadır" (Sağlamtimur, 2010:223).

Yaratıcı ortam olarak bilgisayar, internet ve dijital araçların kullanıldığı, genel olarak "Dijital Sanat" olarak tanımlanan sanat disiplinleri "New Media Art" veya "Virtual Art" olarak da adlandırılmaktadır. "Dijital Sanat" terimi 1980'lerde internet ağ servisinin (www) erişime açılmasıyla kullanılmaya başlamıştır. 1960'larda üretilen ilk nesil bilgisayar temelli işlerden, 21. yy'ın interaktif internet sanatı faaliyetlerine kadar, Yeni Medya Sanatı birçok öngörülmeven evreden geçerek farklı şekillerde gelişmiştir (Hodge, 2013: 200). Yeni Medya Sanatı, geniş bir yelpazeye yayılan ve doğal olarak adındaki gibi yeni medyayı kullanarak üretilen eserleri kapsayan bir terimdir. Alioğlu'nun konumlandırmasına göre Yeni Medya Sanatı, sanat alanını toplumsal ve verili gerçekliğin diğer parçalarından kendisini ayırdığını ileri süren estetik modernizm tarafından belirlenen ya da tanımlanan ve modern sanat olarak adlandırılan sanatsal etkinlik alanından daha geniş kapsamlı çağdaş sanatın bir parçasıdır (Alioğlu, 2013: 174).

90'larda bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıkan yeni medya sistemleri, medya sanatçıları etkilemiştir. Bu dönemde medya sanatları ile uğraşan sanatçılar, bilgisayar tabanlı sanata doğru yönelmeye başlamıştır. Çok farklı profesyonel ve artistik arka planlara sahip sanatçılar, zengin bir sanat ortamı oluşturdular. Yeni medyanın ilk zamanlarında bilgisayar tabanlı sanatla uğraşan kişiler, sanatçıdan çok sanatçılarla birlikte çalışan bilim adamlarıydı. Yeni medyaya ilgi duyamaya başlayan sanatçılar, farklı iş birlikleri kurmaya başladılar. Mühendisler, teknisyenler ve sanatçılar bir arada sanat çalışmaları üretmeye başladılar (McCarthy ve Ondaatje, 2002).

"Televizyon ile tek taraflı yaşanan iletişim, internet sayesinde izleyiciyi sanat eseri karşısında aktif olmaya zorlamıştır. İnternet kullanıcıları, yıllarca televizyon ve radyoların kurumsallaşarak yaptığı yayıncılığı, birkaç dakika içinde yapabilmektedir. İsteyen her bir internet kullanıcısı kendi kurduğu sitesinden, çektiği görüntüleri istediği gibi canlı yada daha önce çekilmiş videolar olarak yayınlatabilmekte, bunlar hakkında izleyicilerinin fikirlerini anında okuyabilmektedir. Özellikle son yıllarda gelişen ve milyonlara ulaşan sayıları ile blog kültürü, konuları sınır tanımayan içeriği ile dijital kültürün vazgeçilemez parçası olmuştur" (Bodur, 2010: 6).

Dijital sanat günümüzde; sanatsal pratikleri için sadece tek bir estetik alanı tarif etmez. Sanatçılar dijital teknolojileri baskı, dijital fotoğraf, video gibi sanatsal pratiklerde dijital olanaklardan faydalanmaktadır. Eserler direkt olarak dijital'in karakteristik özelliklerini taşıırken bazı durumlarda ise eserlerin dijital ya da analog özelliklerin hangisini taşıdığını net bir şekilde söyleyebilmek çok kolay değildir. (Paul, 2002: 472). Bilgisayar, dijital sanat üretiminde geleneksel anlamda bir yardımcı araçtan vazgeçilmez bir ortak yaratıcı konumuna kadar uzanmaktadır. Bu bağlamda dijital sanat içerisinde bilgisayar sadece ifadeyi somut bir şekilde anlatmakta kullanılan, bir ressam için tuval, fırça veya boya gibi bir yardımcı araç değil, aynı zamanda üretim sürecine ortak olan bir yaratıcı konumuna ulaşmıştır (Sağlamtimur, 2010: 217). Dijital sanatta; eserin bizzat kendisi dijital ortamda teknolojik imkânlar kullanılarak üretilbildiği gibi, aynı zamanda geleneksel yöntemlerle üretilmiş eserler de dijital üretim vasıtasıyla sergilenebilir ya da geniş kitlelere ulaştırılabilir. "Donanım ve yazılım üzerine temellenen bilgisayar teknolojisi, sürekli yeni ifade biçimleri arayan sanat ile iç içe geçmiş ve teknoloji ile sanatın yakınlaşmasını artırmıştır" (Türkmenoğlu, 2014: 95).

3.1. Dijital Sanatın Günümüz Sanatçlarına Kazandırdıkları

"Dijital öncesi dönemde, günler hatta haftalar süren bazı sanatsal çalışmalar, bugün gelişmiş teknolojiler ile çok kısa sürede çözümlenebilmektedir. Yazılan birkaç satırlık bilgisayar koduyla, her saniye değişebilen görüntüler, hareketli resimler ve kompozisyonlar oluşturulabileceği gibi, çizimi ve hareketlendirilmesi elle ayları alan

animasyonlar dijital teknolojiler ile çok kısa sürelerde yapılabilmektedir" (Bodur, 2010:6).

"Bugün, dijital yolla çalışan sanatçıların atölyeleri, yalnızca bir diz üstü bilgisayarla sınırlanabilecek kadar küçülmüştür. Ellerinin altında görüntüleme olanakları, yaratma sürecinde kullandıkları yazılımlar, güçlü bilgisayarlar ve son olarak sergileme olanaklarının çeşitliliği ile neredeyse sınırı olmayan bir alanda çalışabilmektedirler" (Bodur, 2010:6).

"Geleneksel yolla üretilmiş eserleri dijital öğelerle birleştiren sanatçılar, kendilerini sadece bir yöntemle sınırlandırma gereği duymamaktadırlar. Teknolojik gelişmeler, yalnızca sanatçıların çalışma yöntemleri ve tekniklerini değiştirmemiş, aynı zamanda onların kavramsal ve estetik yaklaşımlarını da değişikliğe uğratmıştır" (Bodur, 2010:6).

"Televizyon ile tek taraflı yaşanan iletişim, internet sayesinde izleyiciyi sanat eseri karşısında aktif olmaya zorlamıştır. İnternet kullanıcıları, yıllarca televizyon ve radyoların kurumsallaşarak yaptığı yayıncılığı, birkaç dakika içinde yapabilmektedir. İsteyen her bir internet kullanıcısı kendi kurduğu sitesinden, çektiği görüntüleri istediği gibi canlı yada daha önce çekilmiş videolar olarak yayınlatabilmekte, bunlar hakkında izleyicilerinin fikirlerini anında okuyabilmektedir. Özellikle son yıllarda gelişen ve milyonlara ulaşan sayıları ile blog kültürü, konuları sınır tanımayan içeriği ile dijital kültürün vazgeçilemez parçası olmuştur" (Bodur, 2010:7).

"Geleneksel yöntemlerle yapılan sanat çalışmalarının bile, yüksek çözünürlükte taranarak dijital baskılarının alınması, onların da bir şekilde dijital yolla çoğaltılması sağlanabilmektedir. Yine aynı yöntemle çoğaltılarak, web üzerinden dünya genelinde tanıtımıyla milyonlarca izleyiciye anında ulaşması sağlanabilmektedir" (Bodur, 2010: 7).

"Bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojinin öncüsü sayılabilecek aletlerin hayatımızdaki rolünün son derece fazlalaşması sebebiyle son yıllarda görmekteyiz ki; başta sanatçılar olmak üzere, sanat eğitmenlerinin ve sanatseverlerin sanat odaklı teknoloji kullanımı oldukça fazlalaşmıştır. Mağara resimlerinin üzerinden asırlar

geçtikten sonra bugün insanođlu sanat eserini dođadan elde ettiđi boyaların yanı sıra, ışıklarla, piksellerle üretir hale gelmiştir. Hatta öyle ki teknoloji sanat için sadece bir araç olmakla yetinmeyerek sanatın yapıldığı ortamın bizzat kendisi olma yolunda oldukça ileriye gitmiştir" (Türkmenođlu, 2014: 89) .

"Geleneksel yöntemler kullanılarak üretilen sanat eserlerinde üretim süreci aylarca sürerken gelişmiş teknolojik aletler yardımı ile bu süre olabildiğince azaltılmakta hatta kimi zaman günlerin yerini saniyeler almaktadır. Sanatçının ulaşmak istediđi sonuca ilerlerken kat ettiđi yol, harcadığı süre ve efor bu noktada kullanılan imkanların çođalması ve deđişmesi ile çok daha azalmaktadır. Sanatçının problemine çözüm üreten teknolojik aletler yaygınlaştıkça da siber sanat kavramı gelişmeye ve evrilmeye devam ederek sanat odaklı yazılım ve donanım üretiminin de hızla artacağı kaçınılmaz bir sonuç gibi görünmektedir" (Türkmenođlu, 2014: 89).

"Bilgisayarın gelişmesi ile gerçek anlamda uygulama alanı bulan dijital sanat, başlangıçta yaygın bir teknoloji olmadığı için daha çok bilim adamlarının eser verdiđi bir alan olarak dikkat çekmiştir. Bilim adamları, yalnızca bir araç ya da ortam olarak görmedikleri bilgisayarda, soyut bilgiyi yaratarak, yeni sanal görüntüler üretmişlerdir" (Sađlamtimur, 2010: 218)

Bilgisayar teknolojisi denilince göz ardı edilmemesi gereken bir ülke olan Japonya'dan önemli eserler veren "Digital Art" sanatçısı Yoshiyuki Abe dikkat çekmektedir. Abe, yapıtlarında geometrik nesnelere, çođunlukla da hiperbolik ve parabolik yüzeyler ile rastlantısal öğelerin oluşum süreçlerini konu almıştır. Yıllardır birçok uluslararası "Elektronik Sanat" sergisinde yapıtları yer alan Abe'nin de konu hakkında birçok yayını bulunmaktadır (Telli, 2009: 2). "Ayrıca dijital sanat ürünü veren Ruth Leavitt, Lillian Schwartz, Vera Molnar, George Nees, Manfred Mohr, Yoichiro Kawaguchi, Laurence Gartel, Jean-Pierre Hébert gibi pek çok isim sayılabilmektedir" (Sađlamtimur, 2010: 219).

Çizgen'e göre, ülkemizde sanat çevresini ilk kez "Digital Sanat"la tanıştıran, Özcan Onur'dur. Güzel Sanatlar Akademisi'nden 1960'lı yıllarda mezun olduktan

sonra resim ve heykel çalışmalarını sürdürürken dijital alemdeki gelişmeleri de izlemiş, Paris'te PC ortamında ilk grafik programları geliştiren ekibe dahil olmuştur (Çizgen, 2007:68)

"Dijital sanat alanında dikkat çeken ilk isimlerden biri de 1984 yılından beri sanatsal ve eğitsel çalışmalar yapan Hamdi Telli, son çalışmalarında nesnelere gözle görülen biçimlerinden yola çıkmış, bilgisayar grafiklerinden ve fotoğraflardan yararlanmışır" (Sağlamtimur, 2010: 220).

"Dijital sanatın formlarından biri olan internet sanatı, sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı (network) kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimidir. Maddesiz ve yapıtsız bir sanat olan internet sanatı adını kullandığı ortamdan almakta, web sanatı, ağ sanatı, net sanatı olarak da isimlendirilmektedir. Net sanatı isim olarak 1994-1999 yılları arasında erken dönem internet sanatı ve Vuk Ćosić, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Heath Bunting and Valéry Grancher, Etoy gibi sanatçı ve sanatçı grupları için kullanılmaktadır" (Sağlamtimur, 2010: 220).

"Türkiye'de internet sanatı, dünyada olduğu gibi bir gelişme göstermemesine rağmen, bu konuda üretim yapmış kişiler ve gruplar bulunmaktadır. Bunların başında yer alan Xurban, Hakan Topal ve Güven İncirlioğlu'ndan oluşmaktadır. Xurban, felsefi ve siyasi fikirlerini cesurca ileri süren, yaptıkları işlerde fotoğraf, video, bilgisayar grafikleri, enstalasyon ve etkileşimli dijital medyayı birleştiren bir gruptur. Ağ ortamındaki ilk eserlerini 1990'ların sonlarında vermeye başlayan Genco Gülan, el yordamıyla ilerlemek durumunda kaldığı alanda birçok tekniği ve tanımı kendi geliştirmek zorunda kalmış, 2000'lerin başından itibaren İnternet ortamında "canlı reklamları", "canlı kameraları ve "canlı sesler"i birleştirerek internet sanatı ya da kısaca net sanatı adı verilen işleri çıkarmıştır. Sanat ve teknolojinin yenilikçilik ve toplumsal etki konusundaki kesişimleri dışında, çağdaş sanatın diğer disiplinlerle olan etkileşimi ile ilgilenen Ali Mihrabi gibi isimler de sayılabilmektedir" (Sağlamtimur, 2010: 226).

"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" (Çokokumuş, 2012: 58).

"Video teknolojisi ile ilk kez bir elektronik ortamın sanat ortamı olarak kullanılabileceğini keşfeden sanatçılar, 20. yüzyılın sonlarında sanatçı kavramında da değişimler yaşanmakta olduğunu gözler önüne sermişlerdir. Daha önce sanatın mekanik zanaat edimleri sayesinde gerçekleştirildiği sanat eserlerinde bir mekanik mühendisi edası ile eserlerine yaklaşan sanatçılar, video sanatı ile birlikte elektronik mühendisi gibi kendilerini yetiştirecek bir yaklaşım içine girmişlerdir. Sanatçıların başlattığı bu hareket, sanatçı kavramında değişimler yaşatırken, bir yandan da video ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimine katkıda bulunmuşlardır" (Altunay, 2004: 183).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.Öğrenci Görüşleri

1. Soru: Dijital sanat tanımı, sizin için neyi ifade etmektedir? Bir neden belirterek cevaplayınız.

Bu soruda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Gelişen teknoloji, sanatçıların kendilerini daha çeşitli şekillerde ifade edebilmelerini mümkün kılmıştır. Dijital sanat, çağın yanında getirdiği bir olgudur. Sanatçıya farklı sanat, ifade ve iletişim yolları sağlıyor.

neü-2: Teknoloji; teknolojinin gelişmesi ile gelenekselcilikten uzaklaşma.

neü-3: Teknolojinin gelişmesi bununla doğru orantılıdır bence. Çünkü dijital sanatla kendi dünyamızı biçimlendirebileceğimiz bir ortam oluştururuz.

neü-4: Dijital kelimesi teknolojik bir çağrışım yaptığı için teknoloji ve bilgisayar programı yardımıyla oluşan bir sanatı ifade ediyor.

neü-5: Tasarım ve kurgu.

neü-6: Dijital sanat benim için yenilikçi ve heyecan uyandırıcı.

neü-7: Dijital sanat sanatın ve sanat öğelerinin dijital ortamda resmedilebilmesidir. Benim için gelenekselciliğin son bulduğu bir ortamdır. Çünkü sanatı sadece kalıplaşmış halde görmekten çıkartmıştır.

neü-8: Dijital sanat tanımı, teknoloji çağında olmamızla birlikte, benim için alışılmışın dışına çıkışıyla güncelliği ve özgünlüğü ifade etmekte.

neü-9: Dijital sanat, ortaya çıkıp popülerleştiği dönemden beri bir çok farklı tarz ve türde eser ortaya koymaktadır. Dijital sanat, günümüzde bir çok nitelikli eser sunmakla beraber, niteliksiz eserlerin de piyasada bulunmasına sebep olmaktadır.

neü-10: Dijital Sanat; sanat yapıtını oluřtururken genellikle alıřılagelen, tuval üzerine yapılan uygulamalardan farklı bir üsluptur. Dijital sanat benim için yol gösterici avangart akımdır.

neü-11: Günümüze uygun, teknolojiyle iç içe sanatı ifade etmektedir.

neü-12: Dijital sanatı, video sanatı gibi teknolojiyle birleřmiř bir sanat türü olarak görüyorum.

selçuk-1: Günümüzde çoğunlukla sanat eserleri dijital ortamlara aktarılmakta, daha az emek ile daha fazla iş üretilebilmektedir. Yarar olarak, eserleri görebilmek, arşivlemek için hiç yerimizden kalkmadan binlerce uygulamaya ulaşabilmekteyiz. Olumsuz olarak ise; emek ve yetenek gerektiren işlerin, bunlara ihtiyaç olmadan üretilebilmesinin, sanatsal ürünlere önemini kaybettiğini düşünüyorum.

selçuk-2: Teknolojiyi kullanarak çiziler üretebiliyor, çizimlerimizi, tasarımlarımızı internet ortamında saklayabiliyoruz.

selçuk-3: Dijital sanat bana; üretim gücü yüksek ve uygulamalar sebebi ile zaman kazandıran, var olandan farklı etkiler ortaya çıkartan bir sanat alanını ifade etmekte.

selçuk-4: Dijital sanat, güncel sanatı ifade etmektedir.

selçuk-5: Sanat adına daha farklı ve marjinal bir dalı ifade ediyor. Bu bir çok fikri farklı tekniklerle açıklayabilmemizi sağlıyor.

selçuk-6: El üretimi dışında bir alanı temsil etmekte.

selçuk-7: Dijital sanat, sanat tekniğı içerisindeki kolaylığı ve özgünlüğü ifade etmektedir.

selçuk-8: Sanatsal düşüncenin dijital argümanların kullanımıyla ortaya çıkarılmasıdır.

selçuk-9: Dijital sanat sanatın teknoloji ile birleřmesi ve teknolojiden etkilenmesini ifade ediyor.

selçuk-10: Daha özgür ve yenilikçi. Çünkü teknoloji sürekli kendini yeniliyor tabi sanatı da peşi sıra sürüklüyor. Bu da dijital sanatın, sanatçının kendini tekrar etmesine engel olduğu gibi daimi öğrenmeye üretmeye açık tutuyor.

selçuk-11: Dijital sanat, teknolojiyi sanatla birleştiren bir mecra haline gelmiştir. Çağımızın bize sunduğu imkanlarla sanatı harmanlayarak daha fazla kişiye ulaşmasını sağlaması açısından oldukça önemli bir alandır.

selçuk-12: Teknoloji ve sanatın harmanlanması yani klasik sanat anlayışını alışılmışın dışına çıkarması günümüz kültürüne ışık tutmaktadır.

kto-1: Günümüz teknolojisine ayak uydurabilmemiz için kendi mesleki alanımızda gereklidir.

kto-2: teknoloji ve sanatın bir araya gelmesi ile oluşan sanattır. bilinen ve geçmişten günümüze en sık kullanılan sanat materyalleri dışında (boya, kağıt, tuval, fırça, kalem vs.) bilgisayar ve bilgisayar programları, dijital baskı makineleri, fotoğraf makineleri gibi teknolojik aletlerin sanatın içinde yer alması.

kto-3: Dijital sanat pratik bir dönemdir. Olması gereken ve olmaması gereken belirli kullanım alanlarına göre değiştiğini düşünüyorum.

kto-4: İzleyiciye eser ve sanatçıyla etkileşim halinde olarak kendi deneyimlerini oluşturma imkanı vermesi klasik sanatın estetik kaygısından uzak gelişen teknolojiyle paralel bir şekilde gelişip ilerlemesi açısından benim için yaratıcılık ve özgürlüğü ifade ediyor.

kto-5: Dijital sanat, 60'lı yıllardan itibaren ortaya çıkmış olup günümüze kadar ulaşan ve bundan sonra da devam edecek olan çağdaş sanat akımlarındandır. Dijital sanat teknolojinin gelişimiyle birlikte kendini göstermiş ve gün geçtikçe birçok alanda kendini hissettirmeye devam eden sanat türüdür. Çünkü dijital sanat ile birlikte grafikerler başta olmak üzere, mimarlık, heykeltıraşlık, ressamlık gibi sanatçı

grupları dijital sanat ürünlerini teknolojinin getirdiği bilgisayar programları, yazılımlar, 3D yazıcılar vs. araçları kullanarak sanat türlerinin evrilmesine yol açmış, sanat türleri teknolojik bağlamda uygulama imkanı yakalamış ve yeni sanat türlerinin doğumunun nedeni olmuştur.

kto-6: Geleceğe dönük yeniliği çünkü artan teknolojiyle birlikte yaşamımızın ayrılmaz bir parçası olarak düşünüyorum.

kto-7: Dijital sanat benim için geleceği ifade etmektedir.

kto-8: Olumlu kısmı dijital sanat bana göre günümüzde etkin olarak fotoğrafçılık, grafik vb. alanlarda yapılan sanatsal çalışmaları ifade eder. Olumlu yönü bize günümüzde teknolojiden yararlanarak sanatta yeni eserler yapma fırsatı verir. Olumsuz yönü ise bizi el yapımı eserler yapmada ağırlaştırır.

kto-9: Günümüzde sanatsal üretimin kolaylaşmasını ve hızlı bir şekilde çevreye yayılmasını sağlayan bir sanat üretim biçimidir. Bu açıdan bakıldığında sanat eserine ulaşılabilirliği kolaylaştırmaktadır. Estetik kaygı gütmeden birçok kişinin de çalışma yapmasını kolaylaştırıp bu kişileri sanatçı kategorisinde değerlendirmesi ve sanat eserinin tek biriciklik yapısını kaybettirdiği içinde olumsuz gelmektedir.

kto-10: Duygu ve düşüncelerimizi sadece tuvale değil, bilgisayara bir fotoğraf karesine sığdırabilecek olduğumuzu ifade ediyor.

kto-11: Meraklı olan kişiler için güzeldir, teknolojinin sunduğu güzel bir fırsat olabilir.

kto-12: Dijital sanat teknolojik ürünlerle ortaya çıkan sanat ürünüdür.

2. Soru : Okulda görmüş olduğunuz sanat eğitimi içerisinde, gösterilen bilgisayar uygulamaları, çağdaş ve dijital sanat ürünü oluşturmada sizce yeterli midir? Olumlu ve ya olumsuz bir madde ile açıklayınız.

Bu soruda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Yeterli olduğunu düşünmüyorum okulda bir sanat eğitiminden ziyade sadece başlangıç düzeyinde teknik eğitim veriliyor.

neü-2: Hayır değil, her şey eski usul, teknolojik imkanlar varsa da kullanılmıyor.

neü-3: Değildir. Sadece klasik eğitim görmekteyiz.

neü-4: Aldığım eğitimin dijital sanat ürünü oluşturmada yeterli olduğunu düşünmüyorum.

neü-5: Yeterli olduğunu düşünmüyorum lisans eğitimlerinde gerekli teknolojik ekipman ve eğitmen bulunmuyor.

neü-6: Okulumuzda photoshop dışında program öğretilen bir ders görmedik, eğitmenler programları öğrenmiş halde gelmemizi bekliyorlar, bu yüzden yeterli bulmuyorum.

neü-7: Yetersizdir. Alt yapısı sağlam dijital sanat öğreticilerinin olmayışından kaynaklı.

neü-8: Tamamen çağdaş ve dijital sanata yönelik olmaması ya da yeterince ağırlık konusunda yeterli olduğunu düşünmüyorum.

neü-9: Gerek eğitim gördüğümüz okulda, gerekse ülkemizde farklı eğitim kurumlarında dijital eğitimin yeterli olduğunu düşünmüyorum. Bu durum ülkemizin dijital sanat alanındaki yerini de geri plana itmektedir.

neü-10: Bilgisayar uygulamalarını genel olarak okul dışında, kompozisyonlarımızı oluştururken kullanmaktayım. Okulda dijital sanat eğitimi verilmemektedir. Almış olduğumuz eğitim bu konuda yetersizdir.

neü-11: Yeterli olduğunu düşünmüyorum. Dijital sanat uygulamaları hakkında bir çalışma yapılmamakta.

neü-12: Yeterli değildir. Bilgisayar uygulamalarını amatörce ve bireysel öğrenmemizin yettiği kadar kullanabilmekteyiz.

selçuk-1: Bu konu hakkında bir fikir sahibi değilim.

selçuk-2: Tam anlamıyla yeterli değildir. Çok fazla uygulama gösterilmemekle beraber, verilenler de temel bir kullanımı ele almakta ve ürün çıkartmak için yeterli bir şekilde değildir.

selçuk-3: Olumlu olarak söyleyebileceğim tek şey sadece başlangıç için bir bilginin verilmiş olmasıdır. Olumsuz olarak ise, yapılan ve ya uygulanan çalışmalar kağıt üzerinde yapılan grafik çalışmalarıyla aynı kalmakta; ortaya çıkan çalışmalar güncellikten uzak ve sanat değeri taşımayan işler meydana getiriyor.

selçuk-4: Bilgisayar eğitimimiz yeterli değil, bir sanat ürünü ortaya koymamız için gereği kadar eğitim görmüyoruz. Uygulamalar az, teori ağırlıklı ve kalıcı değil.

selçuk-5: Okulda dijital sanat adına bir eğitim görmemekteyiz. Fakat bireysel çaba ve çalışmalarımızla okul dışında çağdaş sanat fikirleri ve ürünleri üretebiliyoruz.

selçuk-6: Yeterli değildir. Teorik derslerde gördüğümüz eserleri nasıl aktaracağımızı bilmiyoruz. Dijital uygulamalar görmek bizi çağdaş bir seviyeye çıkarırdı.

selçuk-7: Yetersizdir çünkü uygulamalar kısıtlı ya da yetersiz olması öğrenciler açısından hayal dünyalarındaki o bakış açılarını tam olarak yansıtmaması olanak olmuştur.

selçuk-8: Yeterli değil. Öğrenciler belirli bir çerçevede eğitim alıyor.

selçuk-9: Bence yetersiz. Çünkü okullarımız fiziki donanım olarak yetersiz ve bunun yanı sıra hoca olarak da donanımsız . Bu da öğrencilerin dijital sanat alanında geri kalması ve çağı takip edememesi sonucunu doğuruyor.

selçuk-10: Yeterli değil. “Eğitimcileri, eğitmek gerekli öncelikle.

selçuk-11: Kesinlikle yeterli değil. Bazı bölümlerde sanat eğitimi içerisinde bilgisayar uygulamaları bile yok.

selçuk-12: Resim öğretmenliği öğrencisi olduğum için okulda bilgisayar destekli eğitim tam anlamıyla alamadığımızı düşünüyorum bu da çağdaş ve dijital sanat ürünü oluşturmada yetersiz ve eksik kalıyor.

kto-1: Hayır daha farklı açılardan daha farklı bilgiler verilebilir ki bunların bizlere çok katkısı olacağına inanıyorum

kto-2: Yeterli olduğunu düşünmüyorum, çünkü ders saati oldukça yetersizdi, nitekim geçerli not aldığımız bir ders olarak tarihe karıştı.

kto-3: Kesinlikle yetersiz. Eğer ki üründen daha ziyade sanat ürünü oluşturma ise bu konuda titiz ve planlı çalışılmalıdır. Doğrudan eğitim değil fakat dolaylı eğitim verilmelidir.

kto-4: Evet. Başlangıç için yeterli. Dijital sanatla tanışma aşamasında kullanılan uygulamalar uzun zaman sonra bile yeni işler üretirken çeşitli özellikleriyle size farklı yönler sunabiliyor.

kto-5: Okulda uygulaması gösterilen sanat eğitimi içerisinde bilgisayar uygulamaları, çağdaş ve dijital sanat ürünü oluşturmada yeterli değildir. Nedeni ise sanat bölümlerinde bulunan öğretim elemanlarının bir çoğu bunun önemini kavramış değildir. Ayrıca kendilerini geliştirme noktasında istekleri bulunmamaktadır. Çağın gereklerini düşünce temelinde kavrayamamış durumdadırlar. Bundan dolayı yetersiz bir bilgisayar destekli sanat eğitiminin var olduğunu söyleyebiliriz.

kto-6: Okullardaki verilen eğitim biraz donanıma bağlı olarak kendini göstermektedir. Donanım sayesinde kendi kendine yeten bir eğitim sistemi oluşacağını düşünüyorum.

kto-7: Hayır değildir. Çünkü oldukça temel bir eğitim verilse de 4-5 çok geniş çaplı programı 2 senede öğretilmeye çalışıldığından yeni bir ürün oluşturmak için gereken bilgiler bize verilememekte. Ve gelişmek tek başına öğrenciye kalıyor.

kto-8: Yeterli değildir. Sadece okulda yapılmamalı bize dışarıda doğal ortamda uygulama fırsatı verilmelidir. Olumlu yönden ise okulda verilen bilgisayar eğitimi dijital ortamı kullanabilmeyi öğretebilmektedir.

kto-9: Gösterilmiş olan uygulamalar dijital ve çağdaş sanat uygulamaları için yetersiz gelmekte sadece grafiksel açıdan üretim yapmayı sağlayacak nitelikte programlarla sınırlı kalmaktadır.

kto-10: Uygulamalı anlatım bazı konularda yetersiz kalıyor. Örneğin bilgisayar ve dijital sanat konularında daha çok çalışmalar çıkarsak daha iyi olurdu. Konuya göre yeterlilik gösteriyor. Konuya teorik olarak bütünüyle hakim oluyoruz.

kto-11: Bilgisayar uygulamaları dersi görmüyorum. Gerekli eğitim verildiği müddetçe, çağdaş ve dijital sanat ürünü oluşturmak mümkündür.

kto-12: Şu an için eğitimimde bilgisayar uygulamaları bulunmakta. Verilen eğitimin yeterli olduğu düşünmüyorum.

3.soru: Bölümünüzde dijital sanat içerikli ve ya dijital sanat eğitimi vb. derslerin bulunmasını ister misiniz? Bir maddeyle belirtiniz.

Bu soruda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Dijital sanatla ilgili almak isterdim. Bunun diğer çalışmalarım da etkisi olabileceğini ve materyal gelişimimizde dijital araçlarda kullanmak bizim açımızdan daha iyi olacağını düşünüyorum.

neü-2: Kesinlikle isterim. Bunun bize farklı bakış açısı kazandırabileceğini ve klasik sanat eğitiminde de kullanılabileceğimizi düşünüyorum.

neü-3: İstemezdim. Çünkü bilgisayar veya tablet başında zaman geçirmekten hoşlanmam.

neü-4: Bölümüm için böyle bir eğitimin yaratıcılığımın, tasarımlarımın gelişmesine ve farklı sanat alanlarında deneyim kazanmama yarar sağlayacağını düşündüğüm için isterdim.

neü-5: Temel tasarım derslerinin yanında bulunmasını isterdim.

neü-6: Öğrenmek yararlı olabilirdi. Kendimizi geliştirmemizde farklı bir alan olabilirdi.

neü-7: Evet, bu beni ve sanatsal üretimimi mutlaka geliştirirdi.

neü-8: Grafik bölümü olarak çoğu çalışmalarımızı dijital olarak yapmaktayız fakat dijital sanat eğitimi olarak derslerimiz bulunmamakta. Dijital sanatı daha iyi tanımak bu alanda gerek sanatsal gerek piyasa için kişinin kendini geliştirmesi açısından, bu konuyla ilgili derslerin bulunmasını isterdim.

neü-9: Popüler kültür ve çağdaş sanata adapte olabilmek için dijital sanatın gerekli olduğunu düşünüyorum.

neü-10: Kesinlikle, dijital bir ortamda, uygulama açısından daha fazla işler çıkarabiliriz. Resim malzemeleri ile aktaramadığımız unsurları, dijital sanatın sunduğu bir çok araç gereçle oluşturup, sanat adına daha belirgin nesnelere elde ederiz.

neü-11: Evet kesinlikle isterim, dijital sanat bizlere yaratıcılık konusunda artı yönler kazandıracaktır.

neü-12: Evet isterim, çağ ilerledikçe sanat anlayışı da hızla değişiyor, güncel olmamız ve çağa ayak uydurabilmek adına bu gerekli.

selçuk-1: Kesinlikle isterim. Çünkü çok fazla vakit harcamadan iş üretmeyi ve bir işe başlamadan önce o işin bittiğinde nasıl görünebileceğini bilebilmek isterdim.

selçuk-2: Kesinlikle isterim, kendimi bu alanda geliştirmek faydalı olacaktır.

selçuk-3: İsterim, çünkü dijital sanat ile artık klasik resim uygulamaları ortak yürütülmekte ve klasik sanata adına yardımcı bir çok öge bizlerin işlerini

kolaylaştırmaktadır. Bu durum bizlerin çoğu olgudan tasarruf etmemizi sağlar ve sanatsal bakış açımızı geliştirir.

selçuk-4: Evet isterim, sanat eğitiminde bir öğrencinin sanat adına her şeyi öğrenmesi gerekmektedir. Lakin öğretim konusunda doğan eksikliklerle öğrenciler doğrudan baş başa bırakılıyor.

selçuk-5: Tabii ki isterdim bu bizim bölümümüz adına değerli bir sanat alanı çünkü; bizim için yeni teknikler ve oluşumlar demek, yeni teknikler ise yeni ürünler demektir.

selçuk-6: Evet isterim, bu bize üretim konusunda alan çeşitliliği sağlar.

selçuk-7: İsterdim. Uluslararası düzeyde yapılmış bir çok dijital sanatı yerinde keşfedip yeni ufuklar oluşması bir öğrenci için olağanüstü bir bakış açısıdır.

selçuk-8: Evet isterim. Mekan tasarımının farklı bir biçimde sunumu ilgi çekici olabilir.

selçuk-9: Resim bölümü okuyan bir öğrenci olarak elbette alanımda dijital sanat dersi almak isterdim ama maalesef bu konuda herhangi bir eğitim yok.

selçuk-10: Olması şart! Bir sanat ürünü üretebilmek için bize büyük kolaylıklar sağlar.

selçuk-11: Evet isterdim. En azından kendi alanımız dışında da farklı uygulamalar öğrenebiliriz. Ya da kendi alanımızda farklı bir çok ürün ortaya koyabiliriz.

selçuk-12: Bence olmalı çünkü geleneksel resim sanatını bilişimin izi doğrultusunda uzman programlarla çizimlerinizi, projelerinizi veya görsel sanatlarla ilgili tüm hayal gücünüzü yansıtabileceğiniz alanı size sunar.

kto-1: Kesinlikle evet, güncel kalabilmek adına gereklidir.

kto-2: Kesinlikle gerekli olduğunu düşünüyorum. hem içinde bulunduğumuz çağa ayak uydurmak hem de sanata farklı bir bakış açısı geliştirmek farklı bir soluk getirmek için bu derslerin eğitimde yer almasını isterim.

kto-3: Evet, çalışmalarında bana yardımcı olur.

kto-4: Kesinlikle evet. Bir eseri tuval ve fırça olmadan hayal ettiğiniz şekilde üretebilmek çok keyifli ayrıca çok kullanışlı.

kto-5: Bölümünün öncelikle kendi içerisinde dönüşümünü yapmasını beklemekteyim. Çünkü çağı yakalayan kişilerle üniversitedeki bölümler dönüşümü başarabilme potansiyelini yakalayabilir ve gerçekleştirebilir. Bu nedenle zihinden hayat içerisine düşünce aktararak yol gösterici uygulamalarla öğrencilere sadece dijital sanat değil bütün sanat dallarının sağlam bir temelde teori ve pratik eğitimi gerçekleştirilirse bu başarılabilir. Dijital dönüşümün yolu da buradan geçmektedir.

kto-6: Tabi ki de isterim. Farklılık her zaman iyidir.

kto-7: Kesinlikle isterim. Çünkü dijital sanat artık her yerde her şeyde kullanılıyor. Kullanılmak zorunda. Bu kadar önemli bir aracın bize öğretilmemesi ya da daha iyi öğretilmemesi çok büyük bir eksiklik yaratıyor.

kto-8: Okulda görülen dijital eğitim derslerimiz yeterli değil bu sadece temel oluşturmada yardımcı olur. Bu derslerin daha yoğun olarak görülmesi gerekir.

kto-9: İsterdim. Sanatsal üretim pratiğini bu alan üzerinde de denemek ve çalışmak için edindiğim bilgilerin artması için.

kto-10: Evet isterdim. Dijital sanata olan ilgimden dolayı derslerimde olmasını isterdim.

kto-11: İstemezdim. Bilgisayarla arası iyi olan, dijital sanatla ilgilenenler için bir seçenek olarak sunulması sonuçları daha olumlu etkiler. Bireysel istekler önemli.

kto-12: Sanatın her alanıyla ilgili bilgim olması adına, bu derslerin bulunmasını isterdim.

4. Soru : Almış olduğunuz klasik sanat eğitimi, teorik ve uygulama yönünden, günümüz sanat ortamını (üretim açısından)karşılama mıdır? Olumlu ve ya olumsuz birer madde ile açıklayınız.

Bu soruda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Hayır çünkü bir şeyler öğretebilecek düzeyde görmüyoruz bu tür bilgileri merakın varsa okul dışından edinebiliyorsun.

neü-2: Şu an aldığımız sanat eğitimi, teorik kısım ve uygulama her ne kadar kişiyi geliştirecek kısımları olsa da günümüz sanat ortamında yeterli değil, gördüğümüz eğitim bir nebze bize bir şeyler katıyor fakat mezun olduktan sonra gireceğimiz işlerimizde yeterli olacağını düşünmüyorum.

neü-3: Karşılama maktadır. Teknik ve mesleki yetersizlikler mevcuttur.

neü-4: Karşılama maktadır. Teknik yetersizlikler eğitimi ve sanatsal faaliyetleri olumsuz etkiliyor.

neü-5: Yurt genelinde tuval ve pentur eğitimi almış bulunuyoruz. Fakat dünya sanat anlayışı ve bienallerde ki güncel sanat, pratik ile paralel gitmemektedir. Bu noktada yenilenmek ve günün gereklerini yakalamak gerektiği kanaatindeyim.

neü-6: Resim bölümü bünyesinde düşündüğümde karşılamaktadır.

neü-7: Kısmen karşılamaktadır.Bazı teknik bilgiler eksikliğinden dolayı.

neü-8: Tasarımın başlıca temellerinin olduğunu düşünürsek klasik sanat eğitimi, çalışmaların yapısını oluşturmada fayda sağlamaktadır. Fakat günümüzdeki teknolojik gelişmeleri düşünürsek, hala klasik sanat eğitiminin veriliyor olması günümüz sanat ortamını çokta karşılamamaktadır.

neü-9: Eğitim sistemimizde yer alan müfredatın bu konu için yeterli olmadığını düşünüyorum. Tek olarak batı temelli sanat yerine doğu sanatına da yer verilmesi gerektiği görüşündeyim.

neü-10: Almış olduğum eğitim, günümüz sanat ortamını karşılamamaktadır. Dijital sanat gibi güncel uygulamalar üniversite ders müfredatında yerini almalı, bu alanlara olan ilgi arttırılmalıdır.

neü-11: Hayır karşılayamamakta. Almış olduğumuz klasik eğitim bizleri özgürlük ve teknolojiye uyum sağlama konusunda geri plana itmekte.

neü-12: Almış olduğum eğitim üretimimi karşılaşa da, sonrasında çok fazla bireysel çaba gerektirmekte.

selçuk-1: Okulda aldığım öğretinin günümüz sanatına uygun işler çıkartmada bana yardımcı olduğunu düşünmekteyim. Bu konuda hocalarımızın çok büyük desteği bulunmakta.

selçuk-2: Teknikleri öğrenmemiz bakımından yüzeysel bir şekilde karşılıyor fakat zaman yetersizliğinden dolayı, kendimizi geliştirme fırsatı bulamıyoruz.

selçuk-3: Hayır, tarih ne kadar farklı dönemlerin tesiri altında kalsa da kültürel, toplumsal ve alışlagelmiş sanat anlayışı sebebiyle bu mümkün değildir.

selçuk-4: Klasik sanat eğitimi teorik uygulamalar ortamını karşılamaktadır. Çünkü gerekli teknikler anlatılıyor ve uygulamalı olarak gösteriliyor, biz bunu günümüz şartlarına uygun hale getirmeliyiz. Fakat hem teorik hem uygulamalı işlenmesi gereken derslerde uygulama gösterilmemekte daha çok teorik şekilde dersler işlenmektedir. Bu yüzden üretilen eserler günümüz sanatı adına yeterli değildir.

selçuk-5: Almış olduğumuz klasik sanat eğitimi çağdaş sanat adına bir temel oluştursa da; günümüz sanat ortamını üretim açısından karşılamamaktadır.

selçuk-6: Hayır karşılamıyor, dönemsel farklılıklar mevcut ve sanat ortamının özellikleri farklı. Dijitalin bu konuda bütün sanat alanını içine aldığını ve daha geniş üretim olanağı sağladığını düşünmekteyim.

selçuk-7: Karşılması sadece okul için değil öğrenci için de neler yapabilmesine bağlıdır. Yani sadece okula bağlı kalmadan araştırması ve uygulama yoluyla kendi tarzını ben bilgisini geliştirebilir.

selçuk-8: Tam anlamıyla örtüşmemekte.

selçuk-9: Teorik olarak karşılasa bile uygulama kısmında alanıma yardımcı olacak dijital teknolojilerden yararlanamıyorum. Bu da tabii ki sanat olarak beni çağın gerisine itiyor.

selçuk-10: Hayır karşılamıyor. Çünkü ben verilen eğitimin kötü olduğu iddiasındayım.

selçuk-11: Kısmen karşılıyor diyebilirim. Ama daha fazla üretim için daha fazla bilgiye ve uygulamalara ihtiyaç olduğunu düşünüyorum.

selçuk-12: Kesinlikle karşılamamakta çünkü sanata ve sanatçıya duyulan değer ortada.

kto-1: Üretim açısından bakıldığında teknolojiye ayak uydurmak zorunda olduğumuzu ve bunun da zaten bizlere birden çok katkısı olduğunu düşünüyorum klasik eğitimin yanı sıra dijitalliğin vermiş olduğu tadın her şeyden önce farklı olduğunu düşünüyorum sadece klasik eğitimin maalesef ki üretimi tatmin ediciliği karşılamadığını düşünüyorum.

kto-2: Karşılığını düşünmüyorum ya da henüz ben böyle bir ortamın içinde bulunma şerefine erişemedim.

kto-3: Tabii ki hayır. Fakat bir öğrencinin sanat ürünü ortaya koyabilmesi için özgür bir ortamı oluşturabilmek yeterlidir.

kto-4: Pek sayılmaz. Eğitim aşamasında atölyesinde bulunduğunuz hocanızın üretime açık olduğu kadar ilerleyebiliyorsunuz. Günümüz sanat ortamını üretim açısından özgür düşünce ve bu özgürlükle takip etmek karşılayabilir.

kto-5: Aldığım sanat eğitiminin bir klasik sanat eğitimi olduğunu söyleyemeyeceğim. Çünkü klasik dediğimizde bir üst zümreye ait olanı dile getiririz.

Çünkü üst zümreler hep yol açıcı ve yol gösterici olan tarafındadır. Genel anlamdaki ve anladığım sanat eğitimindeki şahsi düşüncemi ifade edecek olursam, elbette klasik sanat eğitimi teorik ve uygulama açısından günümüz sanat eğitiminin denetçisi konumunda olmalıdır. Çünkü güncelliği ele alan Post Modernist bakışların insanın değerinden ve insan değerlerinden uzak, genel anlamda egoyu merkeze alan ve ortaya çıkan ürünü değersiz kılmaya meyilli bir sanat tipolojisi yaratmaktadır. İnsanı ve onun değerlerini ele almayan ve insanın tekamülünü sağlamayan hiçbir eğitim anlayışının dünyada en iyi eğitim görüşü olduğu iddiasında bulunamaz.

kto-6: Tam olarak yansıtmamaktadır. Sadece teoride kalıyor. Uygulama aşamasına geçilmelidir.

kto-7: Bence karşılamamakta. Artık günümüz piyasasında daha net ve daha keskin ürünler istenmekte. Ve elle yapılan bir illüstrasyon bilgisayar üzerinden olandan daha donuk kalma ihtimaline sahip. Tabii ki klasik sanatın her zaman bir yeri bir alıcısı vardır ama genel piyasa artık dijitale muhtaç.

kto-8: Evet karşılamaktadır. Çünkü klasik sanatta tarihi,geçmişî,kullanılan teknikleri ve bu teknikleri kullanan sanatçıları,tanıma fırsatı verir bize teorik derslerde. Uygulamada ise geçmişle günümüzdeki sanatı birleştirip yeni eserler ortaya çıkarma fırsatı verir. Olumsuz yönü yeni eserler yaparken geçmişte şu sanatçı şu tekniği kullanmış denilip kısıtlanmamız.

kto-9: Almış olduğum sanat eğitimi hem teorik hem de uygulama açısından günümüz sanat ortamına göre yeterli gelmemektedir. Bilgiye ulaşım ve teknik uygulama yönünden çok gelişim sağlamaktadır. Buna rağmen dışarıdan bakıldığında bir çok kişiye göre de az ya da çok bir bilgi birikimi ve tecrübe sahibi yapmakta sanatsal üretim yapmamı kolaylaştırmaktadır.

kto-10: Karşılamaktadır. Derslerde gereken tüm bilgiler bizlere aktarılıyor.Bu bilgilerde günümüz sanatına ayak uydurmamız için yeterli düzeyde.

kto-11: Genel olarak sağlamaktadır. Ortaya çıkarılan ürünler yaklaşık aynı seviyede ve tarzda, bu da bir ayrılışa neden olmaz.

kto-12: Karşılıklıdır. Bunu özgün işler üreten sanatçılardan anlayabilmekteyiz.

5.soru: Öğrenme, uygulama ve üretme bakımından, klasik ve dijital sanat eğitimin birlikte verilmesi, öğrenciler için ne gibi sonuçlar doğurur? Olumlu ve ya olumsuz birer madde ile açıklayınız.

Bu soruya ait elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Klasik sanat eğitiminde bilgili olmak dijital sanatı daha verimli kullanmamızı sağlar. Geçmişten gelen tecrübe birikiminin bize aktarılması modern dijital sanatı kullanırken ikisini bir arada harmanlayıp daha çeşitli ürünler vermemizi sağlar.

neü-2: Birlikte verilmesi iki tarzında bir birlerine olan benzerlik ve farklılıklarını görmekte fayda sağlayabilir fakat bu iki eğitim ayrı ayrı verilirse çok daha iyi bir verim yakalanabilir

neü-3: Hayal dünyamızı geliştirir ve bizi bir şeyler araştırmaya ,öğrenmeye iter. Fakat dijital ortamda fazla vakit geçirdiğimizde dış dünyayı unutabiliriz.Ve sağlık açısından da zararlı olabilir.

neü-4: Öğrenme, uygulama ve üretme bakımından gözle görülür bir gelişme ile sonuçlanır.

neü-5: Pozitif bir ortam doğurur. multidisipliner bir uygulama sanat eğitimi için faydalı olacaktır.

neü-6: Derslerin birlikte verilmesinin olumsuz yanı her öğrencinin dijital sanata ilgi duymaması olabilir ancak faydalı olacağını düşünüyorum.

neü-7: İki eğitimin de birlikte verilmesi öğrencilerin bilişsel olarak daha fazla ürün ortaya koymasına fayda sağlar. Aynı zamanda klasik eğitime farklılık katabilir.

neü-8: İki eğitimin aynı anda verilmiş olması öğrencilere kattığı şeyler açısından olumludur. Klasik eğitim dijital sanat eğitiminin temelini oluşturmaktadır

asında. Bu yüzden dolayı da öğrencilere daha yetenekli olduğu veya ilgili oldukları alandan ilerleme olanağını sunmuş olur.

neü-9: Klasik sanat uygulamalarının dijital sanata kolay aktarımını sağlar. Fakat bu durum sanat ürünlerinin niteliğini düşürebilir.

neü-10: Kesinlikle çok faydalı sonuçlar doğuracaktır. Tabii ki öncelikle klasik sanat eğitimi iyice benimsenmeli ve sonrasında dijital sanat üzerine; teorik ve uygulama dersleri eklenmelidir.

neü-11: Verim sağlamak adına, bu uygulamaların aşamalı olarak verilip daha sonrasında birleştirilmesi, öğrenciler üzerinde sanatsal gelişim adına fayda sağlayacaktır.

neü-12: İki stil birleştirildiğinde farklı çalışmalar ortaya koyabilir ve daha iyi sonuçlar elde ederiz.

selçuk-1: Günümüz sanatın ayak uydurabilmek için iki yönteminde kullanılması gerektiğini düşünüyorum. Daha hızlı ve olumlu sonuçlar elde etmenizi sağlayacaktır.

selçuk-2: Bizler adına faydalı olacağını düşünüyorum. Her iki sanat alanında da eğitim almış olmak, bizlerin farklı alanlarda daha fazla gelişmesini sağlar.

selçuk-3: Öğrenciye farklı kapılar açar, görsel birikimi artar. İki taraflı çalışmak öğrencinin yönelimini ikiye bölebilir, bu performans düşüklüğüne sebebiyet verebilir.

selçuk-4: Birlikte verilmesi durumunda alan hakkında bilgi ve yetenek bakımından zenginlik elde edilebilir. Konu hakimiyeti artar. Zaman kısıtlamaları öğrenciler üzerinde odak problemi doğurabilir.

selçuk-5: Farklı disiplinlerin bir arada işlenmesi ve uygulanması ürün ve fikir çeşitliliği açısından bizleri daha ileriye taşıyacak olgulardır.

selçuk-6: Zamanlama açısından yetersizlikler meydana gelebilir. Öğrencilere hem sanatın geçmişini hem de iki alanın uygulamalarını öğretmiş oluruz.

selçuk-7: Bilmedikleri bilgi hakkında kendilerini geliştirebilirler. Fakat sadece o bilgiler dahilinde kalırlarsa da sabit hızla ilerleyen bir arabaya benzeyip kendi dünyalarını keşfedemezler.

selçuk-8: Daha faydalı olacaktır. İki alanın birbiriyle iletişimi ve etkileşimi daha kolay anlaşılacaktır

selçuk-9: Örneğin resim alanında cevap verecek olursam, resim yapımı malzeme ve fiziki şartlar açısından biraz zahmetli bir sanat. O yüzden de özellikle öğrencilik yıllarında imkan olmayınca resim yapmak mümkün olmuyor. Fakat dijital olarak resim yapmayı biliyor olmak bu gibi imkansızlıkları ortadan kaldırır ve dijital olarak hayallerimizi gerçekleştirmemizi sağlıyor.

selçuk-10: Çeşitlilik sağlar ve geliştirir ki sanat öğrencisi tekdüze bir eğitim almamalıdır bu onu yalnızca sığlaştırır.

selçuk-11: Olumlu ve olumsuz geri dönüşleri olacaktır. Klasik sanata yatkın olanlar dijital sanat eğitiminde fazla başarı gösteremeyebilir. Çünkü dijital sanatı kavramak ve alana hakim olabilmek üretimi etkileyebilir. Olumlu yanına değinecek olursak yeteneğimizi farklı mecralarda geliştirebiliriz.

selçuk-12: Klasik sanatın dijitalle birleşip hayal gücünün program eşliğinde harmanlanması yeni fikirlerin ortaya çıkmasına neden olacağı için bence birlikte verilmelidir.

kto-1: Üretim kısmında özellikle dijital sanatın katkılarının çok olduğuna inananlardanım kendimde bu alanda tasarımlar yapan biri olarak

kto-2: Çağa ayak uydurmak için yenilik (dijital sanat), yenilik içinde klasik sanat eğitiminin gerekli olduğunu düşünüyorum.

kto-3: Öğrenci klasik resim anlayışı üzerine araştırmalar ve uygulamalar yapmalı ve sonrasında dijital sanat eğitimi almalıdır.

kto-4: Tetikleyicidir. Öğrenciye bir ürünü iki farklı ortamda görme olanağı sağladığı gibi farklı ortamlarda birbirinden çok farklı ürünler ortaya çıkarma aynı dönemde farklı düşünebilme ve görebilme algısını geliştirir.

kto-5: Klasik ve dijital sanat eğitiminin birlikte verilmesi, öğrenciler için öncelikle esneklik sağlayabilir. Zaman, mekan ve maliyet ilişkisinde yeni bir sentez ortaya çıkarılabilir. Bunu şu şekilde örneklendirebiliriz: Öğrencinin öğrenme açısından öğrencinin teknolojik gereçleri kullanarak daha çok veriye ulaşma olanağı yakalar veya alanlara ait veriler öğrenciye ulaştırılabilir. Uygulama anlamında uzaktan eğitimi sağlanarak onun bilgilendirilmesi ve ona yol gösterilmesi sağlanabilir. Üretim anlamında ise bilgisayar destekli araç ve gereçler ile programlar kullanılarak dijital alanda sanat üretimleri gerçekleştirilebilir.

kto-6: Güzel sonuçlar doğurur. Çünkü eski ile yeninin sentezi ayrı bir tat oluşturabilir.

kto-7: Bence birbirlerini geliştiren ve destekleyen eğitimler olması açısından olumlu bir etki doğurur. Sonuçta sen temel bir insan figürü çizmeyi bilmedikçe dijital bir karakter tasarlamada o kadar zorlaşır.

kto-8: Olumlu yönden bakılınca öğrenciye geçmiş sanatı ve gelecekte teknolojiyle yapabileceğimiz eserleri yapabilme fırsatı verir.

Olumsuz yönü ise öğrencilerin teknolojiye sanat açısından bağlanıp sonradan teknoloji bağımlısı olabilmeleridir.

kto-9: Öğrencilerin bu iki disiplinde de kendilerini geliştirmesini ve disiplinler arası iletişim kurup çalışmalarında dijital uygulamayı klasik sanata ve klasik sanat üretimini dijitale aktararak bağlantı kurmasını sağlar. Bu tür bir çalışmanın olumsuz bir tarafı olduğunu düşünmüyorum.

kto-10: Konuya hakim olma oranı daha çok artar.Öğrenme kalıcı olur. Öğrenciler zaman konusunda zorlanabilirler.

kto-11: Bir işi genel bilmek yerine daha detaylı öğrenmeyi sağlar, yorum gücü gelişir. Olumsuz olarak ders yükünü arttırabilir.

kto-12: Olumlu olarak geçmiş ile günümüz arasında bir bağ kurarak yenilikler yakalayabiliriz. Olumsuz olarak ise, klasik temel sağlanamazsa, öğrenci geri planda kalabilir.

6. Soru : Çalışmalarınızda, bilgisayar uygulamalarından ne kadar faydalanıyorsunuz? Eksi ve ya artılarını birer madde ile açıklayınız. Bu soruda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Bilgisayar uygulamaları sanatçının işini çok kolaylaştırıyor bu iyi bir şey ama bir yandan teknik bilgiden geri kalınabiliyor.

neü-2: Çalışmalarımın %21 geleneksel, %79 u dijital ortamda gerçekleşiyor, eksi kısım olarak gelenekselin verdiği tat ve duyguyu alamıyorum, artı olarak da işlerim daha temiz daha hızlı ve daha risksiz ortaya çıkıyor.

neü-3: Gerektiği zamanlarda faydalanıyorum çünkü daha pratik oluyor. Ama fazla kullanınca da hayal dünyamı kısıtlıyor ve elimin geriletiyor.

neü-4: Oldukça fazla faydalanıyorum. İşimi kolaylaştırma açısından faydalı. Çok fazla radyasyonda kalmak eksi yanı.

neü-5: Tasarım kısmında yararlanıyorum. Bu da bir nevi çalışmanın on gösterimi ve çalışmanın nerelere varabileceğini başın da bizlere sunuyor.

neü-6: Çalışmalarımın çoğu bilgisayar üzerinden yani oldukça fazla faydalanıyorum. Saatlerimi bilgisayar başından ayrılmadan geçirmek sağlıklı hissettiriyor ancak öğrendiğim programlar ve yaptığım işler beni tatmin ediyor.

neü-7: Sanat çalışmalarımnda düzen, kurgu gibi resimsel öğelerimi tasarlama da bilgisayar uygulamalarında faydalanıyorum. Artı yönü resmin ana taslağını daha önceden görme imkanım oluyor.

neü-8: Sıklıkla faydalanıyorum. Artıları oldukça fazla, çalışmaların süre olarak hızını sağlarken aynı zamanda çalışmaların uzun süre depolanmasını sağlıyor. Eksilerinin yok denilecek kadar az olduğunu düşünüyorum.

neü-9: Çalışma taslaklarımızı oluştururken daha pratik çözümler sağlar.

neü-10: Genellikle İllüstratör uygulamasından yararlanmaktayım. Bu durum benim için çok faydalı ve pratik sonuçlar doğurmakta, sanata olan ilgi ve sevgim bu durum sayesinde artmakta.

neü-11: Şu an sadece projeksiyon gibi araç gereçlerden yararlanıyorum. Bu araçların daha fazla olmasını isterim.

neü-12: Uygulamalar ve araçlar çalışmalarımızı zenginleştirmekte, bizlere zamandan tasarruf sağlamakta. Fakat bu kolaylıklar bizleri zamanla tembelleştirip köreltebilirler.

selçuk-1: Yapacağım çalışmaların, bittiğinde alacağı şekli görebilmek adına Photoshop kullanıyorum. Eksisi olarak bunu el çizimi olarak uygulamamamın yeteneğimi körelttiğini düşünüyorum.

selçuk-2: Çalışmalarımızın çoğunu el yordamıyla üretiyoruz, herhangi bir dijital uygulama kullanmıyorum.

selçuk-3: Son yıllarda bütün çalışmalarımı arşivleme ve önceden oluşturup görme şansını buluyorum. Bu sayede zaman kazanmış oluyorum ve bir çok çalışma elde edip seçim yapabilme fırsatı kazanıyorum.

selçuk-4: Bilgisayar uygulamaları kullanmıyorum, gerekli durumlarda tüm düzeltmelerimi kağıt üzerinde gerçekleştiriyorum.

selçuk-5: Uygulama taslaklarımı daha önceden görmemi sağlaması için bilgisayar kullanmaktayım. Bu sayede daha düzenli ve masrafsız bir hazırlık aşaması sağlıyorum. Fakat dijital uygulamalarda ki yetersizliğimden dolayı her fikrimi yansıtamadığımı düşünmekteyim.

selçuk-6: Fotoğraf düzenlemelerinde kullanıyorum, bu işlerimi daha etkili sunmamı sağlıyor.

selçuk-7: Elimden geldiğince faydalanıyorum ve çalışmalarına yeni bir teknik ve bakış açısı kazandırıyor tabii ki.

selçuk-8: Tamamını bilgisayar ortamında yapıyorum.

selçuk-9: Faydalanamıyorum çünkü eğitimini almadım. Eğer faydalanabiliyor olsaydım ticari olarak şu an çok işime yarayabilirdi.

selçuk-10: Yoğun şekilde değil elbette ama kullanıyorum.

selçuk-11: Ben bilgisayar uygulaması kullanmıyorum. Herhangi bir eksisini görmedim. Sadece bilgisayar uygulamalarını başka ürünler ortaya koymak için kullanıyorum.

selçuk-12: Klasik çizim çalışmalarında eskiz ile kağıt üzerinde çalışılmasından yanayım. Ama dijital bir çizim yapılacaksa düzenleme tamamen tablet üzerinden olmalı.

kto-1: Çalışmalarında çoğunlukla bilgisayarı kullanıyorum eksiden çok artı yönleri olduğuna inanıyorum.

kto-2: Örneğin ayakkabı tasarımı için bir çizim tableti kullanıyorum oldukça pratik ve rahat. Yanlış bir çizimde tek bir hamle ile geri alabilirim ya da renk tonlamalarında oldukça yol gösterici olabiliyor.

kto-3: Pek fazla faydalandığım söylenemez. Fakat pratik olma açısından faydalanıyorum. Bir taslak görme aşaması gibi.

kto-4: Klasik sanat ve dijital sanatı aynı işler için kullanmıyorum. Bilgisayar uygulamalarını poster ve afiş tasarımı için kullanıyorum. Sebebi ikisini birlikte kullanma konusunda kendimi yeterince geliştirmemiş olmam.

kto-5: Çalışmalarında bilgisayar uygulamalarını yerine göre, yapacağım işin amacına ve içeriğine göre değişmektedir. Bilgisayar destekli uygulamalar, kısa sürede birçok işin gerçekleştirilebilmesi ve hayat içerisinde birçok yere ortaya çıkarılan ürünlerin dijital ortamda ulaştırılabilmesine olanak sağlamaktadır.

kto-6: Uygulamalarında bilgisayardan oldukça faydalanıyorum. Çünkü farklı tasarımlarımı aynı anda karşılaştırmamı sağlıyor. Aynı zamanda eksiklerimi görmemde oldukça faydalı.

kto-7: Neredeyse kullanmadığım bir çalışma yok. Yaptığım basit bir suluboya illüstrasyonunu bile bilgisayara atıp programlar üzerinden dijitalleştirmeye çalışıyorum ister istemez. Zaten tipografide ilk skeç dışında tamamen program üzerinden yapıyorum.

kto-8: Grafik çalışmalarımızda olumlu yönden bakılınca bilgisayar uygulamaları gündelik hayatımızda kolaylık sağlar. Olumsuz tarafı ise teknolojiyle beraber hayatımıza giren grafik,fotoğrafçılık uygulamaları bizi el ile yaptığımız çalışmalara yabancılaştırmaya başlıyor.

kto-9: Çok fazla faydalanmamaktayım.Video art uygulamalarında faydalanıyorum bu alanda çok çalışma üretimi yapmıyorum.Fakat bu uygulamalar üretim aşamasının hızlanmasını ve sonuç halini öngörmeyi sağlayabilmektedir.

İstenilen sonuçlar tabi ki görülen ile aynı olmayabilir.

kto-10: Çalışmalarına göre,üzerinde oynama şansım oluyor.Örneğin renk ayarı,bulanıklılığı,font tipi gibi. Özgünlüğe engel olabiliyor,internette faydalanmak ve etkilenmek gibi sorunlar yaşanabiliyor.

kto-11: Bilgisayar uygulamalarından pek yararlanmıyorum. Fikir elde etmek için güzel, sadece bilgisayar uygulamalarından yararlanmak özgünlüğü zedeleyebilir.

kto-12: Maalesef bu uygulamalardan yararlanamıyorum.

7. Soru : Dijital sanatın, 60 öncesi sanat akımları gibi toplumu; yaşam, eğitim, kültür gibi yönlerden etkilediğini düşünüyor musunuz? Olumlu ve ya olumsuz birer madde ile açıklayınız.

Bu soruda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1: Etkilediğini düşünüyorum çünkü dijital sanat, sanatçıya farklı teknikler sağlayıp daha önce olmayan sanat türlerinin, ürünlerinin ortaya çıkmasını sağlıyor.

neü-2: Kesinlikle, dijitalin hayatımıza girmesiyle reklam, pazarlama ve sosyal alanlar büyük etki gördü. Fakat bu güzel gelişmenin yanında el sanatları, el emekleri, el becerileri biraz daha geri plana atıldı.

neü-3: Teknolojinin gelişmesi tabi ki sanat açısından daha kolay ve daha hızlı sürede geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olmuştur.60 öncesi dönemde teknoloji yeteri kadar kullanılmamıştır.

neü-4: Evet. Bugünün sanatı da 60'lar sanatı gibi popüler ve herkese ulaşabilir durumda.

neü-5: Dijital sanatın kesinlikle pop art ve Warhol felsefi ile birleştiğini düşünüyorum. 60 sonrasında oluşan tüketim ve multi kültürel yapı kendince yeni bir kültür doğurmakta ve sanatın sanatı haline gelen anlayış dijital sanat ile kendi düşüncesini izleyiciye duyurmaktadır. Artı olarak eserlerin çoğaltılması her kitleye ulaşırken eksi olarak ta gerçek eseri ironim bir biçimde itibarsızlaştırma riskine de arttırmaktadır.

neü-6: Toplum etkilediğini düşünüyorum . Olumlu yanı birçok sektörde gelişme kaydediliyor ve yaratıcılık gelişiyor

neü-7: Düşünüyorum. Yaşam, eğitim ve kültür bakımından tamamen hayatımıza girmesi, her insanın ulaşabileceği konumda olması zaten olumlu bir sonuçtur.

neü-8: Kesinlikle etkilediğini düşünüyorum. Dijital sanat günümüzde her yerde her alanda ve her yaş için örneklerini görmek mümkün bu durum bize olumlu olarak yansımakla birlikte yaşam, eğitim, kültür gibi yönlerden bizi etkilemektedir. İçinde bulunduğumuz postmodern dönemde, olumsuz yönden etkilediğini düşünmüyorum.

neü-9: Evet düşünüyorum, günümüzde sosyal medyayla beraber sanatta çok çabuk değişkenlik gösteren popüler bir nesne haline geldi.

neü-10: Elbette, çünkü günümüz sanatı ve teknolojisi arasında büyük bir bağ bulunmakta. Teknolojik ilerlemeler, yenilikler hızlı şekilde yayıldığı için, farklı fikir ve üslupların ortaya çıkışı ve yayılış hızı da gün geçtikte artmakta.

neü-11: Dijital sanatın sadece toplumsal yönden sanatı olumlu etkilediğini düşünmekteyim. Olumsuz olarak ise çok fazla ürünün meydana çıkması ve bu durumun kontrolsüz olması görsel kirliliğe neden olmaktadır.

neü-12: Elbette etkilemekte, bu sanatın hangi yönde kullanılacağı ile alakalıdır.

selçuk-1: Günümüz insanını, en çok etkileyen ortamlardan birisi olan sosyal medya aracılığıyla ürettiğimiz çalışmalar bir çok insana ulaşabiliyor. Ancak bu durum aynı an da sanatı bir tüketim nesnesine de çeviriyor.

selçuk-2: Bu konu hakkında bir bilgi sahibi olmasam da, günümüz sanatının dönemsel benzerlikler gösterdiğini düşünüyorum.

selçuk-3: Hayatımıza giren her şey gibi dijital sanatında bizleri etkilediğini düşünüyorum.

selçuk-4: Evet etkilediğini düşünüyorum.

selçuk-5: Hayır düşünmüyorum, dijital o dönemde bulunan sanat akımları gibi doğrudan toplumu etkilememektedir.

selçuk-6: Dijital, yayma gücüne sahip olduğundan etkilediğini düşünüyorum, günümüzde 60'lı yıllarda olduğundan daha hızlı bir poplaştırma ve çürütme mevcuttur.

selçuk-7: Tabi ki günümüz sanatını etkiliyor. Daha çok özgün anlatımcı ruhıyla ve teknoloji gelişimi ile engin düşünceleri filizlendiriyor

selçuk-8: Evet. Dünyamızın dijitalleşme sürecinde bu önemlidir.

selçuk-9: Tabi ki de etkiledi çünkü tamamı ile el işi ve fiziki olarak yapılan sanatlar hiç el değmeden yapılabiliyor. Bu da sanatçıların basite kaçmasına olanak sağladı ve iş kalitesini etkiledi.

selçuk-10: Video, animasyon, grafik vs dijital sanat takdir edilecek bir biçimde diğerlerinin aksine toplumla sıkı iletişimde. Bu toplumu her yönü ile pozitif yönde etkiler.

selçuk-11: Evet etkilediğini düşünüyorum. Çünkü toplum artık dijital dünyanın bir parçası durumunda. Hızla gelişen iletişim ve ulaşım araçlarıyla bir çok insana sesimizi duyurabiliyoruz.

selçuk-12: Evet düşünüyorum teknolojinin gelişmesi ile zamandan,mekandan ve bir çok alanda tasarruf sağlaması olumlu yönlerde etkilemiştir.

kto-1: Tabi ki her yeni bilgi yeni teknoloji biraz daha önde olduğumuzun kanıtı.

kto-2: Kesinlikle etkiler ki teknoloji çağında yaşadığımızı düşünmemiz yeterli. daha hızlı ve daha çok insan.

kto-3: Tabi ki düşünüyorum. Bu dijital sanatı bugünüme taşıyan en önemli olaylardan birisidir.

kto-4: 60 öncesi sanat gibi etkilediğini düşünüyorum ama 60 öncesi sanat kadar etkilediğini düşünmüyorum. Dijital sanat teknolojiye bağlı çünkü. Teknoloji bir fikir akımından çok daha hızlı ve kapsamlı ilerliyor. Bu kadar hızlı büyüme yeni bağımsız fikirler ortaya çıkarıyor.

kto-5: Dijital sanat, yaşamın her alanında varlığını günümüzde hissettirmektedir. Bunun örneklerini afiş, billboard, internet gibi ortamlarda ürünlerin topluma ulaşması kolaylaşmıştır. Eğitim açısından ise toplumsal mesajların iletilmesi, bilgisayar ortamında öğrencilerin eğitiminin yapılmasına olanak sağlamaktadır. Toplum kültürünün oluşumunda ise hız kazandırması olumlu olmasına rağmen, küreselleşmenin ve teknolojik gelişmelerin neticesinde kültürel yozlaşma ihtimalini de barındırmaktadır.

kto-6: Etkilediğini düşünüyorum. En bariz örneği reklamlardır. Nedeni ise her yönden insanı şekillendiriyor.

kto-7: Bence (60 öncesi sanat akımları hakkında çok derin bir bilgim olmasa da) dijital sanat internetin yaygın kullanımı dolayısıyla yaşamdan önceki sanat akımlarından çok daha fazla etkileniyordur. Yapılan her çalışma internette bir yer edineceği gibi internette olan her şey de bir sanat eserine ilham olabilir.

kto-8: Evet etkilemiştir bir tiyatrodada,bir sinemada o dönemlerde insanları bilinçlenme sanata karşı nerede ne tür bir eser yapıldığına dair bilgide bulunur.

kto-9: Etkilemiştir.Popüler kültürün yaygınlaşmasını,toplumda tüketimin çoğalmasını ve insanların algısının değişmesini sağlamıştır.Toplumun bu alana uyum sağlaması ise kültürün ani değişimini sağlamış bu değişim bir yandan sanatın yapısını topluma taşımış yaygınlaşmasını sağlamıştır bu açıdan bakıldığında iyidir.

kto-10: Evet düşünüyorum.Yapılan çalışmada kişinin yaşamı, eğitimi ve bakış açısı o dönemi ,kişiyi yansıtır.

kto-11: Evet düşünüyorum, bu durum günümüz sanatçılarına kolaylık sağlamış olabilir.

kto-12: Etkilediğini düşünüyorum, böylelikle sanat daha ulaşılabilir hale gelmiştir.

8.soru: Dijital sanatın klasik sanata karşı olan durumunu, olumlu ve ya olumsuz birer madde ile belirtiniz.

Bu soru ile ilgili elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

neü-1:İkisi de birbirini destekler hem fikir hem teknik olarak.

neü-2: Pratik, kolay ve daha pazarlanabilir.

neü-3: Dijital sanat daha kolay ve ulaşılması kolaydır.Evet hayal dünyamızı genişletiyor ve merakımızı arttırıyor lakin herşeye bu kadar kolay ulaştığımız için özgün olamıyoruz taklitler üzerinden ilerliyoruz.

neü-4: Dijital sanat klasik sanata karşı gelenekselleşmiş kalıpları yıkarak farklılık arayışında olması durumu olumlu iken klasik sanatta teknik malzeme ile iç içe olma duygusunu köreltme çabası olumsuzdur.

neü-5: Klasik sanat ve diğer disiplinler için iyi bir tasarım süreci sunmaktadır.

neü-6: Yöntem noktasında kullanılan araçlardan dolayı düşüncenin ifadesi farklılık göstermektedir.

neü-7: Klasik sanatın modernliğe veya güncelliğe ulaşmasını o kalıptan çıkmasını yeni imgeler katmasına etki etmiştir.

neü-8: Dijital sanatın özünde, klasik sanatın olduğunu düşünürsek bu karşı duruşu olumsuz düşünmek yanlış olmayacaktır.

neü-9: Dijital sanat ise klasik sanat gibi zor ve uzun süren aşamaların daha pratikleşmesini sağlayarak bizlere zaman, uygulama ve sarf maliyetleri konusunda tasarruf sağlamakta.

neü-10: Her iki sanat anlayışının da kendilerine has artıları vardır. Dijital sanatın, klasik sanat ortamını hareketlendireceğini ve renklendireceğini düşünmekteyim.

neü-11: Dijital Sanat bugün için klasik sanatı da içine almış ve tüm sanat alanını kapsamıştır.

neü-12: Dijital sanatın yaygınlaşması klasik sanatın varlığını bitirebilir. Böyle olmamalı bu sanat işçiliğini bitirir.

selçuk-1: Dijital sanat ne kadar ilerlese de, eser üreten kişiler klasik sanatla olan bağlantısını devam ettiriyor.

selçuk-2: Dijital sanat el yeteneğimizin gerilemesine neden olurken, klasik sanat bizlerin dijital ve güncelden uzak kalmamıza neden oluyor.

selçuk-3: Klasik sürekliliği olan demektir. Yeni bir anlayış ve ya etki kabul etmez.

Dijital ise klasik sanatı da içine alan bir anlayışa sahiptir, her konuda ve alanda sanatsal ürün üretebilir.

selçuk-4: Dijital sanatta yaratıcılığa ve sanatsal donanıma daha az ihtiyaç olduğunu düşünmekteyim. Klasik uygulamaların işlemsel zorluklarının, çoğu kişiyi dijitalle yönlendirdiği kanaatindeyim.

selçuk-5: Yeni fikirlerin uygulanması, gösterilmesi ve yayılması açısından dijital sanat ortamı klasiğe oranla daha etkilidir. Fakat bu temel sanat kuralları kazanılmadan ürün üretebilmeyi kolaylaştırır ve sanatsal bir karmaşa meydana getirir.

selçuk-6: Dijital alanda bilgi bakımından güncel insanlar, sanatsal yeteneklere sahip olmasalar da klasikçilerin önüne geçebilir.

selçuk-7: Olumlu olarak daha rahat ve uçsuz işlerin çıkmasına neden oluyor. Olumsuz yönü bence yok.

selçuk-8: Yöntem noktasında kullanılan araçlardan dolayı düşüncenin ifadesi farklılık göstermektedir.

selçuk-9: Dijital sanat bence şu an biraz yüzeysel kalıyor ama eğer altı doldurulursa klasik sanata büyük katkılar sağlar.

selçuk-10: İkisi de güzel ve gerekli. Harmanlanmaları ise muazzam sonuçlar doğuruyor.

selçuk-11: Dijital sanatı da her dönemde olduğu gibi çağın getirdiği imkanlar ve toplumsal sorunlarla kıyaslamak mümkündür. Bu şekilde düşündüğümüzde klasik sanatı bir tık geride bıraktığını da söyleyebiliriz. Ama asla klasik sanatın yerini tutamayacaktır.

selçuk-12: Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretilmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisiyle üretmek istemiştir.

kto-1: Dijital sanatın klasik sanata bakarak daha üretime elverişli olması ve üretilecek sanat eserinin aşamalarının uygulanırken herşekliyle farklı birşeyle öğretmesi ve katması olduğunu düşünüyorum

kto-2: Konu hakkında detaylı bir araştırmaya sahip olmadığım için bu durumu kendimce ifade etmem doğru olmaz.

kto-3: Bana göre ikisi farklı olduğu kadar aynıdır da burada bunların yanıtı kendi sanatımızda bulabiliriz. Dijital sanat klasiğin devamıdır ve klasik sanat asla bitmeyecek olan bir şeydir bu demek oluyor ki aynı kulvarın iki farklı dalı olabilirler.

kto-4: Klasik sanata göre daha şaşırtıcı ve heyecan verici işler beklemek kaçınılmaz. Buna sebep olan teknolojinin sınırsız yeni ortamlar geliştirip sanatçının yaratıcılığıyla buluşturması.

kto-5: Günümüzde dijital sanat, klasik sanat anlayışının önüne geçmiş bulunmaktadır. Her alanda baskın konumdadır. Tekrarcı, günübirlik ve tüketeni bir kapital anlayışın gelişimine yol açmaktadır.

kto-6: Birbirine yol gösterici eksiklerini tamamlayıcı bir yönü var.

kto-7: Dijital sanat klasik sanattan her zaman ilham alır bence. Sadece yeni bir dünya için gerekli olan yeni bir sanat ürünüdür.

kto-8: Günümüzde bakılırsa teknolojiye bağlı olarak insan bilgisayarda photoshop programları olsun birçok uygulama sayesinde yeni sanat eserleri ortaya çıkarmaya başlamıştır.Bundan dolayı dijital sanat daha çok ön plana çıkmaya başlamıştır.

kto-9: Dijital sanat üretimi klasik sanat çalışmalarından da faydalanabildiği için olumludur.Sanatçıların eski yeni uygulamaları yapabilmesini sağlamaktadır.

Dijital sanat klasik sanatın üretiminde vazgeçilmese de azalmasını sağlamış,sanatçılardaki duygu aktarımlarının yerine var olan verilerini daha çok tekniksel ve bilimsel değerlendirilebilmesini sağladığı için olumsuz gelmektedir.

kto-10: Klasik sanat en başından beri var olan anlatılan bir şey olduğu için dijital sanat, sanatın sonradan çıkmış bir dalı olduğundan klasik sanat hala göz önündedir. Sonradan çıkan yenilikler akla gelmez oluyor.

Sadece tuvale bağlı kalmıyoruz.

kto-11: Dijital sanat teknolojinin ürünüdür ve tasarım içerir. Klasik ise eldeki imkanların değerlendirilmesidir.

kto-12: Günümüzde her sanat akımı ister istemez klasik sanattan etkilenmiştir. Dijital sanatta bu durumdan etkilenmiştir, her şeyin popülerleşmesi ve anında kabul görür hale gelmesi dijital sanatı olumsuz olarak etkilemiştir.

4.1. Değerlendirme ve Sonuç

4.1.1. Birinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere, "Dijital sanat tanımı sizin için neyi ifade etmektedir? Bir neden belirterek cevaplayınız." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir ve öğrencilerin "dijital sanat" tanımını nasıl algıladıkları kontrol edilmiştir. Verilen cevaplarda bu soru için özel olarak olumlu ve olumsuz yanıtlar elde etmekten çok kavram karşısında nasıl bir ifade biçimi sunulduğu araştırılmıştır.

"Dijital sanat" kavramı karşısında öğrenciler ağırlıklı olarak; teknolojik gelişimler, sanatsal yaratıcılık, yenilikçilik, güncellik, pratiklik, teknoloji ve sanatın harmanlanması gibi noktalar üzerinde durmuşlardır. Az sayıda öğrenci için; "dijital sanat" kavramının özgünlüğü zedeleyen ve gelenekselcilikten uzaklaştıran bir olgu olduğu gözlemlenmiştir. Bu soruda elde edilen bulgularda, dijital sanatın, öğrencilerin sanat hayatlarına kolaylık kazandıracığı, uygulama yöntemlerini hızlandıracağı, malzeme ve zaman tasarrufu sağlayacağı algısı hakimdir.

Üniversite ve şube farklılıklarına göre; kademe durumu arttıkça, öğrencilerin verilen cevaplarda yöneltilen soru ile ilgili daha fazla bilgi sahibi olduğu saptanmış ve dijital sanatı, eğitim ve sanat hayatlarına dahil ettikleri, okul içi ve okul dışı sanat uygulamalarında ve sanat ürünü oluşturmada kullandıkları anlaşılmıştır.

4.1.2. İkinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere, "Okulda görmüş olduğunuz sanat eğitimi içerisinde, gösterilen bilgisayar uygulamaları, çağdaş sanat ve dijital sanat ürünü oluşturmada sizce yeterli midir? Olumlu veya olumsuz bir madde ile açıklayınız." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen, okullardaki ders içeriğinde; bilgisayar uygulamaları kullanımının hangi seviyede olduğunu saptamak ve öğrencilerin kullanılan uygulamaları çağdaş ve dijital sanat ürünü oluşturmada nasıl değerlendirdikleri görmektir.

Burada öğrenciler ağırlıklı olarak; verilen bilgisayar uygulamaların yetersiz olduğunu belirtmiş, sanat ürünü oluşturmada çağdaş dönemi yakalayamadıklarını ya da okul dışı bireysel çabalarla belli bir seviye ilerlediklerini savunmuşlardır. Bu durumun okullardaki fiziki donanımın yetersizliği ve sanat bölümündeki öğretim elemanlarının donanımsızlığı ile bağdaştıran öğrenciler; verilen cevaplarda geniş bir kitle kazanmıştır.

Üniversite ve şube farklılıklarına göre; farklı okul ortamlarında ve kademe farklılıklarında da benzer cevapların elde edildiği görülmüştür. Uygulamaların ders olarak aktarılsa bile başlangıç düzeyinde kaldığı belirtilmiştir. Öğrenciler teorik bilgilendirmenin, uygulamalarla birebir desteklenmesini istemektedir. Böylelikle bilgisayar uygulamalarının, çağdaş ve dijital sanat ürünü oluşturmada, sanat eğitime katkısı bulunacağı kanısındadırlar.

Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerinin, okulda görmüş oldukları sanat eğitimi içerisinde, gösterilen bilgisayar uygulamalarının, çağdaş sanat ve dijital sanat ürünü oluşturmada yeterli olmadığını düşündükleri görülmüş ve bu durumu "olumsuz" değerlendirdikleri saptanmıştır.

4.1.3. Üçüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Görüşmenin bu aşamasında öğrencilere, "Bölümünüzde dijital sanat içerikli veya dijital sanat eğitimi vb. derslerin bulunmasını ister miydiniz? Bir madde ile belirtiniz." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen durum, dijital sanat eğitiminin ne derecede okul

içerisindeki uygulamalarda yer alması istediklerini öğrenmektir. Bu soruda dijital sanat içerikli veya dijital sanat eğitimi vb. derslerin, sanat eğitimine ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların çevresel faktörler ele alındığında; farklılık gösterip göstermediği, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; olumlu veya olumsuz olarak değerlendirilecektir.

Öğrenciler, elde edilen bulgularda; okul içinde dijital sanat içerikli veya dijital sanat eğitimi vb. derslerin bulunmasını, kesinlikle istediklerini belirtmiştir. 36 kişilik çalışma grubundan yalnız 2 kişi, teknoloji ile arası iyi olan öğrencilere bu derslerin seçmeli olarak sunulması gerekçesiyle; bu eğitimin olmaması gerektiği düşünmektedir.

Öğrenciler geleneksel olarak aldıkları eğitimin dijital içeriklerle ve dijital sanat uygulamalarıyla sanat eğitimlerine katkı sağlayacaklarını, sanatın her alanıyla ilgili bilgi sahibi olma konusunda bu durumun gerekli olduğunu, bu sayede üniversitedeki ilgili bölümler içinde dönüşümün sağlanacağı ve çağın yakalanacağını, teknik açıdan mevcut sanat araç gereçleriyle aktaramadıkları öğelerin daha kolay kavranıp bu sorunun ortadan kaldırılmasında dijital sanat içeriklerinin mevcut durumun kalkınmasında faydalı olacağını düşünmektedirler. Bu durumda okul ortamına göre elde edilen bulgular benzerlik göstermektedir.

Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerinin, okul içinde dijital sanat içerikli veya dijital sanat eğitimi vb. derslerin bulunması konusunda ağırlıklı olarak "olumlu" yaklaştıkları saptanmıştır.

4.1.4. Dördüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere, "Almış olduğunuz klasik sanat eğitimi, teorik ve uygulama yönünden, sanat ortamını(üretim açısından) karşılamakta mıdır? Olumlu veya olumsuz birer madde ile açıklayınız." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen durum, almış oldukları klasik sanat eğitiminde nasıl ürünler ortaya koyulduğunu saptamaktır. Bu durumun, sanat eğitimine ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların

çevresel faktörler ele alındığında; farklılık gösterip göstermediği, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; olumlu veya olumsuz olarak değerlendirilecektir.

Öğrenciler, elde edilen bulgularda; klasik sanat eğitiminin, sanat ortamı açısından üretimi karşılayıp karşılamamasında eşit bir dağılımda zıt görüş bildirmişlerdir. Bulgular, okul ortamına göre verilen cevaplarla farklılıklar kazanmıştır, kademesel olarak sınıf farkı arttıkça öğrenciler, verilen klasik sanat eğitiminin; başlangıç için yeterli olduğunu ama çağı yakalama konusunda geri planda kaldığını savunmaktadır. Klasik sanatın, teorisi ve uygulaması açısından, günümüz sanat eğitiminin denetçisi konumunda olması gerektiği görüşü hakimdir.

Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerinin, klasik sanat eğitiminin, sanat eğitimine ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların çevresel faktörler ele alındığında, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; görüşlerde eşit dağılım sağlandığından, olumlu veya olumsuz bir temele oturtulmamıştır.

4.1.5. Beşinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Görüşmenin bu aşamasında öğrencilere, "Öğrenme, uygulama ve üretme bakımından, klasik sanat ve dijital sanat eğitiminin bir arada verilmesi, öğrenciler için ne gibi sonuçlar doğurur? Olumlu veya olumsuz birer madde ile açıklayınız." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen durum, klasik sanat ile dijital sanat eğitiminin birlikte verilmesi halinde ne gibi değişkenler ortaya çıkacağını saptamaktır. Bu soruda klasik sanat ile dijital sanat eğitiminin birlikte verilmesi halinde ne gibi değişkenler ortaya çıkacağı, konunun sanat eğitimine ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların çevresel faktörler ele alındığında; farklılık gösterip göstermediği, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; olumlu veya olumsuz olarak değerlendirilecektir.

Öğrenciler, elde edilen bulgularda; öğrenme, uygulama ve üretme bakımından, klasik sanat ve dijital sanat eğitiminin bir arada verilmesinin "olumlu" olacağını, bu sayede verilen sanat eğitiminin niteliğinin artacağını, zaman, mekan ve maliyet ilişkilerinde yeni bir sentez ve farklılık doğacağını belirtmiştir. İki eğitimin

sentezlenmesi durumunda, daha öğrenciler; daha fazla alanda bilgi sahibi olacaklarını, elde edilen sanat ürünlerini farklı ortamlarda görüntüleme fırsatı kazanacaklarını, disiplinler arası iletişim kurup çalışmalarında her iki taraftan bağlantı kurabileceklerini ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler, öncelikle klasik eğitimin temellerinin sağlam bir biçimde oturtulmasının ardından dijital sanat eğitimine geçişin doğru olacağı görüşündedirler.

Verilen cevaplar okul çevresi bakımından az miktarda farklılıklar göstermişse de varılan genel kanı aynı fikir üzerinde birleşmektedir. Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda; öğrencilerinin, öğrenme, uygulama ve üretme bakımından, klasik sanat ve dijital sanat eğitiminin bir arada verilmesi, öğrenciler için ne gibi sonuçlar doğurur sorusu, okul bazında verilen cevaplarla, çevresel faktörler ele alındığında, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; olumlu bir sonuç kazanmıştır.

4.1.6. Altıncı Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere, "Çalışmalarınızda, bilgisayar uygulamalarından ne kadar faydalaniyorsunuz? Eksi veya artılarını birer madde ile açıklayınız." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen, bilgisayar uygulamalarına hakimiyetlerini öğrenmek ve bu uygulamaları kullanırken ne gibi artı veya eksi durumlarla karşılaştıklarını saptamaktır. Bu durumun, sanat eğitimine ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların çevresel faktörler ele alındığında; farklılık gösterip göstermediği, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; olumlu veya olumsuz olarak değerlendirilecektir.

Öğrencilerin büyük bir kısmı elde edilen bulgularda; çoğunluklar bilgisayar uygulamalarından yararlandıkları, bilgisayar uygulamalarının, çalışmalarında kullanımının onlara zamansal ve ekonomik tasarruf sağladığını belirtmiştir. Bu durumla beraber dezavantaj olarak; el becerisinin bu uygulamaların aşırı kullanımında, yok olacağını ya da köreleceği kanaatindedirler.

Bilgisayar uygulamalarının verilen cevaplarla öğrencilerin çalışmalarında bir öngörü aracı olarak kullanıldığı saptanmıştır. Elde edilen bulgular çevresel olarak az

miktarda farklılık gösterse de fikirler aynı çatı altında toplanmıştır. Öğrenciler için bilgisayar uygulamaları çalışmalarında genel olarak "olumlu" sonuçlar doğurmaktadır.

4.1.7. Yedinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere, "Dijital sanatın, 60 öncesi sanat akımları gibi toplumu; yaşam, eğitim,kültür gibi yönlerden etkilediğini düşünüyor musunuz? Olum veya olumsuz birer madde ile belirtiniz." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiştir. Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen durum, 60'lı yıllardaki Pop Art akımı gibi bugünün sanatının da halkı etkileyip etkilemediğidir. Bu durumun, sanat eğitime ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların çevresel faktörler ele alındığında; farklılık gösterip göstermediği, öğrencilerin verdikleri cevaplara göre; olumlu veya olumsuz olarak değerlendirilecektir.

Verilen cevaplarda öğrencilerin çoğu; günümüz dijital sanatının tıpkı 60'lı yıllardaki sanat akımları gibi toplumu yaşam, eğitim ve kültür yönünden etkilediğini düşünmektedir. Günümüzde sosyal medyanın ortaya çıkıp sanat ürünlerinin burada paylaşılması, tüketim toplumunu ekstra tetikleyen bir durum oluşturmaktadır. Reklam, pazarlama ve sosyal alanların büyük bir etki gördüğü düşünülmektedir. Bu el sanatlarına olan ilginin geri planda kalmasına neden olmuştur.

Öğrenciler görüşlerinde dijital sanatla beraber sanatın yayılımının daha hızlı olduğu, bunun örneklerinin afiş, billboard, internet gibi mecralarda karşımıza çıktığını belirtmiştir. Eğitim açısından ise toplumsal mesajların iletilmesi, kitle iletişim araçları nedeniyle büyük önem teşkil eder hale gelmiştir. Toplumsal olarak değerlendiren öğrenciler verilen cevaplarda; bu durumun sonrasında, kültürel bir yozlaşma ortaya çıkarabileceğini belirtmişlerdir. Yine de elde edilen bulgular ağırlıklı olarak "olumlu" yönde gelişim göstermektedir. Verilen cevaplarda, okul çevresi ele alındığında; büyük farklılıklara rastlanılmamıştır.

4.1.8. Sekizinci Soru İin Elde Edilen Bulguların Deęerlendirmesi

Bu ařamada ğrencilere, "Dijital sanatın klasik sanata karřı olan durumunu, olumlu veya olumsuz birer madde ile belirtiniz." sorusuna yanıt vermeleri istenilmiřtir. ğrencilerin vermiř oldukları cevaplarda kontrol edilmek istenilen, dijital sanatın klasik sanat karřısında nasıl algılandığı saptamaktır. Bu durumun, sanat eęitimine ne gibi katkı gösterdiği, okul bazında verilen cevapların evresel faktrler ele alındığında; farklılık gösterip göstermedięi, ğrencilerin verdikleri cevaplara gre; olumlu veya olumsuz olarak deęerlendirilecektir.

Verilen cevaplarda, dijital sanatın klasik sanata stnlęu genel olarak retim aısından ele alınmıřtır lakin bu stnlęün beraberinde tekrarcı, gnbirlik ve tketeni bir kapital anlayıřın iine iten bir durum meydana gelmiřtir, sonucuna ulařılmıřtır. ğrenciler arasında bu soruda verilen cevaplar okul ortamı aısından deęiřkenlik gstermektedir. retim kısmında dijitalin kazandırdıkları "olumlu" olarak deęerlendirilirken, oęu ğrenci beraberinde getirdięi ortamı "olumsuz" olarak deęerlendirmiřtir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. Sonuç

21. yüzyılın en önemli sanat gelişimleri arasında yer alan dijital sanat, postmodern çağın insan hayatında yer eden sanat akımları yerini almıştır, bugün çoğu insan toplumsal yaşamlarında, sosyal medya ve internet üzerinden bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde dijital sanat ile karşı karşıya gelmekte bu durum ile etkileşim içine girmektedir. Bugünün dijital çağında sanatın böylesine etkili ve geniş kitleye yayılması bu çalışmada "dijital sanat" konusu etrafında çalışılması gerekliliğini ortaya çıkartmıştır.

Kitlesel iletişim araçlarının gelişmelerle bireyler yaşamın neresinde olursa olsun global gelişmelerle daha fazla etkileşim içerisine girmişlerdir. Reklamlar, programlar, yarışmalar gibi kitle iletişim araçları, insanların tüketim kalıpları ve kültürü üstünde egemen olmuştur. Ayrıca kitlelerin hayatında anlık- mevcut değerlerden yoksun, aynı zamanda estetik haz ve idrakten ziyade vakit geçirme ve eğlence aracı olarak yer bulun popüler kültür kavramı oluşmakta, kitle iletişim araçları birey ve toplum kültürünü derinden etkilemektedir.

Yaşamakta olduğumuz yüzyılın oluşturduğu sanki her türlü gelişmeye ve yeni olan her şeye, sanki hep varmış ya da geçmişten beri o şekilde süregelmiş gibi bakmak, günümüz insanının hayat algısına dair bizlere önemli ipuçları vermektedir.

Günümüz ortamında dijital sanat artık tüm sanat tarihi ve öğelerini içine alan, kendi içerisinde geliştirdiği alt kategoriler ile bütünleşen bir olgu içerisinde. Aslında dijital sanat kavramı içinde, bütünüyle sanayi devriminden bugüne olan teknolojik yeniliklerden ve teknolojik araçların sağladığı imkanlarla ortaya çıkan sanat tartışılmıştır.

Eğitim mevzubahis olduğunda, ilk olarak akla gelen en önemli öğe hiç şüphesiz eğitimcidir. Eğitilmiş aydın fikirlere sahip kişilerin yetiştirilmesinde, günümüz öğrencilerinin görüşlerini almak, bu bulgulardan yararlanılarak sanat eğitimi alanında yeni ufuklar açmak, kuşkusuz yeni nesiller için birer fener niteliği taşıyacaktır. İnsanların yaşadığı etkileşimlerin sosyal, kültürel ve eğitim alanlarında

ne gibi farklılıklar ortaya çıkardığını gözlemleyebilmek adına çalışmada; literatür olarak 16. yüzyıl kültür-sanat ortamına kadar inilmiş, özellikle de eğitim alanındaki değişkenleri, fikir ve görüşleri sağlamak adına görüşme yönteminden yararlanılmıştır.

Sanatsal üretimde, biriciklik ve özgünlük kavramlarının ortadan kalktığı düşünülen 1900'ler sanatı, günümüzde yerini; yeniden üretilebilir ağ sanatı, interaktif sanat, yeni medya sanatı gibi dijital sanatın alt öğelerine bırakmıştır. Özgünlük kaygısı sanatçıya bağlı bir hale gelmiş ve değersizleşmiştir. Bu bilincin kaybı, izleyicinin internet ortamında gördüğü eseri belki de daha büyük bir merakla gidip yerinde görme ihtiyacı hissetmesiyle giderilebilmektedir.

Görüşmelerde elde edilen değerlendirmeler ile dijital sanat kavramının öğrenciler tarafından, teknolojik gelişmeler, sanatsal yaratıcılık, yenilikçilik, güncellik, pratiklik, teknoloji ve sanatın harmanlanması gibi terimleri ifade ettiği. Az sayıda öğrenci için; "dijital sanat" kavramının özgünlüğü zedeleyen ve gelenekselcilikten uzaklaştıran bir olgu olduğu gözlemlenmiştir. Burada öğrencilere dijital sanat'ın yalnız bir sanat aracı olmadığı gerçeği aktarılmalıdır. Çünkü günümüz sanat ortamı içerisinde dijital sanat artık akımsal bir parametre göstermektedir. Verilen bilgisayar uygulamaların yetersiz olduğunu belirten öğrenciler, sanat ürünü oluşturmada çağdaş dönemi yakalayamadıklarını ya da okul dışı bireysel çabalarla belli bir seviye ilerlediklerini savunmuşlardır. Bu durumun okullardaki fiziki donanımın yetersizliği ve sanat bölümündeki öğretim elemanlarının donanımsızlığı ile bağdaştıran öğrenciler; verilen cevaplarda geniş bir kitle kazanmıştır. Bu nedenle okullarda uygulanan bilgisayar uygulamaların daha çok sanat ürünü oluşturmaya hizmet etmesi gerektiği savunulmaktadır. Fiziksel ve donanımsal olarak sorunlar aşılsa bile bilgisayar uygulamaları, okul içindeki öğrenciler için yetersiz kalmaktadır.

Yöneltilen sorulardan bir diğeri ile dijital sanat içeriğinin veya doğrudan sanatın öğrenciler için çağın gereksinimi yakalamada büyük bir ihtiyaç olduğu ve öğrencilerin bu durumu bireysel çabalarıyla aşmaya çalıştıkları saptanmıştır. Günümüz üniversitelerinin ilgili birimleri gerçek anlamda bir dönüşüm sağlayabilirse bu yalnızca dijital sanat için değil, bütün sanat alanında sanat dallarının sağlam bir

temelde teori ve pratik eğitimi gerçekleştirmesini sağlayacaktır. Dijitale dönüşün yolu da buradan geçmektedir.

Öğrencilere göre klasik sanat eğitiminin okul hayatları için yeterli olduğu fakat aktif bir sanat yaşantısına girerlerse bu durumun çağdaş sanatı kavramada veya yakalamada zorluklar çıkaracağı aşikardır. Bu nedenle klasik ve dijital sanat eğitimlerinin birlikte verilmesi konusunda çoğu öğrencinin hemfikir olduğu saptanmıştır. Bu durum halinde sanat üretimi de olumlu yönde bir ivme kazanacaktır.

Bu nedenle giderek yaşantımızın içerisinde daha çok yer alan ve bizleri çeşitli etkenleriyle giderek fazla etkileyen dijital sanat kavramı konusuna, başta eğitim sonrasında kültürel yaşantımızda daha çok yer ve değer vermeliyiz, böylelikle çağı yakalayabilir ve sanatsal faaliyetlerimizdeki katma değeri arttırabiliriz.

Kaynakça

- Akay, A. (2007). *Toplumbilim, Görsel Kültür Özel Sayısı, Sayı 22, Eylül 2007.*
- Akçadoğan, Irmak İ. (2006). *Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam.* Epsilon Yayıncılık: İstanbul.
- Alioğlu, N. (2013). *Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Yeni Medya Sanatı: Kuramsal Bir Deneme.* Editör: Müge Demir. *Yeni Medya Üzerine...* (171-190), İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Altunay, Alper (2004). *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı,* 183.
- Artan, Çiğdem E. (2007). “Fotoğrafın Sanatsal Değerinin Ötesinde Kullanım Alanları Üzerine Bir Tartışma: Bilgi mi, Propaganda mı?”, *Cogito* (52). Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Benjamin, W. (1935) *The work of art in the age of mechanical reproduction.* J. A. Underwood (Çev.). London: Penguin Group
 Bürger, P. (2004). *Avangard Kuramı* (8. baskı). E. Özbek (Çev.). İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar - Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağdaş Sanat Yapıtı.* (46-76). (Çev: Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bodur, C. (2010). *Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar.* Hac.Ün. Yük. L. Tezi.
- Çalikoğlu, L. (2005). *Çağdaş Sanat Konuşmaları,* İstanbul: Yapı Kredi.
- Çizgen, Gültekin (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü.* Arkeoloji Sanat Yayınları: İstanbul.
- Çokokumuş, B. (2012). *Dijital Ortamda Kültür ve Sanat.* *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE),* 1(3), 51-66.
- Çuhacı, G. (2009). “Dijital Sanat ve Beden”.
http://gulizarcuhacı.com/marmara_full.html (erişim tarihi 15 Haziran 2018).

Dempsey, Amy (2002). Art in the Modern Era. Thomas and Hudson Ltd.: London.

Erbay, M. (1997). Plastik Sanatlar Eğitimi'nin Gelişimi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları., 207-216.

Erdoğan, İ. (2005). Popüler Kültür ve İletişim. Ankara: Erk Yayınları.

Erlevent, E. (2013). Yeni medya sanatı. M. Akgül, M. U. Çağlayan, E. Derman, A. Özgüt, Z. Ayvaz Reis ve Ç. Selçukcan Erol (Ed.) XVIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildiri Kitabı, 117-121.

Fowler, C. (2010). Every Child Needs The Arts. URL:http://www.newhorizons.org/future/Creating_the_Future/crfut_fowler.html adresinden 31 Aralık 2017 tarihinde erişilmiştir.

Fresco, J. (2007). Designing The Future, USA: The Venus Project, Inc. URL:<http://thezeitgeistmovement.com/A-DesigningtheFutureE-BOOK-small.pdf> adresinden 5 Aralık 2017 tarihinde erişilmiştir.

Garaudy, R. (2005). Yaşayanlara Çağrı, Ankara: Pınar Yay.

Hodge, S. (2013). Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri. (Çev: Emre Gözgül). İstanbul: Domingo Yayınları.

Hopkins, D. (2000) After modern art 1945-2000. Oxford: Oxford University Press.

Husserl, E. (2006). Fikir Mimarları Dizisi. (Çev: Kasım Küçükalp). İstanbul: Say Yayınları.

Keser, N. (2005). Sanat Sözlüğü. Ütopya Yayınevi: Ankara.

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.

Kovacs, A. B. (2010). Modernizmi Seyretmek Avrupa Sanat Sineması, 1950-1980. (Çev: Ertan Yılmaz). İstanbul: De Ki Basım Yayın

Lasky, D. (2009). Learning From Objects: A Future For 21.Century Urban Arts Education, Perspectives On Urban Education, 72–76.

Liu, K. H. (2007). Teaching Digital Art in Art Teacher Education: Recommendations For Taiwanese Pre-Service Elementary Art Teachers in the Digital Age, Unpublished Doctoral Dissertation, Columbia University, Columbia, USA., 97.

Jameson, F. (1991). Postmodernism or The Cultural Logic og The Late Capitalisim, Durham: Duke University Press.

Johnson, Harald ve Shaw, John S. vd. (2005). “Glossary of Digital Art and Printmaking”, <http://www.dpandi.com/DAPTTTF/glossary.html> (erişim tarihi 21 Haziran 2018).

Little, S., (2006) ...İzmler sanatı anlamak. D. N Özer (Çev.). İstanbul: Yapı Yayın.

Lyotard, Jean-François. Postmodern Durum, Çev: Ahmet Çiğdem, Vadi Yayınları, İkinci Basım, Ankara, 1997.

Manovich, L. (2001). The language of new media. ADB: MIT Press.

McCarthy, K. F., ve Ondaatje, E. H. (2002). From celluloid to cyberspace: The Media Arts and the Changing Arts World. Santa Monica: Rand Corporation.

Mirzoeff, N. (1998). What is The Visual Culture? In N. Mirzoeff (Ed.), Visaul Culture Reader? (pp. 3-14). London and New York: Routledge.

Nalven, J. ve Jarvis J.D. (2005). Going Digital: The Practice and Vision of Digital Artists. Thomson Course Technology: USA.

Özkök, E. (1985). İletisim Kuramları Açısından Kitlelerin Çözülüşü. Ankara: Tan Kitabevi.

Özsezgin, K. (1998). “Çağdaş Sanatlar ve Teknoloji İlişisine Bir Bakış”. ÇAĞDAŞ TEKNOLOJİ VE SANAT (s. 161,168). Ankara: Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

Paul, Christiane. (2002). Renderings of Digital Art. Leonardo 35 (5), 471, 474.

Paul, C. (2015). Digital Art: Third Edition, Thames & Hudson Inc., USA.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10(3), 213-238.

Sönmez, Veysel ve Alacapınar, Füsün G. (2014). Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri. (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Şahin, H. (2012). Postmodern sanat. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 1(5), 90-111.

Şahiner, R. (2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, Yeni İnsan Yayınevi, s.39.

Tan, Emre (2011). Günümüz Sanat Eğitimi Anlayışının Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarına Yansıması (Selçuk Üniversitesi Örneği), Yüksek Lisans Tezi, Konya.

Tansuğ, S. (1988). Sanatın Görsel Dili. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tavin, K. M. (2003). A Critical Pedagogy Of Visual Culture As Art Education: Toward A Performative İnter/Hypertextual Practice. Unpublished Doctoral Dissertation, Pennsylvania State University.

Telli, H.(2006).
http://www.alpmansanat.com/ggc/alpman/show_cat.php?cat_id=67&lan_id=4&menu=devam_alpman (erişim tarihi 10 Haziran 2019).

Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji İle Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2(4), 87-100.

Tribe, M. ve Jana R. (2006). New media art. London and Cologne: Taschen.

Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. International Multilingual Academic Journal, 2(1), 1-9.

Toy, E. (2017). İnteraktif Sanatın Oluşum Süreci ve Günümüzdeki Durumu, Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon, İstanbul, Pegem Akademi, 108-120.

Uysal, M. A. (2010) Bir sanat yapıtı olabilir mi?. Felsefelogos Dergisi, 39.

Ünlü, Muhammet Mustafa. (2018). Orta Çağ ve Rönesans Dönemi'nde Ortaya Çıkan Estetik Düşüncelerin Sanat Eğitime Yansımaları.

Wands, Bruce (2006). Dijital Çağın Sanatı. Çev: Osman Akınhay, Akbank Kültür Sanat Yayınları: İstanbul.

Yücel, D. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.

www.wikizero.com (2017). Tarihinde 10 Aralık 2017, adresinden erişildi
<http://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvWWVuaV9tZWR5YV9zYW5hdCVDNCVCMQ>

Görsel Kaynakça

Görsel-1, (2017). Tarihinde 10 Aralık 2017, adresinden erişildi

<http://www.cutoutfoldup.com/images/1108-i.jpg>.

Görsel-2, (2017). Tarihinde 10 Aralık 2017, adresinden erişildi.

http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Wileman23a.JPG.

Görsel-3, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
<https://arthistoryproject.com/site/assets/files/18999/eadweard-muybridge-zoopraxiscope-athletes-boxing-1893-trivium-art-history.png>.

Görsel-4 ve 5, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
https://creators-images.vice.com/blog_article_images/images/000/030/159.jpg.

Görsel-6, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
<https://dg19s6hp6ufoh.cloudfront.net/pictures/19041/large/jean.jpeg?1339871866>

Görsel-7, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
<https://i.pining.com/564x/36/8f/bc/368fbc9d1c8e19f3e3c84a03cc96a18d--wolf-vostell-technological-change.jpg>.

Görsel-8,

Şahiner R.,(2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, s.45.

Görsel-9,

Şahiner R.,(2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, s.46.

Görsel-10,

Şahiner R.,(2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, s.48.

Görsel-11, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
http://media.rhizome.org/blog/8522/electro_1.jpeg.

Görsel-12, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
http://salavon.com/site_media/cache/cd/18/cd18276af2816c2fcc9b06f60603275.jpg.

Görsel-13, (2017). Tarihinde 11 Aralık 2017, adresinden erişildi.
<https://i.pining.com/originals/4b/48/82/4b48821eff330c68de3c7033aa832c4d.jpg>.

Görsel-14, (2017). Tarihinde 19 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<http://media.rhizome.org/blog/9590/miao-ying-workspace-4.png>.

Görsel-15, (2017). Tarihinde 12 Aralık 2017, adresinden erişildi.
http://www.emptykingdom.com/wp-content/uploads/2013/03/Candas-Sisman_Web5.jpg.

Görsel-16, (2017). Tarihinde 12 Aralık 2017, adresinden erişildi.
https://media.wired.com/photos/59266941f3e2356fd8009295/master/pass/Flatland_HP-1.jpg.

Görsel-17, (2017). Tarihinde 13 Aralık 2017, adresinden erişildi.
https://images.adsttc.com/media/images/5949/a0af/b22e/3867/0600/0ab3/large_jpg/OCULUS_01.jpg?1497997455.

Görsel-18, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://www.facebook.com/200461983314688/photos/a.200492259978327/592604680767081/?type=1&theater>.

Görsel-19, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
https://mymodernmet.com/wp/wpcontent/uploads/archive/ft28JZhwEGMfNSKm cM37_1082038078.jpeg.

Görsel-20, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
https://66.media.tumblr.com/ecc3bfd211065655fc8a8ef4809b5e21/tumblr_ppnak7UchM1uzzt2qo1_1280.jpg.

Görsel-21, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://i.vimeocdn.com/video/591482624.jpg?mw=1920&mh=1080&q=70>.

Görsel-22, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://im-possible.info/images/art/montage/charly-franklin/triangle.jpg>.

Görsel-23, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
http://www.beyazart.com/img/product/SALON/33/82_33_BM_062.jpg.

Görsel-24, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://olbafotograf.com/wp-content/uploads/2018/03/13-1.jpg>.

Görsel-25, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/content/images/1_5590_7nrbnQwUgz-200x200.jpg.

Görsel-26, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
http://www.mehmetturgut.com/images/uploads/sergiler/743e7a60d7f44cdd852432b6a228123b_11.jpg.

Görsel-27, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://assets.saatchiart.com/saatchi/1114747/art/4973017/4042839-DDWTSTMU-8.jpg>.

Görsel-28, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
https://stormking.org/wp-content/uploads/2015/05/Snelson_Free-Ride-Home-1024x797.jpg.

Görsel-29, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://3dprintingindustry.com/wp-content/uploads/2015/03/bruce-beasley-4-large-1036x800.jpg>.

Görsel-30, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
https://static1.squarespace.com/static/55dec8f9e4b0f73b86c148ab/56acd2b5e32140027605c338/57ed645829687f4859c789ec/1496490437641/PIRIM_SECKIN_DAY_BY_DAY_2.jpg.

Görsel-31, (2019). Tarihinde 20 Haziran 2019, adresinden erişildi.
<https://www.campaigntr.com/v3/wp-content/uploads/2018/06/heykel1.jpg>.

Ek- Görseller**Görsel-18: James Porto**

Kaynak:

<https://www.facebook.com/200461983314688/photos/a.200492259978327/592604680767081/?type=1&theater>.

Görsel-19: Raymond Meier

Kaynak:

https://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/archive/ft28JZhWEGMfNSKmcM37_1082038078.jpeg.

Görsel-20: Charles Csuri

Kaynak:

https://66.media.tumblr.com/ecc3bfd211065655fc8a8ef4809b5e21/tumblr_ppnak7UchM1uzzt2qo1_1280.jpg.

Görsel-21: Harold Cohen

Kaynak: <https://i.vimeocdn.com/video/591482624.jpg?mw=1920&mh=1080&q=70>.

Görsel-22: Charles Frankin

Kaynak: <https://im-possible.info/images/art/montage/charly-franklin/triangle.jpg>.

Görsel-23: Ansen Atilla

Kaynak: http://www.beyazart.com/img/product/SALON/33/82_33_BM_062.jpg.

Görsel-24: Reha Bilir

Kaynak: <https://olbafotograf.com/wp-content/uploads/2018/03/13-1.jpg>.

Görsel-25: Sadık Demiröz

Kaynak: http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/content/images/1_5590_7nrbnQwUgz-200x200.jpg.

Görsel-26: Mehmet Turgut

Kaynak:

http://www.mehmetturgut.com/images/uploads/sergiler/743e7a60d7f44cdd852432b6a228123b_11.jpg.

Görsel-27: Rob Fisher

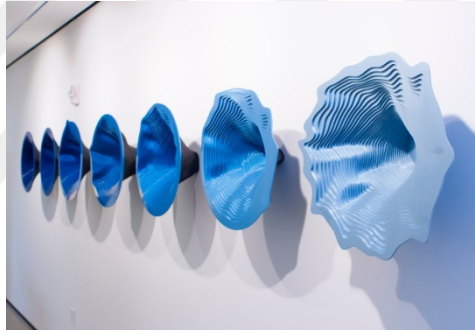
Kaynak: <https://assets.saatchiart.com/saatchi/1114747/art/4973017/4042839-DDWTSTMU-8.jpg>.

Görsel-28: Kenneth Snelson

Kaynak: https://stormking.org/wp-content/uploads/2015/05/Snelson_Free-Ride-Home-1024x797.jpg.

Görsel-29: Bruce Beasley

Kaynak: <https://3dprintingindustry.com/wp-content/uploads/2015/03/bruce-beasley-4-large-1036x800.jpg>.

Görsel-30: Seçkin Pirim

Kaynak: https://static1.squarespace.com/static/55dec8f9e4b0f73b86c148ab/56acd2b5e32140027605c338/57ed645829687f4859c789ec/1496490437641/PIRIM_SECKIN_DAY_BY_DAY_2.jpg.

Görsel-31: Emre Yusufi

Kaynak: <https://www.campaigntr.com/v3/wp-content/uploads/2018/06/heykel1.jpg>.



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Özgeçmiş

Adı Soyadı:	Mustafa Mutlu	İmza:	
Doğum Yeri:	Karatay		
Doğum Tarihi:	21.06.1993		
Medeni Durumu:	Bekar		

Öğrenim Durumu

Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	Şehit Sadık İlköğretim Okulu		Konya	2007
Ortaöğretim	Şehit Sadık İlköğretim Okulu		Konya	2007
Lise	Konya Çimento Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi	Resim	Konya	2001
Lisans	Necmettin Erbakan Üniversitesi	Resim- İş Eğitimi	Konya	2015
Yüksek Lisans				
Becerileri:	Resim, heykel, grafik, illüstrasyon			
İlgi Alanları:	Sanat, sinema, felsefe, sosyoloji, bilgisayar			



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



İş Deneyimi:	Eskimo Sanat Atölyesi- Görsel Sanatlar Öğretmeni-2011- Odtü Alp Koleji- Görsel Sanatlar Öğretmeni-2016-2017 Serbest İllüstratör- 2011
Aldığı Ödüller:	-2016-III. GELENEKSEL PEKER SANAT ÖDÜLLERİ-MANSİYON ÖDÜLÜ -2016-GALERİ SOYUT-DESTEKLEME ÖDÜLÜ 2015 ANADOLU ROCK REVIVAL PROJECT GENÇ USTALAR- BAŞARI ÖDÜLÜ --2010-RUSYA EXLİBRİS MÜZESİ 1.ULUSLARARASI ÖĞRENCİ EXLİBRİS YARIŞMASI-MANSİYON ÖDÜLÜ -2010-RUSYA EXLİBRİS MÜZESİ 1.ULUSLARARASI ÖĞRENCİ EXLİBRİS YARIŞMASI 3.LÜK ÖDÜLÜ
Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim şahıslar:	Prof. Dr. Melek Gökay Doç. Dr. Hikmet Şahin Prof. Dr. Ercan Türkkın Doç. Dr. Ahmet Erdoğan Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Okur Dr. Öğr. Üyesi Hatice Kübra Özalp
Tel:	0554 944 98 81
Adres	Akif Paşa Mah. Akınpınar Sokak No: 21/5 Karatay/KONYA

