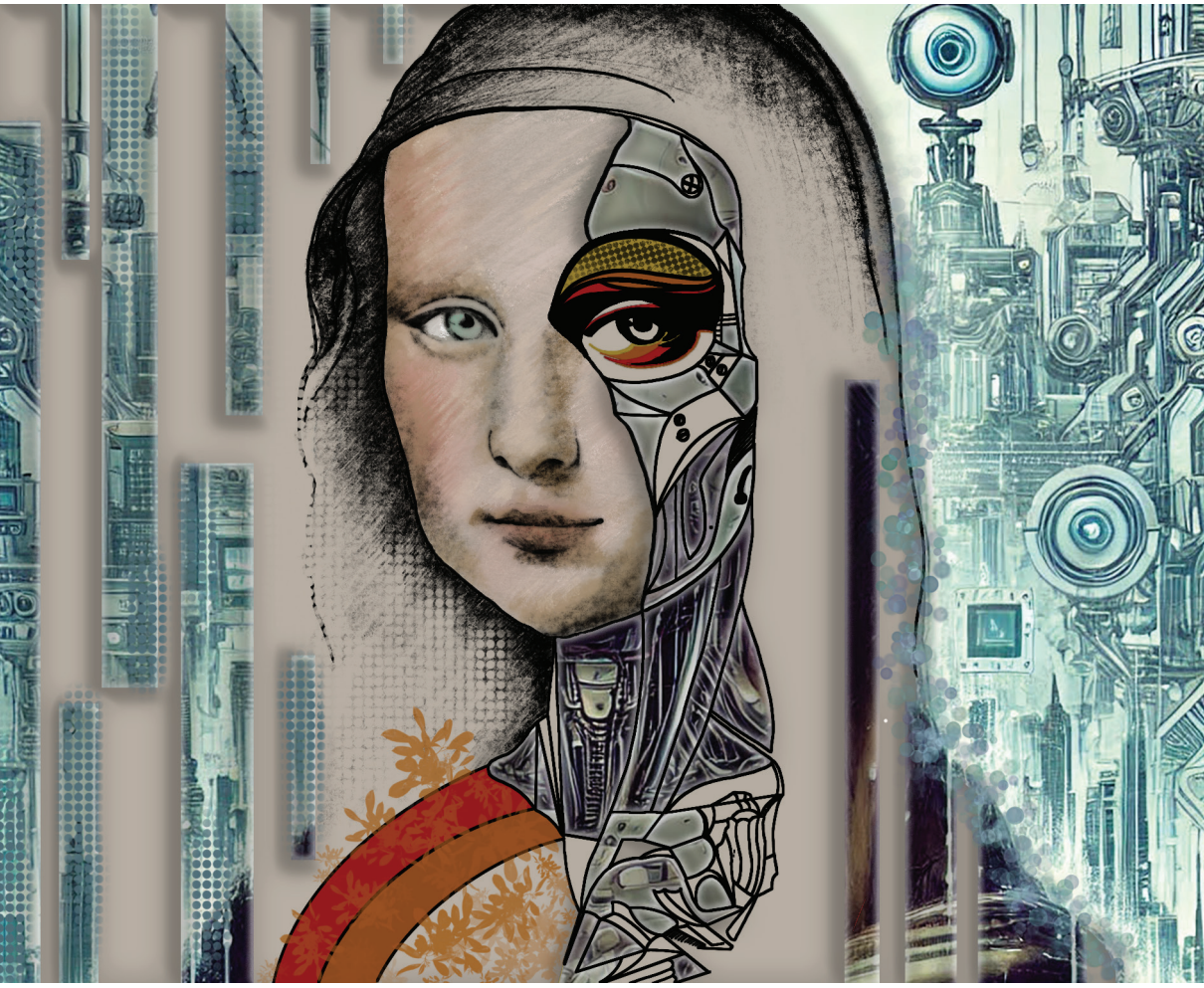
DİJİTALLEŞEN SANAT

PLASTİK SANATLAR

EDİTÖRLER
Doç. Dr. Tuba Batu, Doç. Dr. Ali Can Metin



DUVAR

DİJİTALLEŞEN SANAT: PLASTİK SANATLAR

DIGITALIZED ART PLASTIC ARTS

Editörler:
Doç. Dr. Tuba Batu
Doç. Dr. Ali Can Metin

DİJİTALLEŞEN SANAT: PLASTİK SANATLAR

DIGITALIZED ART PLASTIC ARTS

Editörler:

Doç. Dr. Tuba Batu

Doç. Dr. Ali Can Metin

Türkçe Dil Editörü: Dr. Öğr. Üyesi Cem Çınar

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek

Kapak ve Sayfa Tasarımı: Ali Can Metin

Kapak İllüstrasyon: Tuba Batu

Baskı: EYLÜL 2024

Yayıncı Sertifika No: 49837

ISBN: 978-625-6069-59-6

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel: 0 232 484 88 68

www.duvaryayinlari.com / duvarkitabevi@gmail.com

"Bu kitapta yayınlanan yazıların tüm sorumluluğu yazar(lar)a aittir."

EDİTÖRDEN

Sanat, tarih boyunca tekniğin ve teknolojinin değişmesine bağlı olarak değişmiş, sanatçıların duygu, düşünce ve hayal gücünü ifade etme biçimleri bu değişimlere bağlı olarak farklılaşmıştır. Neolitik Çağ'ı çanak çömlekli ve çanak çömleksiz diye ikiye ayıracak denli güçlü bir teknik dönüşümü anlatan seramik malzemenin zamanında çarkta şekillendirilmesi bile büyük bir yenilikti. Bugün ise el değmeden üç boyutlu yazıcılar ile ortaya çıkan seramik eserleri şaşkınlık ve hayranlıkla izlemekteyiz. Dijital çağın getirdiği yenilikler ve değişimler, sanatı da yeniden tanımlama zorunluluğu doğurmuştur. Plastik sanatlar gibi geleneksel ve köklü bir alanda bu dönüşümün etkilerini incelemek, yalnızca sanat dünyası için değil, aynı zamanda teknolojik gelişmelerin toplum üzerindeki geniş etkilerini anlamak açısından da son derece önemlidir. "Dijitalleşen Sanat" adlı bu kitap, dijitalleşmenin sanatın farklı disiplinlerindeki etkilerini akademik ve bilimsel bir gözle irdeleyen, günümüzdeki dijitalleşmenin eşliğinde plastik sanatlar alanındaki değişimi biraz daha anlamlandırabilmek adına hazırlanmıştır.

Kitabımızın ilk bölümü, Aytuna Cora tarafından yazılan "Seramik Sanatında Yeni Bir İfade Biçimi Olarak Malzemenin Sürecinin Esere Dönüşümü" başlıklı çalışma, seramik sanatında malzemenin dijitalleşme ile birlikte nasıl yeniden anlam kazandığını ve bu malzeme sürecinin esere dönüşümünün, sanatın ifade gücüne nasıl yeni boyutlar kattığını araştırıyor. Cora, seramiğin köklü tarihini dijital çağın yenilikçi olanaklarıyla harmanlayarak, sanatçılara yeni ifade yolları sunan bir çalışma ortaya koyuyor.

Gülçin Çavdar'ın "Giclee ve Dijital Baskı Teknolojisi" başlıklı ikinci bölüm, dijital baskı tekniklerinin sanat dünyasındaki yerini inceliyor. Çavdar, giclee baskı teknolojisinin sanat eserlerinin çoğaltılması ve yayılması üzerindeki etkilerini ele alırken, bu teknolojinin sanat dünyasında nasıl kabul gördüğünü ve dijital baskılarla yapılan tüm sanatsal baskıları yüksek kaliteli çoğaltarak bizlere nasıl ulaştırdığını detaylandırıyor.

Üçüncü bölümde, Enis Malik Duran ve Umut Germeç'in "Dijital Teknolojinin Sanatsal Üretim Sürecine Etkilerini Okumak: Kabuk ve Ekran" başlıklı çalışması, dijital teknolojilerin sanatsal üretim süreçlerini nasıl dönüştürdüğünü derinlemesine sorguluyor. Düzenledikleri çalıştay kapsamında katılımcılara yöneltilen soruları ve cevaplarını, sanatsal üretim yapan kişilerin dijital çağa bakışlarını ve dijital mecrada üretim pratiklerini sorgulayan geniş çaplı bir araştırma ile bizlerle paylaşıyorlar.

Setenay Sipahi tarafından kaleme alınan "Sanat Terapide Tekno Dijital Kültür" adlı çalışma, dijitalleşmenin sanat terapisi üzerindeki etkilerini araştırıyor. Sipahi, dijital kültürün sanat terapide nasıl bir yer edindiğini ve bu kültürün terapötik süreçlere nasıl entegre edilebileceğini tartışarak, sanatın iyileştirici gücünün dijital araçlarla nasıl genişletilebileceğini ele alıyor.

Yasemin Tanrıverdi'nin "Mekânın Öznelliği ve Değişen Sergileme Yöntemleri" adlı çalışması, dijitalleşmenin mekân kavramı üzerindeki etkilerini ve bu bağlamda sergileme yöntemlerinin nasıl değiştiğini ele alıyor. Tanrıverdi, mekân üzerinden dijitalleşmenin sanat eserinin algılanışı ve deneyimlenişi üzerindeki etkilerini tartışarak, izleyici ve sanat eseri arasındaki ilişkiye dair yeni bakış açıları sunuyor.

Serkan Tok tarafından kaleme alınan "Sanatın Dijital Geleceği: Teknolojinin Sanatı Yeniden Şekillendirmesi" başlıklı çalışma, dijitalleşme süreci ve gelecekte sanatın nasıl bir yöne evrilebileceğini ele alarak, dijital teknolojilerin sanat üzerindeki dönüştürücü etkisini detaylı bir şekilde inceliyor. Serkan Tok'un öngörüleri, dijital çağın sanatçıları için yeni ifade biçimleri ve imkanlar sunduğunu, aynı zamanda sanatın geleneksel anlam ve işlevlerini yeniden sorgulamayı gerektirdiğini ortaya koyuyor.

Mert Yavaşça'nın "Güzel Sanatlar Eğitimi Alan Üniversite Öğrencilerinin Plastik Sanatlarda Dijitalleşme Üzerine Görüşleri ve Analizi: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Örneği" başlıklı çalışması, genç sanatçı adaylarının dijitalleşmeye dair algılarını ve bu algıların sanatsal üretimlerine nasıl yansıdığını ortaya koyuyor. Yavaşça, Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencilerinin dijitalleşme sürecine bakış açılarını analiz ederek, bu sürecin sanat eğitimi üzerindeki etkilerini değerlendirmektedir. Bu bölüm, dijitalleşmenin sanat eğitimi alanındaki dönüşümünü anlamak isteyenler için önemli bir referans niteliği taşımaktadır.

Son olarak, Ataberk Çakan'ın "Sanal Fırça: Dijitalleşme Çağında Yapay Zekanın Sanat, Sanatçı ve Sanat Eseri İzleme Yöntemlerine Etkisi" başlıklı çalışması, yapay zekanın sanat dünyasındaki etkilerini ve bu alandaki yeni izleme yöntemlerini ele alıyor. Bölüm, yapay zekanın sanat eserlerinin üretilmesi, yorumlanması ve izlenmesi üzerindeki potansiyel etkilerini tartışarak, dijitalleşmenin sanat dünyasında nasıl köklü bir değişim yarattığını sonundaki "Rapor" ile birlikte bir sürprizle gözler önüne seriyor. Bu bölüme özel, bir editör yazısı daha neden eklemek gerekliydi sorusunun cevabı bölümün sonundaki "Bunu Sen Mi Yazdın?" adlı yazıyla açıklanmıştır.

Bu kitabın hazırlanmasında emeği geçen tüm yazarlarımıza, akademik ve sanatsal katkıları için teşekkür ederim. Kitabımızın, dijitalleşmenin plastik sanatlar üzerindeki etkilerini anlamak ve bu konuda derinlemesine bilgi edinmek isteyen herkes için değerli bir kaynak olacağına inanıyorum. Yapay zekâ alanında her gün gelen yeniliklere yetişmekte zorlandığımız şu çağda sanatın nasıl bir dönüşüm geçirdiğini anlamak için rehber niteliğinde olacağını umuyor ve siz değerli okurlarımıza keyifli ve ufuk açıcı bir okuma deneyimi diliyorum.

Tuba Batu, Çanakkale, 2024

İÇİNDEKİLER

7 **SERAMİK SANATINDA YENİ BİR İFADE BİÇİMİ OLARAK MALZEMENİN SÜRECİNİN ESERE DÖNÜŞÜMÜ**
AYTUNA CORA / ORCID ID: 0000-0002-1333-3870

35 **GİCLEE VE DİJİTAL BASKI TEKNOLOJİSİ**
GÜLÇİN ÇAVDAR / ORCID ID: 0000-0002-1550-9999

43 **DİJİTAL TEKNOLOJİNİN SANATSAL ÜRETİM SÜRECİNE ETKİLERİNİ OKUMAK: KABUK VE EKRAN**
ENİS MALİK DURAN / ORCID ID: 0000-0002-3564-9358
UMUT GERMEÇ / ORCID ID: 0000-0002-8786-4471

73 **SANAT TERAPİDE TEKNO DİJİTAL KÜLTÜR**
SETENAY SİPAHİ / ORCID ID: 0000-0001-5096-050X

83 **MEKÂNIN ÖZNELLİĞİ VE DEĞİŞEN SERGİLEME YÖNTEMLERİ**
YASEMİN TANRIVERDİ / ORCID ID: 0000-0002-6869-4454

95 **SANATIN DİJİTAL GELECEĞİ: TEKNOLOJİNİN SANATI YENİDEN ŞEKİLLENDİRMESİ**
SERKAN TOK / ORCID ID: 0000-0002-7241-1875

115 **GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ALAN ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN PLASTİK SANATLARDA DİJİTALLEŞME ÜZERİNE GÖRÜŞLERİ VE ANALİZİ: ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ ÖRNEĞİ**
MERT YAVAŞÇA / ORCID ID: 0000-0002-6280-6056

139 **SANAL FIRÇA: DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA YAPAY ZEKANIN SANAT, SANATÇI VE SANAT ESERİ İZLEME YÖNTEMLERİNE ETKİSİ**
ATABERK ÇAKAN / ORCID ID: 0000-0003-0776-1307

147 **BUNU SEN Mİ YAZDIN?**
TUBA BATU

149 **RAPOR**
ATABERK ÇAKAN

SERAMİK SANATINDA YENİ BİR İFADE BİÇİMİ OLARAK MALZEMENİN SÜRECİNİN ESERE DÖNÜŞÜMÜ

AYTUNA CORA

GİRİŞ

Sanat, bulunduğu çağın yarattığı koşullarla birlikte gelişir. Sanatın gelişimi ve ilerleyişinde dönemin ekonomik, siyasi, dini, felsefi, teknolojik ve sosyokültürel bağlamı belirleyici olmaktadır ve bu bağlam aktif bir yapılanmayla her daim değişim içindedir. Dolayısıyla sanat, çağın şartlarına uygun olarak sürekli gelişen, yeni söylemler ve üretim biçimleri sunan, değişen koşullar altında alternatif yollar bularak ilerlemeye devam eden bir alan olarak karşımıza çıkar. Her çağın kendine has bir sanatsal üslubu ve sanat anlayışı vardır. Bu nedenle tarihsel süreç üzerinden bir okuma yapılmaya çalışıldığında sanatın, içinde yer aldığı dönemin özelliklerini belgeleyen bir üretim sahası olduğu sonucuna ulaşılabilir.

İçinde olduğumuz dijital dönüşüm çağı da sanatta yeni ve alternatif söylemlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Sanat eserinin üretimi, izleyiciyle etkileşimi, dolaşıma giriş biçimi, sergilenmesi gibi pek çok alan, bu yeni çağın sağladığı olanaklar ekseninde dönüşmektedir. Bu çalışma kapsamında dijital çağda sanatın yaşadığı bu dönüşümün nasıl gerçekleştiği incelenmiştir. Bunun için önce teknolojik ilerlemelerin toplumsal yapıyı ve ardından sanatı nasıl etkilediğine kısaca değinilmiştir. Dijital teknolojilerin sanata olan etkisi pek çok açıdan değerlendirmeye açık olsa da bu etki çalışmanın sınırları dahilinde iki ayrı açıdan incelenmiştir. İlki, malzemeye dokunmadan eser ortaya koyabilmeyi sağlayan üç boyutlu baskı teknolojileri, ikincisi ise malzemenin hiç olmadığı dijital ortamda modellenip yine dijital ortamda sergilenen sanat eserleri. Bir sonraki başlıkta ise dijital çağın seramik sanatına sunmuş olduğu olanakların bir kısmı, üç boyutlu yazıcılar, dijital lazer transfer teknikleri, çevirim içi sergiler, video mapping gibi teknolojileri içeren örnekler üzerinden kısaca incelenmiştir. Çalışmanın odağı ise dijital araçların, kil malzemenin seramik sanatı içinde geçirdiği sürecin görünür kılınabilmesine sağladığı katkı olarak özetlenebilir. Seramik sanatında kilin suyla olan ilişkisi malzemenin şekillendirilmesi için kritik öneme sahiptir. Pişirilmediği sürece defalarca kez şekillendirilebilir olan kil, seramik sanatı içinde doğadaki döngüsüne paralel bir sürece sahiptir. Seramik sanatında kilin şekillendirildikten sonra fırınlanması ve böy-

lece dayanıklılık kazanması eylemi son derece önemlidir. Ancak günümüzde dijital araçlar yardımıyla kil malzemenin sahip olduğu sürece odaklanan yeni yaklaşımların ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Fırınlama aşamasının bulunmadığı, bu nedenle defalarca kez sergilenebilecek fiziksel dayanıklılıkta bir eserin olmadığı bu yeni yaklaşımda, kuruyan, kururken çatlayan, suyla buluşup yeniden çözülen kil bünyenin sürecine odaklanılmaktadır. Bu nedenle dijital araçların, malzemenin doğasına daha yakından bakılabilmesine olanak sağlanması adına bu sürecin belgelenebilir oluşu için kritik bir öneme sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

TEKNİK İLERLEMELERİN TOPLUMSAL YAPIYA ETKİSİ

Tarih boyunca toplumsal yapıyı şekillendiren, bu yapının dönüşümüne zemin hazırlayan ve alan açan pek çok etmen olmuştur. "Ateş, tekerlek, tarımsal üretim, para vs. bütün bunlara bakınca şunu görürüz: Dünyayı değiştiren en önemli etken, teknik ve sosyoekonomik yapının değişmesi olmuştur [...] derin değişimler teknik temellidir" (Köktürk, 2021, s. 20). Dini, siyasi, ekonomik, kültürel pek çok faktör toplumsal yapıyı etkilese de değişimi tetikleyici ve hızlandırıcı en önemli faktör teknolojik ilerlemelerdir. Bunun en belirgin örneğini Sanayi Devrimi ile görürüz. 18. Yüzyılın sonlarında öncelikle İngiltere'de, ardından diğer Avrupa ülkelerinde ve sonrasında tüm dünyada etkili olan ve günümüz modern yaşamını belirleyen Sanayi Devriminde önemli teknolojik ilerlemeler belirleyici olmuştur. Sanayi Devrimi ile beraber makineleşmenin üretim sistemlerinde devreye girmesi, insan gücüne kıyasla daha kısa sürede daha çok verimle daha fazla ürün elde edilebilmesine olanak sağlamıştır. Endüstriyel üretim, fabrikaların kurulması ve köyden kente göçle birlikte şehirleşmede yaşanan artış yeni bir toplumsal yapının doğuşunu tetiklemiştir (Dikmen, 2015).

Sanayi Devrimi, el işine dayalı üretimden seri üretime geçişin yaşandığı bir dönem olarak tarihsel süreç içinde yerini almıştır. 20. yüzyılın ortalarından itibaren ise yeni bir teknik altyapının egemenliğinin toplumsal yapıyı değiştirmede tetikleyici olduğu görülmektedir. Bunlar bilgisayar teknolojisi ve dijital araçlardır. "Bu bağlamda, ekonomik ve teknik altyapı artık makineye değil de elektromanyetizmaya dayanmaktadır" (Köktürk, 2021, s. 22). Artık günümüz koşulları altında dijital teknolojilerin toplumsal yapının her alanında etkin olarak dolaşımda oluşu beraberinde yeni olanakları ve dönüşümleri de getirmiştir. Bilgi üretimi/yayılımı, bilgiye ulaşım, bilginin işleme alınması devrimsel nitelikte hız kazanmıştır. Buna koşut olarak bilginin iktisadi faaliyetlerde belirleyiciliği artmış ve bilgi ekonomisi bir disiplin olarak doğmuştur. Bilişim teknolojilerinin yaygınlaşması ve bireylerin kişisel olarak internet erişimlerini

sağlayabilmeleri ile iletişim ağlarının küresel çapa ulaşabilmesi sağlanmıştır. Sosyal medya araçları, mobil cihazlar, çeşitli alanlarda hizmet alınabilen cep telefonu uygulamaları ile dijital dönüşüm çağı insan ilişkilerini, yaşam biçimini, ticareti, ekonomiyi, eğitimi, iş yaşamını ve daha pek çok alanı kökünden değiştirmiştir. Bu köklü değişimlerden biri de sanat alanında izlenmektedir.

DİJİTAL DÖNÜŞÜM ÇAĞINDA SANAT

Sanatsal üretim pratiği, geçirdiği tarihsel süreç göz önüne alındığında, teknik bilginin sunmuş olduğu olanaklardan faydalanarak ilerleyen, bu olanakları kendi üretim sistemi içine yedirerek kendine has yeni yollar üretebilen bir yapılanmayla karşımıza çıkar, yani içinde olduğu çağın teknik imkanlarından beslenir. Sanat ve teknik ilerlemeler arasındaki ilişki ve bu ilişkinin sonuçları için, Walter Benjamin'in, "Teknik Olarak Kopyalanabildiği Çağda Sanat Yapıtı" (2009) başlıklı makalesi önemli bir kaynak olarak karşımıza çıkmaktadır. Benjamin, bahsi geçen metninde, teknolojik gelişmelerinin, sanat eserinin bir defalık var oluşu olarak tanımladığı aurasını nasıl etkileyeceğinden bahseder. 1935 tarihinde bu metni kaleme aldığında henüz 21. yüzyıl dijital araçlarının varlığı söz konusu olmasa da fotoğraf ve sinemanın yaygınlaşması gündemdedir. Benjamin'in bu metindeki odağı, mevcut teknolojik imkanların yardımıyla kopyalanabilen sanat eserinin nihai durumu üzerinedir. Benjamin'e göre, sanat eserinin tekniğin olanaklarıyla kopyalanabilmesi çok daha eskiye dayanmaktadır: Seramik üretim sürecinde ya da sikke yapımında döküm ve kalıba basma tekniğini kullanan Yunanlılar aslında bir tür kopyalama yaparak yeniden üretimi gerçekleştirmiştir. Benzer bir şekilde ahşap oyma tekniği ile çeşitli grafik ürünler de yeniden üretilmiştir. Devam eden süreçte ise litografinin üretim sisteminde devreye girmesiyle kopyalama tekniği yeni bir aşamaya ulaşmıştır. Yine de tüm bu süreçlerde el, yani insan emeği olarak fiziksel güç hala devredir. Ancak fotoğraf söz konusu olduğunda bu durum değişmiştir. Benjamin'in de (2009, ss. 93-94) ifade ettiği üzere "görsel kopyalama sürecinde el ilk kez en önemli sanatsal yükümlülüklerinden kurtulmuş oldu; artık bu görevler sadece objektife bakan göze düşüyordu". Böylece kopyalama işlemi olağan üstü biçimde hız kazandı. Yani Benjamin'e göre sanatsal üretimin tarihinde kopyalama işlemi her ne kadar çok eskiye dayansa da 20. yüzyıl teknolojisinin sağladığı teknik imkanlarda değişen bir şey vardı: dijital araçların sanatçının elini devre dışı bırakması ya da bunu bir imkân olarak sunması. Fotoğraf ve sinema teknolojisi ile görüntü tek bir hareketle kopyalanabilmeye başlandı. Gerçekliğin olduğu gibi aktarılabilir oluşu, sanatçının resim, heykel gibi geleneksel sanat formlarını üretmesinin yanı sıra fotoğraf, sinema, video sanatı, yeni medya sanatı gibi yeni yaklaşımların da geliştirebilmesine imkân tanıdı. Zaman içinde dijital teknolojilerde yaşanan hızlı ilerlemelerle sanat alanında

önemli dönüşümler meydana geldi. Bilgisayar kullanımının artışı, internetin küresel boyutta yayılımı, kişisel kullanıma imkân sunan mobil teknolojiler, yapay zekanın devreye girmesi gibi yenilikler, sanatta yeni ifade olanaklarının geliştirilebilmesine alan açtı. Sanat yapma eylemi, eseri sergileme biçimi ya da sanat eserinin nasıl olması gerektiği gibi unsurlar artık dijital teknolojilerin hâkim olduğu zeminde bambaşka ifadeler buldu.

MALZEMEYE DOKUNMAMAK- ÜÇ BOYUTLU YAZICILAR

Dijital dönüşüm çağında sanat hem üretim süreci ve yönteminde hem de kavramsal olarak önemli değişimler yaşamıştır. Teknolojinin sağladığı olanaklarla malzemenin sunabileceği sınırlar esnemiş, yeni şekillendirme yöntemleri sanat yapma eyleminde devreye girmiştir. Bunun örneklerinden birini üç boyutlu yazıcılar kullanarak üretim yapan sanatçıların eserlerinde görmek mümkündür. Bu yeni baskı teknolojisi, geleneksel üretim yöntemlerinin ötesinde alternatif bir üretim alanı olarak sanatsal üretim pratiğinde yerini almıştır. Üç boyutlu modelleme yazılımları ile dijital ortamın sunduğu geniş olanaklarla daha kompleks yapılar inşa edilebilmektedir. Üç boyutlu yazıcılardaki temel prensip "bilgisayar ortamında tasarımlanmış olan bir üç boyutlu ürünün, STL vb. uygun dosya biçimlerinde hazırlanıp, bu makineler tarafından katmanlar halinde üretilmesidir" (Özgüven, 2015, s. 170). Çok çeşitli malzemenin bu üretim tekniğinde kullanılabilir olması, malzemeye özgü programın ve yazıcı tipinin geliştirilmesini gerektirebilir. Bu teknikte çimento, toz plastik, biyomateryal, öğütülmüş talaş, kil gibi farklı malzemelerin üretimde kullanıldığı görülebilmektedir.



Görsel 1. Anish Kapoor, "Greyman Cries, Shaman Dies, Billowiing Smoke, Beauty Evoked", Değişebilir Boyutlar, Üç Boyutlu Çimento Baskı, 2008-2009.

Böylesi bir üretim yöntemi için, Hint asıllı İngiliz sanatçı Anish Kapoor'un çimento kullanarak oluşturduğu heykeller örnek gösterilebilir. Anish Kapoor, izleyicinin algısını manipüle eden, devasa ölçekte büyüleyiciyi heykelleriyle bilinir. Dagson (2016), Kapoor'un devasa boyuttaki heykellerinde üç ayrı niteliğin öne çıktığından bahseder Birincisi, Kapoor'un eserleri boyutlarından ötürü üretim aşamasında mühendislik bilgisi gerektiren yapılar olduğu için teknik anlamda uzman bir ekibi zorunlu kılmaktadır. İkinci öne çıkan özellik, eserle karşılaşan kişide uyandırdığı hayranlık hissidir. Üçüncüsü ise böylesine devasa boyuttaki heykellerin, izleyenin esere dair kendi anlatısını yaratma isteğini taşımasıdır (s. 281). "Greyman Cries, Shaman Dies, Billowiing Smoke, Beauty Evoked" isimli enstalasyon çalışması da tam da bu özellikleri taşıması yönüyle örnek olarak verilebilir. Kapoor, bu enstalasyonu özel olarak geliştirdiği bir düzenek yardımıyla çimento kullanarak üç boyutlu baskı yöntemiyle üretmiştir. 2006 yılında Adam Lowe ile birlikte geliştirdikleri beton yazıcı zaman içinde Kapoor'un atölyesinde çeşitli değişikliklerden sonra son halini almıştır (Lowe, 2009, s. 43).



Görsel 2. Anish Kapoor, "Greyman Cries, Shaman Dies, Billowiing Smoke, Beauty Evoked", Değişebilir Boyutlar, Üç Boyutlu Çimento Baskı, 2008-2009.

Aslında bu düzenek, ince plastik ipliği kullanarak küçük plastik nesneler üretmek için kullanılan üç boyutlu yazıcıların mantığıyla işler. Ancak Kapoor'un versiyonunun ölçeği önemlidir; zira bir odayı kaplayabilecek büyüklükte hayranlık uyandıran devasa beton heykeller üretilmektedir (Dagson, 2016, s. 291). Bu sayede izleyenin gerçeklik algısı manipüle edilir. Kapoor'un geliştirdiği üç boyutlu yazıcı düzeneği, üretim aşamasında sanatçının elini devre dışı bırak-

maktadır. Kapoor'a göre böylesi bir devre dışı bırakma eylemi, sanatı, ifadenin ötesine taşımaktadır ve böylece sanatçılar kabul görmüş genel geçer üretim araçlarını altüst etmenin yolunu bulmaktadırlar (Kapoor, 2009, s. 39). Dijital ortamda modellenen tasarım üç boyutlu yazıcı düzeneğiyle katmanlar halinde üst üste yığılarak üretilir. Kapoor'un beton heykelleri dijital teknolojinin sanatsal üretim pratiğinde kullanımının bir örneği olarak verilebilir.

Üç boyutlu yazıcı teknolojisinin sanat alanındaki kullanımına bir diğer örnek olarak, Aslı Işıksal'ın sıkıştırılmış toz seramik kullanarak ürettiği heykeller verilebilir. Sanatsal üretim pratiğinde farklı malzemeleri sıklıkla kullanan sanatçı, malzemenin sağlayabileceği olanakları dijital teknolojiler yardımıyla esnetebilmektedir. Seramik bir eserin üretim sistemi içinde, Işıksal'ın eserlerindeki etkiyi yakalayabilmek için çok detaylı teknik işlemleri belirli bir sıralama içinde takip etmek gerekebilir. Figürlerin modellenmesi, detaylı olarak rötuşlama, kontrollü biçimde kurutma ve fırınlama gibi çeşitli aşamalardan geçtikten sonra ortaya çıkan eserde üç boyutlu yazıcı ile elde edilebilen etkinin yakalanması güç olabilir. Işıksal, seramik malzeme kullanarak ürettiği eserlerde geleneksel seramik üretim yöntemlerini kullanmaz. Ancak, dijital ortamda gerçekleştirilen çok detaylı bir çizim aşaması ve üç boyutlu baskı teknolojisinin kullanımı söz konusudur. Yani seramik sanatının bilindik üretim yöntemlerinin dışında bambaşka bir teknik hakimiyet ve işçilik devrededir denilebilir.



Görsel 3. Aslı Işıksal, "Uyku Hali", Sıkıştırılmış Toz Seramik ile üç boyutlu baskı, Değişebilir Boyutlar, 2017.



Görsel 4. Aslı Işıksal, "Uyku Hali", Sıkıştırılmış Toz Seramik ile üç boyutlu baskı, Değişebilir Boyutlar, 2017.

Işıksal'ın eserlerinde, dijital baskı teknolojisi ile malzemenin üst üste yığılması ve bir katman oluşturarak organik biçimde yükselmesi, aslında hem kontrollü hem de kontrolsüz bir hareketin varlığını gösterir. Sanatçı, dijital ortamda modelleme yaparken her bir detayı titizlikle ele alıp tasarım yapsa da üç boyutlu yazıcı karşısında malzemenin verebileceği tepki ön görülemeyen yüzey ve doku farklılıklarına neden olabilmektedir.

MALZEMESİZ ÜRETİM- DİJİTAL ESERLER

Sanatçının malzemeye hiç dokunmadan, dijital ortamda modelleme yapıp üç boyutlu baskı teknikleriyle üretim yapabiliyor oluşu, sanat yapma eyleminin dijital dönüşüm çağından nasıl etkilendiğine dair bir örnek olarak gösterilebilir. Öte yandan mevcut teknolojik imkanlar ekseninde gelişen alternatif üretim yöntemlerinden biri de malzemenin hiç olmadığı, salt dijital ortamda varlık gösteren sanat yapma eğilimleridir. Bu durumda eser, mekânda yer kaplayan bir nesne olarak değil, dijital bir dosya formatı olarak var olmaktadır. Dijital teknolojilerin kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, resim, heykel, enstalasyon gibi teknik ustalık ve malzeme bilgisi gerektiren sanatsal üretim alanlarına ilaveten, malzemenin hiç kullanılmadığı dijital ortamlarda bambaşka teknik bilgi gerektiren sanatsal üretim pratikleri de ortaya çıkmıştır.

Bruce Wands (2021) "Dijital Sanatın Çağdaş Sanatla İlişkisi" başlıklı makalesinde, dijital sanat olarak tanımlanan yaklaşımın, Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky'ın 1950'lerde üretmiş olduğu "Oscillons" isimli bir dizi fotoğraf çalışmasına dayandığını belirtir. Laposky, bir osiloskop cihazı yardımıyla elektronik değerleri, çizgisel değerlere dönüştürerek analog olarak fotoğraflamış ve "bu çalışmasıyla dijital görüntülemenin oluşmasını ve matematikten ilham alınarak oluşturulabilen yeni imgelerin ortaya çıkmasını sağlayarak yeni bir çağ başlatmıştır" (Wands, 2021, s. 210). Laposky'ın bu deneysel çalışmaları, bilgisayar teknolojisinin sanat yapma pratiğinde kendisine nasıl yer bulabileceğine dair ilk örneklerden biri olarak kabul edilebilir. Elektronik titreşimlerin görsel çözümlemesi olarak tanımlanabilecek Laposky'ın soyut kompozisyonları, geleneksel sanat formlarının dışında durarak, çağın sağladığı olanakların sanatsal üretimle nasıl entegre olduğuna dair bir örnek olarak karşımıza çıkar.



Görsel 5. Ben Laposky, "Oscillons, Elektronik Soyutlama Serisi- 27", 1952

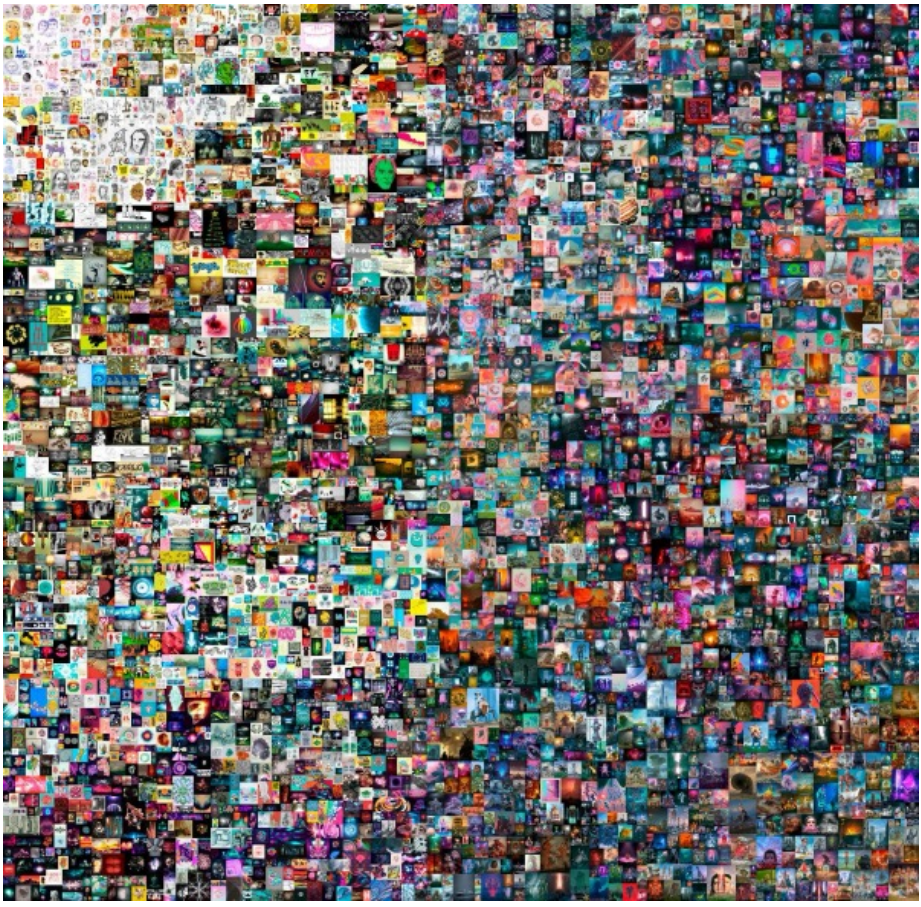


Görsel 6. Ben Laposky, "Oscillons, Elektronik Soyutlama Serisi- 4", 1954-1956

Günümüzde ise dijital ortamda sanat üretiminin, teknolojinin sağladığı imkanlarla bambaşka bir boyuta geçtiği görülmektedir. Ben Laposky, 1950'lerde geçerli olan bilgisayar teknolojisinin sağladığı olanaklarla dijital sanat alanında öncü bir yaklaşım sergilemişken, günümüzde NFT (Non-Fungible Token - Nitelikli Fikri Tapu) gibi blok zincir teknolojisi kullanılarak sanat eseri üretimi söz konusudur. Blok zincir teknolojisi, Bitcoin gibi sanal para biriminin ve Ethereum gibi platformların da temelinde yer alan teknoloji olarak bilinir (Gökpınar, 2021). Sanat dünyasında önemi bir dönüşüme alan açan NFT'ler de blok zincir teknolojisi ile dijital sanat eserlerinin orijinalliğinin doğrulandığı yapılardır. Herhangi bir otoriteye bağlı olmayan, şeffaf ve değiştirilemeyen bir sistemle güvenli bir alan olarak ön plana çıkan NFT, dijital sanat eserlerinin satışı ve küresel çapta dağılımında kullanılan teknolojidir. Bu sistem sayesinde, dijital sanat eserlerinin kopyalanmasının da önüne geçilmektedir.

Günümüzde en yüksek rakamla satışı gerçekleşen bu nedenle de en çok bilinen NFT eser, grafik sanatçısı Mike Winklemann tarafından üretilmiştir. 1 Mayıs 2017 tarihinden itibaren, arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik ağırlıklı çok sayıda dijital sanat eseri üreten Winklemann, bu üretim sürecinin ilk

5000 gününü kapsayan eserleri dahil ettiği bir kolajla dijital bir eser üretmiştir. "Everydays: The First 5000 Days" adını verdiği ve 11 Mart 2021 tarihinde 69,346,250.00 dolar (24,913.239 ETH) değerinde satışı gerçekleşen eser, kripto sanat eserine olan ilgiyi arttırmıştır (Yurdabak, 2022, s. 146).



Görsel 7. Mike Winkelmann, "Everydays: The First 5000 Days", NFT (JPG), 21,069x21,069 pixels, 2021.

Dijital teknolojilerin sanata olan etkisi, çok geniş bir alanda izlenebilir. Bu çalışmanın sınırları dahilinde, genel olarak "malzemeye dokunmadan üretim" sağlayan üç boyutlu baskı teknolojileri ve "malzemesiz üretim" alanı olarak nitelendirilebilecek dijital ortamda yürütülen sanat faaliyetleri örnek verilmiştir. Bütün bunların yanı sıra seramik sanatında da dijital teknolojiler karşısında çeşitli yeniliklere gidildiği görülebilir.

1.1. DİJİTAL DÖNÜŞÜM ÇAĞINDA SERAMİK SANATI

Seramik sanatı dijital dönüşüm çağına kendi sistematiği içinde çeşitli şekillerle adaptasyon sağlamanın yollarını bulmuştur. Malzemenin işleme alınması, eser üretiminde kullanılan teknikler ve eserin izleyiciyle buluşması gibi aşamalarda çeşitli yeniliklere gidilmiştir.

Bu yeniliklerden biri olarak üç boyutlu baskı teknikleri örnek verilebilir. Kil malzeme, üç boyutlu yazıcı sistemleri için çok elverişli bir malzeme olarak karşımıza çıkmaktadır. Pek çok seramik sanatçısı, dijital ortamda modellediği tasarımı, üç boyutlu baskı sistemi ile üreterek eser ortaya koymaktadır. Seramik sanatında üç boyutlu baskı yöntemiyle çalışan sanatçılardan biri de Jonathan Keep'tir. Keep "Delta tipi olarak da bilinen üç boyutlu yazıcıyı seramik malzeme ile çalışabilir hale getirmiş "Jk Delta 3D Printer" isimli kendi üç boyutlu yazıcısını yaparak üretimlerde bulunmaya başlamıştır" (Hakan Verdu Martinez ve Can, 2016, s. 8).



Görsel 8. Lonathan Keep, "Iceberg Field" Porcelain and Glaze, 31x17x16 cm, 2015.



Görsel 9. Sanver Özgüven, "Blue White Poly Vase", 30x12x11cm,
Üç Boyutlu Baskı Yöntemi ile Üretilmiş Seramik Eser, 2019.

Sanatçı Sanver Özgüven de çalışmalarında üç boyutlu baskı teknolojisini kullanmaktadır. Dijital ortamda tasarladığı formları kil bünye ile üç boyutlu yazıcı üzerinden üreten Özgüven, malzemenin bu baskı sistemi içinde olanaklarını ve sınırlarını değerlendirerek ilerler. Üç boyutlu seramik yazıcılar gelişen teknoloji ile birlikte daha güvenilir sonuçlar vermeye başlasa da bu yazıcı tipinin hala deneysel özelliklerini korumaya devam ettiğini belirten Özgüven, malzeme kaynaklı ortaya çıkabilecek problemlerin kontrollü biçimde yönetilebildiği sürece ve sanatçıya ilham verebilecek yeni deneyimlere açık olduğunu vurgulamaktadır (Özgüven, 2019, s.118).

Yüzey üzerine uygulanabilen dijital transfer teknikleri de özel olarak hazırlanan sulu çıkartma yöntemine ya da elde yapılan fırça dekorlarına alternatif bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital transfer ile fotogerçekçi bir etki

yakalayabilen seramik sanatçıları, eserin kavramsal alt yapısını destekleyerek ifadeyi güçlendirebilmenin yöntemlerini geliştirmişlerdir. Öztürk Karabey'in de belirttiği üzere, bilgisayar teknolojisi ile uygulanan transfer teknikleri, sulu çıkartma yöntemine kıyasla daha pratik, hızlı ve detaylı çalışabilmeye olanak sağlamakta ve bu sayede kullanıcıların ilgisini çekmektedir. Yüksek oranda demir içeren lazer yazıcılar yardımıyla alınan dijital baskılar ile de sulu çıkartmalar uygulanabilmektedir (2010, s.95). Bunun örneklerinden birini, sanatçı Leman Kalay'ın eserlerinde görmek mümkündür. Kalay, "Karamsar/Pesimist" başlıklı eserinde lazer transfer tekniği ile seramik yüzey üzerinde fotogerçekçi bir etki yakalamıştır. Fotografik imajların seramik yüzeyler üzerine aktarılabilmesi, gelişen yeni teknolojinin ve sanatçının bu yeni teknolojik donanımlara hakimiyetinin sonucudur.



Görsel 10. Leman Kalay, "Karamsar/Pesimist", 2009, Dijital Baskı Uygulanmış Seramik Eser.

Kimi seramik sanatçılarının da eser üzerine projeksiyon yardımıyla video yansıtarak dijital teknolojilerden faydalandığı görülmektedir. Video mapping olarak adlandırılan bu yöntemle alışılagelmiş sergileme biçimlerinin ötesinde, izleyiciye dinamik bir deneyim sunulmaktadır. Galeri mekânında stant ya da duvarda sergilenen durağan haldeki eser, hareketli ve değişken imajlarla, ışık-gölgeyle ya da sesle çok katmanlı bir ifadeye sahip olabilir. Bu sayede eser hem izleyiciyle hem de içerisinde yer aldığı mekanla etkileşime geçebilir.



Görsel 11. İhsan Berke Saraçoğlu, "Yansıma/Reflection" Karışık Teknik, Dijital Enstalasyon, Değişken Ölçüler, 2023.

Sanatçı İhsan Berke Saraçoğlu'nun "Yansıma/ Reflection" başlıklı eseri, bu yaklaşıma örnek olarak verilebilir. Saraçoğlu'nun bu çalışmasında, geleneksel olanın çağdaş sanat alanında sanatçının üretim pratiğine kaynak olarak bulunduğu okuması yapılabilir. Zemine yerleştirilen beyaz porselen tabaklar üzerine projeksiyon yardımıyla geleneksel çini motiflerini yansıtan sanatçı, geleneksel üretimin teknik hakimiyetinin dışındadır ancak bu sefer yeni bir teknik bilgi gerektiren donanıma sahiptir. İzleyicinin gördüğü, geleneksel olandan ilhamla üretilen, teknolojik imkanların sağladığı yeni bir sanatsal yaklaşımdır.



Görsel 12. Umut Kambak, "Specturum", Video Yerleştirme, Tel, Pişmiş Döküm Kili, 2017.

Seramik sanatı içinde video mapping ile üretim yapan bir diğer sanatçı da Umut Kambak'tır. Kambak, "Spectrum" başlıklı yerleştirmesinde kent ve birey arasındaki gerilimli ilişkiyi seramik yüzey üzerine yansıttığı video ile izleyiciye sunar. Video yardımıyla bir akış halinde sunulan kent dokusunun, seramik gibi durağan bir yüzey üzerine yansıtılması dijital teknolojilerin sanatsal üretim içinde kullanımının örneklerinden biridir.

Dijital ortamda gerçekleştirilen sanal sergiler de seramik sanatçıları tarafından dijital çağda tercih edilen bir yaklaşım olmuştur. Eserlerin sergileme için paketlenmesi ve nakliyesi, çevrimiçi sergiler için bir sorun olmaktan çıkar. Böylece seramik gibi nakliye sürecinde özen isteyen eserlerin zarar görme olasılıkları bertaraf edilir. Türkiye Seramik Federasyonunun 15 Ekim 2020 tarihinde çevirim içi olarak düzenlediği "Kadına Övgü" başlıklı seramik sergisi de dijital çağın seramik sanatına sağladığı imkanlardan birisidir.



Görsel 13. Türk Seramik Derneği tarafından düzenlenen çevrimiçi seramik sergisi afişi, 2020.

Seramik Sanatında Malzemenin Geçirdiği Sürecin Esere Dönüşümü

Seramik sanatının dijital teknolojiyle olan etkileşimine birçok örnek vermek mümkündür. Ancak genel olarak yukarıda sunulan yaklaşımlar, pek çok ayağı olan ve üretim sürecinde malzemeye hakimiyetin kritik öneme sahip olduğu seramik sanatının, dijital çağ içinde aldığı aksiyonlar olarak yorumlanabilir. Bu araştırmanın odağında ise bir eser olarak, tamamlanmış ve galeride sergilenen bir nesneden ziyade, sanat yapma eyleminin ön planda olduğu, malzemenin geçirdiği sürece odaklanan ve bizzat bu sürecin eser olarak yapılandığı yeni bir anlayış bulunmaktadır. Dijital dönüşüm çağının sağladığı olanaklarla, seramik sanatında kilin bir malzeme olarak yaşadığı süreç, fotoğraf ya da video gibi çeşitli araçlarla kayıt altına alınmaya başlanmıştır. İzleyici artık eser olarak pişirilip sırlanmış seramik bir nesneye değil, sanatçının üretim pratiğine, malzemenin dönüşümüne, şekillendirmesi tamamlanmış kil bünyenin suyla yeniden çözülmesine bakmaktadır. Bir sürece işaret edilen bu yaklaşımla malzemenin sağladığı olanaklar esnetilmiş olur. Kilin geçirdiği sürecin ya da biçimlendirilmesinin eser olarak yapılandığı bu ifade biçiminde, sergileme tamamlandığında depolanmak üzere kaldırılan fiziksel bir eser yoktur.

Sanatçının malzemeyle olan ilişkisinin hem geleneksel üretim sistemlerinde hem de teknolojik imkanlarla üretilen yenilikçi yaklaşımlarda çok önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Kil, sahip olduğu tarihsel bağlar ve plastik olarak şekillendirmeye dayalı yapısı ile bu birincil ilişkinin yakından izlenebileceği

malzemelerden biridir. Seramiğin binlerce yıllık geçmişi, geleneksel üretim sistemlerini ve zanaata dayalı bilgiyi de içinde barındırır. Sanatçı üretim pratiğinde, bir birikimle ilerleyen malzemenin tarihinden yararlanırken, kendi üretimiyle de bu birikime katkıda bulunur. Seramik sanatında teknolojinin sağladığı yeni imkanlar, bu imkanlar dahilinde yeni ifadelerin geliştirilmesine, malzemenin tarihinde yeni alt başlıkların açılmasına olanak sağlamaktadır.

Malzemenin doğasından kaynaklı olarak üretim aşamasının uzun soluklu olduğu seramik sanatında eser ortaya koyarken sürecin kritik öneme sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle gelişen teknolojik araçların, sanatçıları bu sürecin altını çizmeye yönlendirdiği söylenebilir. Aynı zamanda üretim pratiğinin kayıt altına alınabilir oluşu, tekrarı olamayacak olan sergileme biçimlerinin ya da performansların ortaya çıkmasına da alan açmaktadır. Seramik sanatında tekrarı mümkün olmayan üretimlerin ya da sürecin kayıt altına alınarak eser olarak sunulması, video sanatı, performans sanatı gibi yaklaşımlarla beraber değerlendirilebilse de literatürde malzeme özelinde bu yaklaşımı niteleyen bir tanımlama bulunmamaktadır.

Seramik sanatçısı Burçak Bingöl'ün kil malzeme kullanarak mekâna özel ürettiği çalışmalarını bu çerçevede okumak mümkün. Ancak sanatçının bahsi geçen çalışmalarından bahsetmeden önce 2014 tarihli "Seyir/Cruise" isimli çalışmasını incelemek faydalı olacaktır. Böylece hem "Seyir/Cruise" isimli eserde hem de sanatçının mekâna özel olarak uyguladığı eserlerinde var olan üretim yöntemi birlikte değerlendirilebilir. Bu kıyas, malzemenin kullanım biçimine, eserin söylemine, sanatçının üretim pratiğine ve seramik sanatında eser üretme eylemi gibi hususlara daha yakından bakılabilmesine olanak tanıyacaktır.



Görsel 14. Burçak Bingöl, "Seyir/Cruise", Seramik, 200x190x30 cm, 2014.

"Çağdaş seramik sanatında, geleneksel seramik kültüründen beslenilmesi sanatçıların yorumlama süreçlerinde alt yapı oluşturabilir" (Gümüş Akman, 2023, s.774). Bingöl de üretim pratiği içinde çini motifleriyle birbirini tekrar eden desenler oluşturarak, sıklıkla malzemenin geleneksel üretimle olan bağına işaret eder. Sanatçının bu tavrı, 2014 tarihli "Araba Sevdası" başlıklı kişisel sergisinde de görülür. "Seyir/Cruise" isimli eser de bu serginin merkezinde konumlandırılmıştır. Seramik sanatı, eser üretirken malzemenin olanakları ve sınırları dahilinde hareket etmeyi zorunlu kılan ve pek çok değişkene bağlı olarak ilerleyen bir sürece sahiptir. Bu nedenle seramik bir eserin boyutlarının fırınlanabilecek ölçülerde olması gereklidir. Fırınlama aşaması, kilin sertleşerek dayanıklılık kazanması ve bu sayede eserin kalıcılığının sağlanabilmesi açısından önemlidir ki literatürde de seramik, şekillendirilmiş malzemenin pişirilerek sertlik kazandırılmasıyla oluşturulan ürün olarak tanımlanır (Arcasoy ve Başkırkan, 2021, s.25).

Bu nedenle fırınlama aşamasındaki teknik çözümlemenin, kamyon ön cephesinden birebir boyutta çoğaltılarak üretilen eserin, fırına sığabilecek ebatlarda bölünerek sağlandığı çıkarımı yapılabilir. Ancak parçalar bir araya geldiğinde oluşan bütünün, seramik bir eser için olması gerekenden daha büyük ve ağır olduğu görülmektedir. Sanatçı bu süreci, "seramik yapmak" eyleminin sınırlarını zorlamak olarak tanımlar (Bingöl, 2017). Zira kamyonun kalıbının alınması, kalıptan parçaların üretimi, ilk pişirimi, sırlanması ve nihayetinde devasa denilebilecek ölçüde olan çalışmanın duvarda sergilenmesi işlemleri seramik sanatı içinde sınırların zorlandığının göstergesidir.



Görsel 15. Burçak Bingöl, "Yaşanacak Altın Çağların Sonuncusu" Mekana özel kil uygulama, 2017.

Öte yandan sanatçının 2017 tarihli kişisel sergisi 'Mitos ve Ütopya'da ve 2018 tarihli katılımcısı olduğu karma sergi 'Unleashing'de yer alan mekâna özel olarak üretilen kil eserlerinde bambaşka bir söylem görülmekte: seramik yapmamak fikri (Bingöl, 2017). Seramik sanatı içinde bünyenin pişirilmesi ve eserin somut bir nesne olarak fiziki bütünlüğü, geleneksel üretim yöntemleri içinde olmazsa olmaz unsurlar olarak ön plana çıkarken, Bingöl'ün söz konusu olan eserlerinde kil bünye duvarda pişmemiş haliyle görülmektedir.



Görsel 16. Burçak Bingöl, "Yaşanacak Altın Çağların Sonuncusu" Mekana özel kil uygulama, 2017.

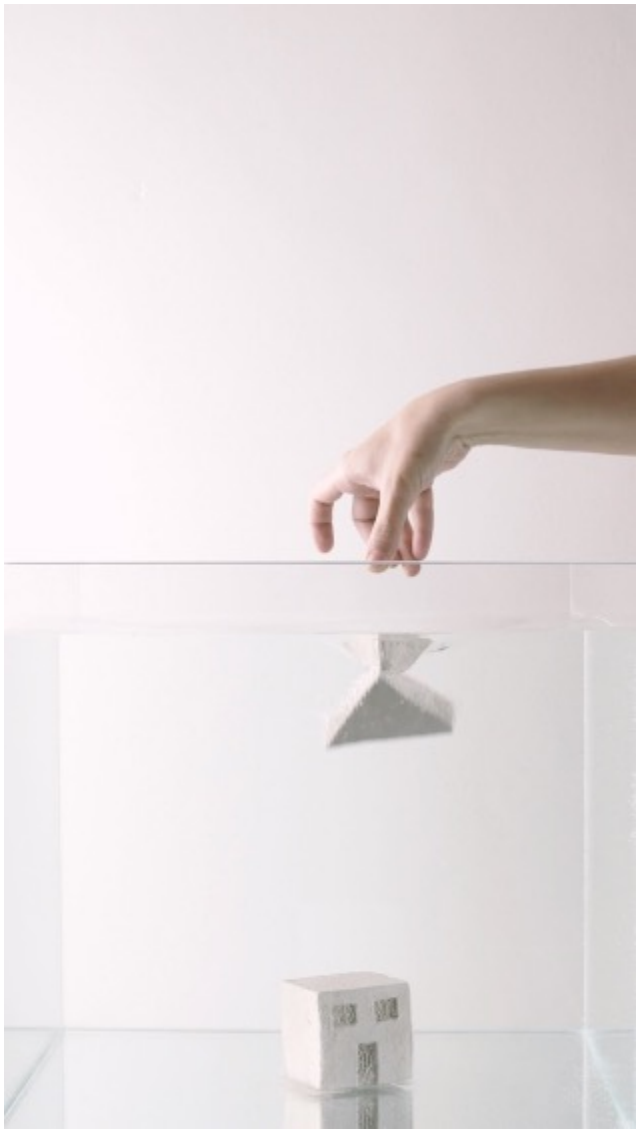
Eser kurudukça küçülür, küçüldükçe çatlar. Yer yer duvardan dökülen yer yer de tutunmak için direnen kil, malzemenin geleneksel söylemine referans verirken, alışılmadık bir sergileme biçimiyle izleyiciyi karşılar. Sanatçının ifadesiyle, duvarda yer alan kil kuruyup çatladıkça ve duvardan soyuldukça eser mekanla iletişime geçmektedir. Duvardaki kil motifler, mevcut mekâna tutunarak kendin geçmişlerini taşırken, kırılganlık ve korumanın yanı sıra zamansallık üzerine de düşünmeye davet etmektedir (Bingöl, 2018). Yeniden sergilenmesi mümkün olmayan, tekrarı bulunmayan eserlerinde Bingöl, malzemenin geleneğinin ve sahip olduğu kültürel mirasın altını da çizer.



Görsel 17. Burçak Bingöl, Paysage Present, Mekana özel kil uygulama, 2018.

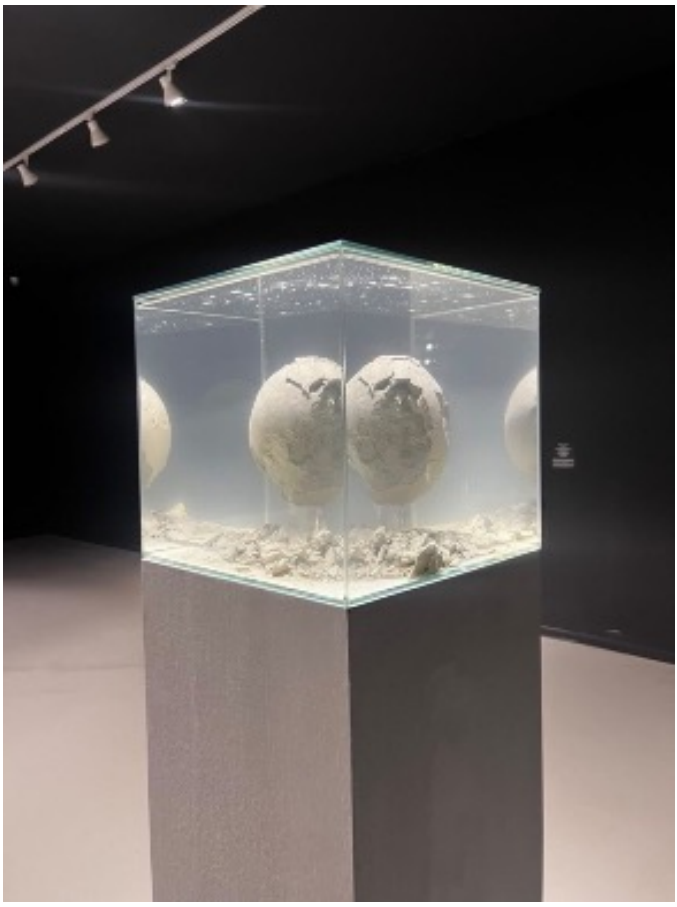
Burçak Bingöl'ün mekâna özgü olarak oluşturduğu kil eserleri, tekrarı mümkün olmayan bir eser üretme pratiği olarak okumak mümkündür. Bugün esere yalnızca fotoğrafları ya da sergileme esnasında tutulan kayıtlar üzerinden ulaşabiliyor olmak, sergileme sonunda eserin kaldırılıp bir sonraki sergi için yeniden sunulamayacak oluşu, sanat eserinin var oluş biçiminin teknolojinin sağladığı yeni olanaklar dahilinde esneyebilir oluşunun göstergesidir. Farklı yer ve zamanlarda aynı kurgu aynı malzemeyle sanatçı tarafından tekrarlanabilir olsa da Benjamin'in de işaret ettiği gibi sergilendiği mekandaki bir defalık var oluşu eserin biricikliğidir (2009, s. 94).

Kilin doğadaki dönüşümüne ve sanat yapma eylemi içinde izlediği yola odaklanıp bu sürecin kendisini kayıt altına alarak eser üreten bir başka sanatçı örneği olarak Esin Aykanat Avcı gösterilebilir. Aykanat Avcı'nın çalışmalarının ve sanatsal üslubunun odağında, kilin, özü olan su ve toprakla nasıl bir ilişki içinde olduğu yer almaktadır (Aykanat Avcı, kişisel iletişim, 01.07.2023). İnsanın, doğayla birlikte uyum içinde hareket edebilmesi için hem kendi özünün hem de maddenin özünün farkında olduğunun bilincinde olması gerektiğinin altını çizen sanatçı, ana malzemelerinden biri olan kilden referansla, eserlerinde malzemenin özüne dair bir okumayı izleyiciye sunmaktadır.



Görsel 18. Esin Aykanat Avcı, El Yıkımı 2/ Hand Destroyed 2, Kil, Metal, Su, Video, 2021.

2021 tarihli "El Yıkımı 2" isimli video çalışmasında, elle şekillendirilmiş kil form, su dolu cam bir küp içine bırakılmaktadır. Suyla tekrar buluşan kil, bir el tarafından şekillendirilmiş olma halinden yine aynı el vasıtasıyla sıyrılarak kendi özüne dair bir çözülüşe başlamaktadır. Sanatçı, eser metninde bu eylemi "kendini doğaya bırakmak" olarak tanımlar. Kendisiyle yapılan kişisel görüşmede sanatçı, eserin, tüm köşelerinden kurtulup doğayla birlik içinde nasıl yaşanabileceğinin çözüldüğü hayali bir anın temsili olduğunu ifade etmiştir. Böylece maddi bir varolan olarak kil, eserle birlikte doğadaki sonsuz döngüsünün dışına çıkmamış olur (Aykanat Avcı, kişisel iletişim, 01.07.2023).



Görsel 19. Esin Aykanat Avcı, "Su/Water", Cam küp, ahşap kaide, kil, su, 130x40x40 cm, 2020.

Aykanat'ın 2022 tarihli, geçici heykel olarak kurulan "Su/Water" isimli çalışmasında da aynı okumaları yapmak mümkündür. Şekillendirilen kil form, sergileme esnasında su içinde çözülürken, kendi var oluş biçimine yakın bir duruş sergiler. Aykanat'ın eserleri, sergi bitiminde bir sonraki sergileneceği ana kadar beklemek üzere kaldırılabilecek fiziki bütünlüğe sahip değillerdir. Geleneksel anlayış, eserin fiziksel niteliğini ön planda tutar; kırılmaması için özel paketleme yöntemleriyle korunur, nakliyesi için ekstra çaba harcanır ya da sergileme sırasında gerektiğinde koruyucu önlemler alınabilir. Oysa Aykanat'ın geçici olarak kurgulanan eserleri, eserin maddi olmayan tarafının altını çizer. Bir defalık var oluşlarına ulaşabilmenin tek yolu, sergileme esnasında tutulan kayıtlardır.

Dijital araçların kullanımındaki yaygınlık, fotoğraflama ve video kaydı alma gibi eylemleri son derece kolay ulaşılabilir hale getirmiştir. Bu ulaşılabilirlik durumu, sanatçının çalıştığı malzemenin sahip olduğu sürece odaklanabilmesine de olanak tanımaktadır. Esin Aykanat'ın eserlerini de bu perspektif üzerin-

den okumak mümkündür. Sanat eseri, sadece kendisini var eden maddi tabaka ile değil, bazen de tam da bu maddi bütünlüğün geçici oluşu ile yapılanır. Dijital olarak belgelense de maddi bütünlüğü devam etmemektedir. Seramik sanatı içinde kilin, kendisine bu şekilde yer bulmasını, dijital dönüşüm çağının bir getirisi olarak okumak mümkündür.

Kil bünye kullanarak form inşa edip, formun çözülmesiyle oluşan yıkıma odaklanan çalışmalar yapan bir başka seramik sanatçısı da Güney Kore'li Juree Kim'dir. Sanatçı, tipik Kore mimarisine sadık kalarak son derece detaylı biçimde şekillendirdiği kil evleri kurutuyor ve suyla buluşturarak formun yavaşça çözülmesini sağlarken bu süreci belgeliyor.



Görsel 20: Juree Kim, "Evanescent Landscape", Kil, Su, 70x70x36cm, 2012.

Kil bünyenin zemindeki suyla temas ederek yavaşça çözülmesini bir video kaydından izlemek ya da fotoğraf üzerinden bu çözülmenin izini sürmek, inşa etmek ve yıkmak eylemlerine daha yakından bakılabilmesine olanak sağlamakta. Juree Kim'in eserleri, statik bir sergileme biçimi sunmaz, kendi içinde çözülerek yavaşça hareket eder. İzleyicinin eser üzerinden okuyabileceği söylem, yani "Bu benim evim" denilen yapıların sonsuza dek kalamayacak oluşu, bir kentin tarihinin ve mimarisinin zaman içinde yaşadığı dönüşüm, inşa etmek ve yıkmak eylemleri arasındaki ilişki, tam da bu yavaşça hareket etme hali ile ortaya çıkmaktadır. Dijital araçlar yardımıyla sürecin kayıt altına alınabilmesi ve internet sayesinde geniş bir ağ üzerinden paylaşılabilmesi, eserin söylemi-

nin ortaya çıkabilmesindeki en önemli etmen olarak nitelendirilebilir. Çünkü geçici olan ve tek seferlik sergilenebilen kil bünyelerin çözülmesi sürecine dair kurgulanan eserlere, sergileme ya da üretim esnasında alınan kayıtlar üzerinden ulaşılabilmektedir.



Görsel 21: Juree Kim, Landscape, clay, water, 400 x 400 x 50cm,
Gyeonggi International Ceramic Biennale, 2015

SONUÇ

Teknolojide yaşanan değişimler toplumsal yapının şekillenmesinde kritik öneme sahiptir. Sanat da bu değişimden önemli ölçüde etkilenmektedir. Eserin üretimi, sergilenmesi, izleyiciyle ne şekilde bir araya geldiği, fiziksel olarak var oluş biçimi gibi pek çok husus, çağın getirileriyle birlikte şekillenmekte ve içinde bulunduğu zaman dilimine özgü olarak farklılıklar gösterebilmektedir. Dijital çağı ve bu çağın sunduğu olanakların sanata olan etkilerini de bu perspektiften okumak mümkündür. Bu nedenle çalışma kapsamında dijital teknolojilerin sanatı ne şekilde dönüştürdüğüne dair kısa ve özet niteliğinde çeşitli örnekler verilmiştir. Dijital araçların sanat yapma eyleminde etkin kullanımı, sanatçıya yeni ifade olanaklarının yolunu açmış ve geleneksel üretim biçimlerine alternatif olarak çeşitli yeniliklerin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Dijital ortamda modellenen tasarımlar, sanatçının malzemeye hiç dokunmadan üç boyutlu yazıcı kullanarak bir sanat eseri üretebilmesini sağlayabilmektedir. Hatta fiziksel bir malzemenin hiç olmadığı, sadece dijital ortamda tasarlanan ve sunulan sanat eseri üretimi söz konusu olabilmektedir.

Seramik sanatı özelinde ise bu süreç çeşitli açılardan değerlendirilebilir. Kil malzemenin üç boyutlu yazıcıların çalışma prensibine elverişli bir materyal olarak ön plana çıkması, seramik sanatı içinde üç boyutlu baskı ile sanat eseri üretmeye olanak tanımaktadır. Seramik yüzeyler üzerine dijital transfer tekniği ile fotogerçekçi imajların aktarılabilmesi, sanatçının dijital araçlar yardımıyla ifadeyi güçlendirebilmesine yardımcı olmaktadır. Projeksiyon yardımıyla eser üzerine hareketli imajların yansıtılması ve bu sayede durağan haldeki sergileme biçiminden hareketli ve izleyiciye yeni bir deneyim sunan sergileme biçimlerine geçilmesi de son dönemde seramik sanatı içinde sanatçıların tercih ettiği bir yaklaşım olduğu görülmektedir. Çevirim içi olarak düzenlenen ve bu sayede seramik eserlerin nakliyesi sırasında ortaya çıkabilecek problemlerin ortadan kaldırılmasına olanak tanıyan sergiler de dijital teknolojinin seramik sanatını ne şekilde etkilediğine dair bir örnek olarak okunabilir.

Bu çalışmanın odağı ise seramik sanatında fotoğraf ve video gibi dijital araçların yardımıyla, malzemenin doğası kaynaklı sahip olduğu özelliklerin altını çizen, bu sayede malzemeye dair yeni bir bakışın oluşabilmesine imkan tanıyan seramik eserler yer almaktadır. Kil malzemenin çağdaş sanat uygulamalarında alışılmış kullanım biçimi, pişirilerek dayanıklılık kazandırılmış, sırlanmış ve nihayet bir galeride stant üzerinde izleyiciyle buluşmaya hazır halde olan seramik eser olarak sıralanabilir. Ancak dijital dönüşüm çağının tüm sanat kollarında olduğu gibi seramik sanatı içinde de çeşitli yenilikleri sağladığı görülmektedir. Eserin üretim biçimi, sergilenmesi, hatta kavramsal içeriği, dijital araçların sağladığı imkanlar dahilinde yeni ifadelerin oluşmasına fırsat tanımaktadır. Kilin doğada izlediği yol, kurudukça çatlaması, çatladıkça ufalanması, suyla bir araya geldiğinde yeniden şekillendirilebilir oluşu ve bu tekrarın malzemenin binlerce yıllık geçmişi içinde defalarca kez yaşanması, suyun bulduğu çatlaktan ilerlemesi kadar doğal bir akışla ilerler. Tüm bu aşamalar, sanat yapma eylemi içinde sanatçının da sıklıkla deneyimlediği süreçlerdir. Defalarca kez çöken formlar, hep aynı yerden çatlayan bünyeler, fazla sulandığında çamura dönen ve havayla hızlı temas ettiğinde kuruyan yüzeyler seramik sanatçısının üretim pratiğinde deneyim kazanarak yönetebildiği süreçlerdir. Seramik sanatçısının atölyesi, toprağın doğasının minör bir kurgusudur. Ve dijital araçların yardımıyla, çalışma kapsamında yukarıda örnek verilen sanatçılar, zaten aşina oldukları doğal bir sürecin bizzat kendisini eser olarak sunmaktadırlar. Bu sürecin doğal akışının plastikliği bir eser ortaya koymak için kavramsal alt yapıyı desteklerken, malzemenin de binlerce yıllık döngüsüne sadık kalınan bir yaklaşım çizer. Pişirilmediği sürece dönüştürülebilir olan kilin bu şekilde kullanımı, dijital çağın bir getirisi olarak, ana malzemesi kil olan seramik sanatı altında yeni bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

Arcasoy, A., Başkırkan, H. (2021), Seramik Teknolojisi, İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Benjamin, W. (2009), Teknik Olarak Kopyalanabildiği Çağda Sanat Yapıtı. Ali Artun (Ed.), Sanat/ Siyaset. (s. 91-129). İstanbul: İletişim Yayınları.

BurçakBingöl (2017). Mitos ve Ütopya. İstanbul: Zilberman Gallery, 28 Şubat- 22 Nisan 2017. https://www.burcakbingol.com/mythos-and-utopia, [Erişim Tarihi: 10.05.2024].

BurçakBingöl (2018). Paysage Present. NYC: Cloumbia University, 1 Nisan-31 Mayıs 2018. https://www.burcakbingol.com/unleashing, [Erişim Tarihi: 05.05.2024].

Dagson, N, A. (2016). Engineering Art and Telling Tales: Anish Kapoor at the Royal Academy. Interdisciplinary Science Reviews, 41(4), 281-296. doi:10.1080/03080188.2016.1248672

Dikmen, A.A. (2015). Makine, İş, Kapitalizm ve İnsan. İstanbul: Nota Bene Yayınları.

Gökpınar, S. (2021). Blok Zinciri Teknolojisinin Geleceği: Kripto Para Birimleri ve Ötesi. Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (28), 211- 231.

Gümüş Akman, N. (2022). Çağdaş Seramik Sanatında Metinlerarası Okumalar. Art-e Sanat Dergisi, 15(30), 769-787. https://doi.org/10.21602/sduarte.1180578 [Erişim Tarihi: 01.05.2024].

Hakan Verdu Martinez, E., Can, E. (2016). Bilgisayar Destekli Seramik Üretim Yöntemi Olarak Üç Boyutlu Yazıcılar ve günümüz Koşullarında Uygulama Örneği. Sanat ve Tasarım Dergisi, 6(1), 1-15. https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.290760 [Erişim Tarihi: 03.04.2024].

Kapoor, A. (2009). Anish Kapoor. Unconformity and Entropy. KapOor, A., Lowe, A., Schaffer, S. (Ed.). (s. 39-42). Madrid: Turner. https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf [Erişim Tarihi: 10.04.2024].

Öztürk Karabey, B. (2010). Seramik Sanatında İmaj Transfer Teknikleri. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(5), 91-104. https://doi.org/10.18603/std.47220 [Erişim Tarihi: 10.05.2024].

Köktürk, M. (2021). Dijital Çağ Üzerine Düşünceler, Ankara: Net Yayıncılık.

Lowe, A. (2009). Anish Kapoor. Unconformity and Entropy. KapOor, A., Lowe, A., Schaffer, S. (Ed.). (s. 43-47). Madrid: Turner. https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf [Erişim Tarihi: 07.04.2024].

Özgüven, S. (2015). Seramik Sanatında Üç Boyutlu Yazıcıların Yeni Bir İfade Biçimi Olarak Kullanılması. İdil, 4(18), s. 167-183. https://idildergisi.com/makale/pdf/1441050169.pdf [Erişim Tarihi: 01.05.2024].

Özgüven, S. (2019). 3B Baskı ile Üretilen Seramik Vazolar. Gazi University Journal of Science Part C: Desing and Technology, 7(1), 112-122. https://doi.org/10.29109/gujsc.422805 [Erişim Tarihi: 16.05.2024].

Wands, B. (2021). Dijital Sanatın Çağdaş Sanat İlişkisi. (Ö. Ballı, Çev.). Sanat ve İnsan Dergisi, 2021 5(1), (s. 209-216). https://sanatveinsan.com/wp-content/uploads/2021/06/5.1.16.Dijital-Sanatin-Cagdas-Sanat-Iliskisi-Ozgur-Balli.pdf [Erişim Tarihi: 01.04.2024].

Yurdabak, M. K. (2022). NFT: Dijital Sanatta Yeni Bir Perspektif ve Getirdiği Fırsatlar Üzerine Bir Derleme. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10(1), 143-153. https://doi.org/10.52122/nisantasisbd.1107687 [Erişim Tarihi: 03.04.2024].

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Görsel 1. Anish Kapoor, "Greyman Cries, Shaman Dies, Billowiing Smoke, Beauty Evoked". https://anishkapoor.com/130/greyman-cries-shaman-dies-billowing-smoke-beauty-evoked [Erişim Tarihi: 13.05.2024]

Görsel 2. Anish Kapoor, "Greyman Cries, Shaman Dies, Billowiing Smoke, Beauty Evoked". https://anishkapoor.com/130/greyman-cries-shaman-dies-billowing-smoke-beauty-evoked [Erişim Tarihi: 13.05.2024]

Görsel 3. Aslı Işıksal, "Uyku Hali", Aslı Işıksal Kişisel Fotoğraf Arşivi.

Görsel 4. Aslı Işıksal, "Uyku Hali", Aslı Işıksal Kişisel Fotoğraf Arşivi.

Görsel 5. Ben Laposky, "Oscillons, Elektronik Soyutlama Serisi- 27" https://bitforms.art/exhibition/scratch-code/bl_electronic_abstraction_27_w-1/ [Erişim Tarihi: 14.04.2024]

Görsel 6. Ben Laposky, "Oscillons, Elektronik Soyutlama Serisi- 4" https://bitforms.art/exhibition/scratch-code/bl_electronicabstraction4_1_w/ [Erişim Tarihi: 14.04.2024]

Görsel 7. Mike Winkelmann, "Everydays: The First 5000 Days", https://artdogistanbul.com/iste-69-milyon-dolarlik-nft-tabanli-eserin-alicisi/ [Erişim Tarihi: 22.05.2024]

Görsel 8. Lonathan Keep, "Iceberg Field" https://www.ceramicsnow.org/artworks/jonathan-keep-selected-works-2015-2021/ [Erişim Tarihi: 16.05.2024]

Görsel 9. Sanver Özgüven, "Blue White Poly Vase", https://www.galerisoyut.com.tr/sanver-ozguven-2019/#eser/67076eedf56362232ba9997875d74391/18469 [Erişim Tarihi: 16.05.2024]

Görsel 10. Leman Kalay, "Karamsar/Pesimist", https://lalcora.es/portfolio/10125/
[Erişim Tarihi: 16.05.2024]

Görsel 11. İhsan Berke Saraçoğlu, "Yansıma/Reflection", Aytuna Cora Kişisel Fotoğraf Arşivi.

Görsel 12. Umut Kambak, "Specturum", Umut Kambak Kişisel Fotoğraf Arşivi.

Görsel 13. . Türk Seramik Derneği tarafından düzenlenen çevrimiçi seramik sergisi afişi Aytuna Cora, Kişisel Arşiv

Görsel 14. Burçak Bingöl, "Seyir/Cruise", https://www.ilkrauntsergi.com/burcak-bingol-seyir/ [Erişim Tarihi: 05.05.2024]

Görsel 15. Burçak Bingöl, "Yaşanacak Altın Çağların Sonuncusu" https://www.zilbermangallery.com/mitos-ve-utopya-e203-tr.htm [Erişim Tarihi: 05.05.2024]

Görsel 16. Burçak Bingöl, "Yaşanacak Altın Çağların Sonuncusu" https://www.zilbermangallery.com/mitos-ve-utopya-e203-tr.htm [Erişim Tarihi: 05.05.2024]

Görsel 17. . Burçak Bingöl, "Paysage Present", https://www.burcakbingol.com/unleashing
[Erişim Tarihi: 05.05.2024]

Görsel 18. Esin Aykanat Avcı, "El Yıkımı 2", Esin Aykanat Avcı Kişisel Fotoğraf Arşivi.

Görsel 19. Esin Aykanat Avcı, "Su/Water", Esin Aykanat Avcı Kişisel Fotoğraf Arşivi.

Görsel 20. Juree Kim, "Evanescent Landscape", https://www.vam.ac.uk/blog/museum-life/juree-kim-and-neil-brownsword-begin-their-va-korea-uk-ceramics-residency [Erişim Tarihi: 22.05.2024]

Görsel 21. Juree Kim, "Landscape", https://garlandmag.com/article/online-exhibition-intimate-immensities/attachment/9/ [Erişim Tarihi: 22.05.2024]

GICLÉE VE DİJİTAL BASKI TEKNOLOJİSİ

GÜLÇİN ÇAVDAR

1.GİRİŞ

Baskı görselin birden fazla çoğaltılmasını içeren tekniktir. Kopyalama ve çoğaltma olarak tanımlanan baskı teknikleri daha geniş kitlelere, tarih boyunca farklı aşamalardan geçerek bilgiyi, kültürü ve sanatı yaymak adına günümüze kadar gelmiştir. Geleneksel baskı tekniklerinden olan yüksek baskı, çukur baskı, taş baskı, elek baskı, tipo baskı ve linol gibi baskılar özgün tasarımlarda halen kullanılsa da gelişen teknoloji ile birleşerek seri üretilebilirliği geliştirilmiş,16 yy. beri ticarileşmeye başlamıştır. Baskı tekniği çoğu sanatçı için önemli bir sanat aracı olmuş, sanatçılar baskı tekniğini kullanarak eserlerinin daha geniş kitlelere daha uygun fiyatlı olarak ulaşılabilir kılmıştır. Dijital teknoloji baskı alanında önemli gelişmeler sağlayarak, herhangi bir yüzeye basılabilen kişiselleştirilmiş tasarımlara olanak tanımıştır. Çağdaş sanat eserlerinin üretim biçimlerinden biri olarak kabul edilen dijital sanatlar artık yeni bir alan oluşturmaktadır. Fotoğrafçılığın ve ardından 19 yy. sonlarında ve 20 yy. başlarında geliştirilen yarı tonun geliştirilmesi, fotomekanik işlemler ile daha ucuz baskıyı mümkün kılmaktadır. Yeni teknikler tanıtılıp kabul edildikçe güzel sanatlar alanında baskı resimler daha da çeşitlenmiş ve bu gelişme dijital baskı ile devam etmiştir. Bilgisayar yardımı ile sayısallaştırılmış dokümanların baskı makinasına aktarılarak basılması dijital baskı teknolojisi sayesinde mümkün hale gelmiştir. Artık burada aracı bir baskı kalıba ihtiyaç duymadan, doğrudan istenilen doküman basılabilmektedir. Kullanılan bilgisayarlar ile fotoğraf düzenleyici programlar sayesinde taranan görüntüler düzenlenebilir, maskelenebilir, dönüştürülebilir, kolajlanabilir, katmanlı hale getirilebilir veya başka şekilde birleştirilebilmektedir. Sanayi devrimi sonrası sanatın teknoloji ile ilişkisi bugün dahi hayatımızı etkilemekte ve sanatı da günden güne değiştirmektedir.

2. GICLÉE

Sanatsal baskı, standart baskıya göre çok daha yüksek çözünürlüklü ve uzun ömürlü olmasıyla öne çıkmaktadır. Özel yüksek çözünürlüklü mürekkep püskürtmeli yazıcılar kullanılarak oluşturulan güzel sanatlar baskısına Giclée baskı denilmektedir (TDK, 2024). Giclée ya da dijital mürekkep püskürtme, bilgisayar yardımı ile yüksek kaliteli mürekkep yazıcılar kullanarak oluşturulan sanat eserleridir (Herland, 2003, s. 3). Geniş renk değerleri, yüksek kalite ve netlik

sağlayan Giclée baskı, yıllarca solmayan bozulmayan sonuçlar sağlamaktadır. Matbaacı ve baskı mühendisi Jack Duganne, çeşitli nedenlerden dolayı müşterilere mürekkep püskürtmeli baskı satın aldıklarını söylemekten rahatsızlık duymasından dolayı, sanat eserinin mürekkep püskürtmeli baskıları için "Serigraf"a benzer bir terim olarak "Giclée" adını icat etmiştir (Wilhelm, 2006, s. 312). Mürekkep püskürtme nozüllerinin mürekkepleri kağıda "püskürttüğü" mürekkep püskürtme teknolojisine atıfta bulunarak, Giclée, sıvıyı püskürtmek veya fışkırtmak anlamına gelen Fransızca "gicler" sözcüğünden türetmiştir. Bu terim yalnızca mat yüzeyli güzel sanatlar kağıtları veya kanvaslarla yapılan baskılara uygulanmakta, RC bazlı yarı parlak veya parlak fotoğraf kağıtlarına uygulanmamaktadır.



Görsel 1: Jack Duganne.

Bu yenilikçi terimin henüz Türkçe karşılığı olmamakta, yüksek kaliteli mürekkep püskürtmeli yazıcıları farklılaştırmak için tanımlanmaktadır (Yeter, 2023, s. 16). Zamanla Giclée sektörde kabul gören bir terim haline gelmiştir. Giclée baskı tekniği sanat meraklılarının orijinal eserlerin kaliteli kopyalarını evlerinde düşük fiyata sergilemesine, arzu edilen adette üretilmesine olanak sağlamaktadır. 1960 yıllarından itibaren gelişen bilgisayarlar, dijital sanatın temellerini atarak sanatçılara sunmuştur (Gülaçtı, 2022, s. 80). 1980'li yıllardan beri görüntüleri oluşturmak için bilgisayar kullanmaya başlanmış, Richard

Hamilton, David Hockney ve Sidney Nolan gibi birçok sanatçı bilgisayarları sanat için kullanmıştır.



Görsel 2: Richard Hamilton, The Marriage, Iris Digital print.

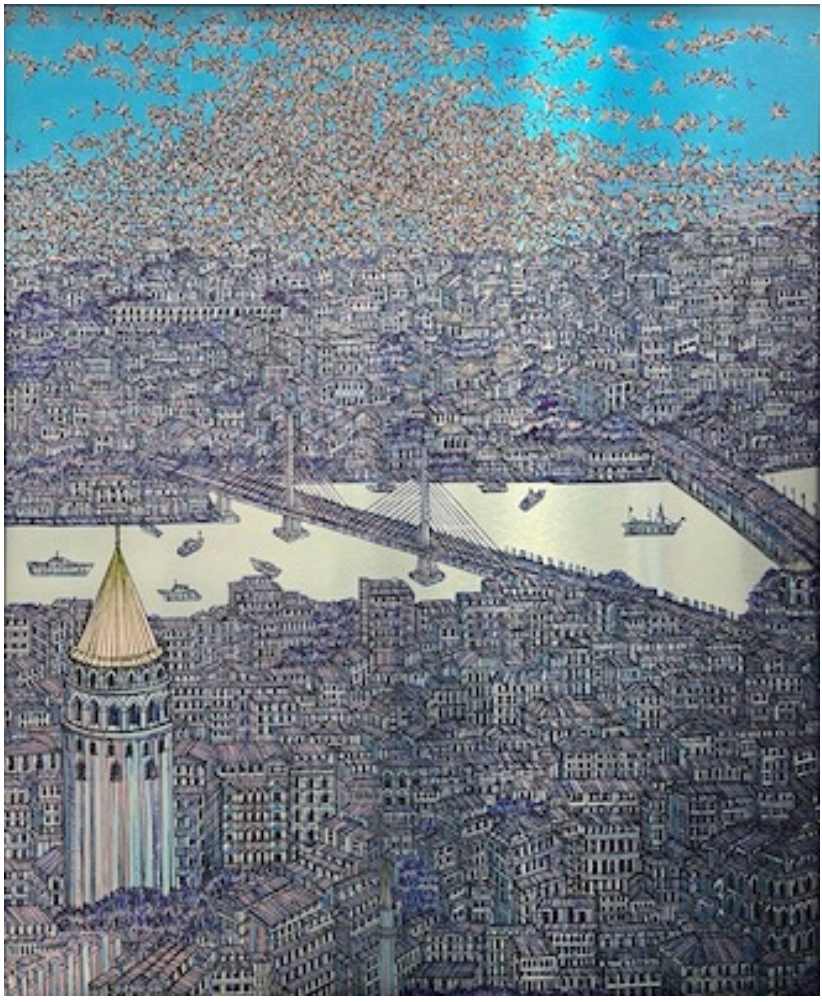
Baskı şirketleri sanat alanında farklı bir pazar yaratmaya çalışarak, ABD Cone Editions, baskı stüdyoları geliştirerek güzel sanatlar alanında ilk dijital yazıcıyı tanıtmış ve buna "Iris Print" (iris yazıcı) adını vermiştir (Herland, 2003, s. 4). İris yazıcı Giclée baskı tekniğinin temelini oluşturan ilk makinadır. Bu teknolojiyi kullanan ilk sanatçı Paul Jackson, suluboya çalışması için ofset baskıdan daha kaliteli bir baskı arayışındayken bu teknolojiye rastladığını belirtmiştir. İris yazıcının arşivlenebilir durumu ve boyalarının uzun ömürlülük kalitesi olmadığından başlangıçta sanatçılar tarafından şüpheyle karşılanmıştır. Giclée baskı tekniği dijital baskı makinası ile mümkündür. Görüntünün bir aygıt yardımıyla sayısallaştırılmasına ve bu bilgilerin kağıt veya piksel gibi bir alt tabaka üzerinde temsil edilmesine dayanmaktadır (Magdassi, 2010, s. 5). Renkler filmler ile ayrılmadan, fazla kişiye gereksinim duymadan, yüzeye doğrudan püskürtme yöntemi ile mürekkebin aktarılmasına dijital baskı adı verilmektedir (Sesli, 2021, s. 17). Giclée baskının standart dijital baskıdan farkı çok yüksek mürekkep kullanarak geniş bir renk aralığı elde etmesidir. Dijital teknolojinin sanat dünyasıyla ilk kesişimi fotoğrafçıların ve sanatçıların deneyimlediği uygulamalarla oluşturulmuştur. Fotografçılar ve sanatçılar öncelikle dijital görün-

tüleme yöntemlerini uygulamış ve kendi sanatlarını geliştirmişlerdir. Bunun sonucunda çalışmalar dijital baskıların görüntü kalitesini iyileştirme yönünde olmuştur. Mürekkepler ışıkta solmaya karşı daha dayanıklı hale geldikçe ve daha geniş bir renk yelpazesi sağlandıkça, çağdaş sanatçıların tasarladığı sanatsal çalışmalar dijital ortamda güzel sanatlar baskı yöntemleriyle üretilebilir hale gelmiştir. Dijital teknoloji sahip olduğu farklılıklarıyla kültürleri ve toplumları şekillendirdiği görülmektedir (Yeter, 2023, s. 15). Dorothy Simpson Krause bilgisayarı sanat yapma aracı olarak kullanarak görüntüleri ekrandan sabit bir forma taşımış ve mürekkep püskürtmeli dijital baskı sistemlerini sanatında kullanan ilk sanatçılardan olmuştur (Krause, 2024).



Görsel 3: Dorothy Simpson Krause, Anatomy Lesson, Iris Print Enhanced With Gold Leaf And Watch Parts, 2d, 1993.

Devrim Erbil de Giclée baskı tekniğini kullanan sanatçılar arasında yer almaktadır. Eserleri genellikle standart baskı, Giclée baskı ve yağlıboya işlerinden oluşmaktadır.



Görsel 4: Devrim Erbil Giclee Print on Aluminium, İstanbul Galata ve Kuşlar, 120x 80 cm

Giclée ve dijital mürekkep püskürtmeli baskılar, bilgisayar kullanımı ve baskı stüdyoları açısından yeni beceri ve bilgiler gerektiren, yüksek kaliteli bir mürekkep püskürtmeli baskı teknolojisidir. Süreç, geleneksel tekniklere göre daha az çaba gerektirirken, sanatçının yaratıcı olması durumuda diğer ortamlarda üretilenler kadar görsel ve estetik açıdan büyüleyici görüntüler yaratılmasına olanak tanımaktadır (Herland, 2003, s. 12). Mürekkep püskürtmeli yazıcılar, bilgisayardaki verilerin yüzeye yazdırmak için kullanıldığı bir yöntemdir (Calvert, 2001, s. 3299). Dijital baskı, ahşap, seramik, deri, kağıt, plastik, film, vinil, tekstil, alüminyum plaka veya çimento gibi yüzeylere basılabilmektedir. Fakat hepsi aynı mürekkep türü ile basılamamakta, mürekkepler çeşitli kimyasallara tepki vermektedir. Örneğin boya bazlı mürekkep parlak kaplanmamış tabakalarda en iyi sonucu verirken, pigment bazlı mürekkepler kaplanmış alt tabakalarda en iyi sonucu vermektedir. Boya bazlı mürekkepler en canlı sonucu sunarken,

su geçirebilir ve solma olasılığı çok yüksektir. Pigment bazlı mürekkepler soluk renklerden oluşmakta daha az canlı fakat su geçirmez ve kalıcılıkları yüksektir (Herland, 2003). Iris yazıcı boya bazlı mürekkepler kullanabilirken, ColorSpan Displaymaker adlı yazıcı hem boya hem pigment bazlı mürekkepler kullanabilmektedir. Hewlett Packard, Epson, Roland, Mimaki ve ColorSpan gibi Giclée baskı kalitesine sahip çok sayıda üretici bulunmakta ve kendi aralarında avantajlara ve dezavantajlara sahiptir. Geleneksel baskıresim tekniklerinin dışında denemeler yapmak isteyen sanatçılar için dijital baskıresim, yaratıcı ifadenin bir başka olanağı olmaktadır. Dijital baskıresim ile teknolojiyle olan bağ daha da güçlenmiştir. Cone Editions Press ve Nash Editions gibi profesyonel baskı resim stüdyoları, Robert Rauschenberg, Jim Dine ve Helena Chappelin Wilson gibi uluslararası tanınmış sanatçılarla iş birliği yapmıştır. Sanatçının baskı stüdyosundaki fiziksel varlığı artık gerekli olmamaktadır. Görüntüyü internet aracılığı ile göndererek matbaacıyla uzaktan görüşmek mümkündür. Dijital teknoloji yalnızca yeni olanaklar sağlamakla kalmaz, aynı zamanda geleneksel tekniklere göre daha az fiziki güç gerektiği için sanatçıya yaratıcı çalışmalar için daha fazla efor ve zaman tanımaktadır. Geleneksel baskı yöntemlerinden farklı olan dijital baskı teknolojileri, görüntüdeki çözünürlük ve renk yönetimi adı altında mürekkeplerin kalitesine ve mürekkep performansına bağlıdır (Çavdar, 2022, s. 37).

Birden çok kez veri üretebilme yeteneği ve sayısız değişken ile kolay güncellenebilir olması dijital baskının faydalarından bazılarıdır (Sesli, 2021). Bu makinalar baskı sisteminde CMYK renk tabanlı olarak kullanılmakta, kağıt, tekstil, seramik, cam, çimento veya ahşap gibi pek çok yüzeye uygulama yapabilmektedir. Klasik baskının aksine dijital baskıda iş gücü geleneksel baskıya oranla daha az ve yorucudur. Zamandan tasarruf etmeyi, üretimde kolaylıkla gerçekleştirmeyi sağlamaktadır. Fakat dijital baskı diğerlerine kıyasla maliyet olarak daha yüksektir.

Graham, Mac, Adamson ve diğer matbaacılar mürekkeplerin kalıcılık sorunu konusunda emin olamamış ve Birleşik Krallık'taki Lyson ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki American Inkjet'in geliştirilmiş stabiliteye sahip boya bazlı mürekkep setleri geliştirmeye başlamıştır. Iris yazıcılarda kullanılan benzersiz sürekli akışlı mürekkep püskürtme kafası ve püskürtme ucu tasarımı, pigmentli mürekkeplerin kullanımını engellemiştir.1994 yılında Adamson, o zamanlar yeni tanıtılan Lyson Güzel Sanatlar mürekkep setini kullanarak bir sergi oluşturan ilk Iris stüdyosu olmuştur. Wilhelm Imaging Research, dijital güzel sanatlar baskısının 15 yıllık biçimlendirici dönemi boyunca, hem baskı kalıcılığını pazarda daha görünür bir sorun haline getiren hem de üreticileri daha iyi,

daha uzun ömürlü mürekkepler ve kağıtlar geliştirmeye teşvik eden, eşit şekilde uygulanan bir görüntü kalıcılığı test metodolojisi sağlamıştır. ANSI (Amerikan Ulusal Standartlar Enstitüsü) veya ISO'dan (Cenevre, İsviçre merkezli Uluslararası Standartlar Örgütü) geçerli bir kalıcılık testi yöntemi standardı bulunmayan WIR, markalar arasında ve mevcut baskı teknolojileri arasında baskı kalıcılığının adil karşılaştırmalarını sağlamıştır. 5 WIR test metodolojisi, üreticilere yeni mürekkeplerin, kağıtların ve baskı sistemlerinin araştırılması ve geliştirilmesi için kalıcılık tasarım hedefleri de vermiştir. Bu da üreticilerin ürünlerinin performansının adil bir şekilde değerlendirileceğine ve kalıcılık verilerinin web sitesi aracılığıyla fotoğrafçılara ve pazara geniş çapta sunulacağına güvenerek, gelişmiş sistemlerde büyük Ar-Ge çabalarını teşvik etmiştir (Wilhelm, 2006, s. 315).

Kalıcılık özellikleri, bir baskının yazıcıdan çıktığında görülemeyen yönleridir. Geniş bir renk gamına sahip ve güzel görüntüler üreten mürekkep püskürtmeli baskılar üretmek önemlidir. Görüntü kalitesi göz ardı edilirse, çok yüksek düzeyde kalıcılık sağlayan renklendiriciler seçmek daha kolaydır. En zoru her ikisini de başarmaktır. Yani, yüksek kalıcılık doğrusal bir tonaliteye sahip geniş yelpaze, parlak renk ve siyah beyaz baskılar sağlayan mürekkepler, ortamlar ve yazıcı sistemleri geliştirmek başlı başına en önemli dijital gelişme olarak adlandırılmaktadır. Giclée baskı, dijital baskıdan farklı olarak daha fazla renk yelpazesi ve derinliği olan baskıları daha fazla mürekkep kullanarak uygulamaktadır. Baskıdaki netlik ve derinlik kaliteli bir orana sahiptir. Baskıdaki renkler mürekkeplerin uzun süre kalitesini koruyabildiğini ve aşağı yukarı iki yüzyıla yakın bir süre kalıcı olarak yüzeyde kalabildiğini göstermektedir (Devrim Erbil, 2024).

SONUÇ

Dijital teknolojinin gelişimi, güzel sanat baskılarının özgün olarak kabul edildiği sanat ortamının değişebileceğini göstermiştir (Yeter, 2023). Mürekkep püskürtmeli teknolojinin sanat içerikli pazar için son derece uygun olduğu söylenilebilir. Dijitalin baskı teknolojisi alanında gelişmesi ile Giclée baskı, malzeme ve teknik açıdan standart dijital baskıdan ayrılmış ve baskı kalitesi, uzun ömürlülük ve yüksek netlik sağlayarak sanatta uygulama kapsamını genişletmiştir. Dijital baskı için kullanılan yazıcılar kolayca ölçeklenebilmekte ve yalnızca mürekkep püskürtmeli kafaların hareket uzunluğunu uzatarak büyük baskı boyutları da sağlanabilmektedir. Dijital baskı teknolojisi, diğer tüm baskı işlemlerinden daha geniş bir boya ve pigment renk aralığının kullanılmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca, karanlık oda, işleme kimyasalları ve yıkama suyu gerektirmeyen diğer görüntüleme işlemlerinden daha geniş bir yelpazede, parlak ve mat yüzeyli fotoğraf kağıtlarının yanı sıra kanvas ve diğer malzemelerin

kullanılmasına da imkan sağlamaktadır. Dijital baskı veya Giclée baskı teknikleri baskı resimin kolaylığı, erişilebilirliği ve mükemmelliği, 160 yılı aşkın fotoğrafçılık tarihinde hiç olmadığı kadar çok insanın kendi çektiği fotoğrafları basmasına olanak sağlamış, dijital baskılarla yapılan tüm sanatsal baskıları yüksek kaliteli çoğaltarak bizler için ulaşılabilir kılmıştır.

KAYNAKÇA

Calvert, P. (2001), Inkjet Printing For Materials And Devices, Arizona: American Chemical Society.

Çavdar, G. (2022), Seramik Dijital Baskı Tekniğinin Endüstriyel ve Sanatsal Yüzeylerde Uygulanması, Uşak: Yüksek Lisans Tezi.

Gülaçtı,İ.E. (2022), Dijital Sanat Baskısının Görsel Sanat Olgusuna Etkisi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi

Herland, M.B. (2003), The Impact Of Giclée, BA (Hons) Fine Art.

Magdassi,S. (2010),The Chemistry of Inkjet Inks, Jarusalem: World Scientific Publishing, British Library Cataloguing in Publication Data.

Sesli, Y. (2014), Determination Of Parameters Which Affect The Quality Of Printing in Digital Printing Systems, İstanbul: Marmara Üniversitesi İnstitute For Graduate Studies.

Sesli, Y. (2021), Dijital Baskı Sistemlerinde Baskı Kalitesine Etki Eden Parametrelerin Belirlenmesi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Wilhelm, H. (2006), A 15-Year History Of Digital Printing Technology And Print Permanence in The Evolution Of Digital Fine Art Photography-From 1991 To 2006, Iowa: Society for Imaging Science And Technology.

Yeter, B. (2023), Evaluation Of Fine Art Sprint Production With Artist's Opinion in Contemporary Art Presentation, İstanbul: Innovation In Publishing, Printing And Multimedia Technologies.

İNTERNET KAYNAKÇA

https://www.nativevisions.com/what-is-a-giclee-print/

http://www.co-mag.net/2007/dorothy-simpson-krause-landscapes/

https://erbilkare.com/giclee-nedir/

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1 : https://creativefolk.co.uk/giclee-prints-are-they-better-than-standard-digital-prints/

Görsel 2 : https://www.artsy.net/artwork/richard-hamilton-the-marriage

Görsel 3: https://digitalartarchive.siggraph.org/wp-content/uploads/2017/04/1993_Krause_Anatomy.jpg

Görsel4:https://d35fbhjemrkr2a.cloudfront.net/Images/Shop/70/Product/12511/400/f5701a-b41323449a970566c48a27d3e5.jpeg

DİJİTAL TEKNOLOJİNİN SANATSAL ÜRETİM SÜRECİNE ETKİLERİNİ OKUMAK: KABUK VE EKRAN

ENİS MALİK DURAN

UMUT GERMEÇ

GİRİŞ

Toplumun kimliğini yansıtan ve kültürün okunabilmesini sağlayan sanat üretiminin biçimsel özellikleri, coğrafya, inanç ve dönemin teknolojik donanımının etkileriyle belirlenmiştir. Tarihsel bağlamda, Mısır, Roma, Selçuklu, Çin sanatı olarak farklı kültür ve coğrafyalarda tanımlanan ve karakteristik özellikler taşıyan zamanlardan, sanatçıların bireyselliğinin öne çıktığı süreçten günümüze dek ortaya çıkan teknik gelişmelere kadar, üretim pratiklerinde ve kullanılan materyallerde dönüşümler yaratmıştır.

Uygarlık tarihi boyunca değişen yapı içerisinde çeşitlenen gereçler, bakma biçimine etki ettiği kadar ele alınan konuları da belirlemiştir. Bu bağlamda sanatçı için kendisinden önceki, farklı kültürlerdeki yaklaşımları incelemesinin dışında doğayla/dış gerçeklikle kurduğu ilişki, anlatısının karakteristiğini belirleyen temel unsur olarak öne çıkmaktadır.

Bugünün sanatını daha iyi kavrayabilmek için, görmeyi insan gözünün gördüğünün ötesine taşıyarak tüm bedeniyle duyumsamaya bağlayan Romantikleri bir başlangıç noktası olarak kabul edebiliriz. Amaçlanan etkiyi elde etmeye yönelik olarak deney yapma uygulaması, sıkı bir doğa gözlemcisi olan Romantiklerin ardılları olan sanatçılara bıraktıkları en önemli bulgudur. Fırtınayı resmetmek için fırtınanın içinde eskiz çizen Turner'ın tavrı, bütüncül bir görmenin nasıl olması gerektiğini tarif eder. Turner gözlemlerini sıcak, korunaklı bir odanın penceresinden bakarak oluşturmamıştır. Günümüzde birçok sanatçının başvurduğu gibi ekrana bakarak, dijital ortamdaki görsellerden yola çıkarak resim yapma yöntemi Turner'ın yaklaşımıyla karşıtlık oluşturmaktadır. Dokunmadan bütünsel bir görmenin sağlanamayacağı gibi dış gerçeklikle sıkı bir ilişkisi olmayan sanatçıya da salt dijital ortam kullanımı yeterli veri sağlayamaz.

"Doğadaki özne ile sanatçının yarattığı nesne arasındaki bağ izleyicinin zihninden koparsa yaratıcı eylemini besleyen yaşamsal güçlerin işlevi durur ve sonuçta dekoratif bir lamba gibi bir şey çıkar." (Hebbs, 1951, s.25). Sanatçının dış gerçeklikle kurduğu ilişki önüne yerleştirdiği araçların yaratacağı sonuçlara ilişkin Hebbs'i destekleyen birçok görüş bulunmaktadır. Bourriaud da sanatın tekniğe karşı eleştirel görevini ancak teknolojinin getirdiklerinin yerini değiştirebildiğinde gerçekleştirebileceğini savunmaktadır. Bunun yanı sıra salt tekniği iyileştirmenin sanat yapıtı için geçerli olmayacağının da altını çizer. (Bourriaud, 2018). Teknoloji için kullanılan gelişim ve ilerleme tanımları sanat alanı için geçerli değildir.

Sanatta teknoloji kullanımının, özellikle yirmi birinci yüzyılda öne çıkan bir konu olmasının altında, internet ve elektronik ortamın yaşama neredeyse görünmez bir olgu olarak dahil oluşu ve kazandığı yaygın kullanımın hızlı bir yükseliş grafiği izlemesi gösterilebilir. McLuhan'ın ünlü "Araç mesajdır" sözü sanatçıların yönelimlerini algılayabilmek bakımından önemlidir. McLuhan, mesajın içeriğinin olduğu kadar onu ileten araçların belirleyici etkisine odaklanır. Bu kuram, medyanın bireysel ve toplumsal olarak algıyı şekillendiren bir olgu olduğunu öne sürer ve aracın sadece taşıyıcı rolü üstelenmediğini, aynı zamanda insanların düşünce yapılarını ve algılayışlarını, mesaj içeriğinden daha çok değiştirerek başka formlara sokacağını öne sürer (Rigel, 2005, s.15).

McLuhan'ın kuramı gerçekleştirilen bu çalışmanın gerekliliğini destekleyen niteliktedir. Web ortamındaki görsel verilerin bir kaynak olarak kullanılmasının, görsel düzenleme program ve uygulamalarının yanı sıra sanatçıların dijital ortamda ve genellikle cep telefonları üzerinden çektikleri fotoğrafların sanatsal içeriğe etkileri gözlemlenebilmektedir. Sanat üretiminde teknolojinin oynadığı rol üzerine gözlemleri nesnel verilere dönüştürebilmek için bir çalıştay gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Öğretim Üyeleri ve lisanüstü eğitim alan öğrencilerinden oluşan sekiz kişilik bir katılımcı grubu belirlenmiştir. 2022 yılı Nisan/Mayıs aylarına yayılan çalıştay süresince katılımcılara sorular yöneltilmiş ve projeden bilimsel veri üretebilmek adına gerekli yönlendirmeler yapılarak katılımcıların sanatsal üretim gerçekleştirmeleri sağlanmıştır. Katılımcılara yöneltilen sorularda elde edilmek istenen, günümüzde sanatsal üretim yapan kişilerin dijital çağa bakış açıları, dijital sanata yaklaşımları, dijital teknolojinin üretim pratiklerine etkileri, üretim süreçlerinde doğa/dış gerçeklik ile ilişkileri ve dijital mecra kullanımı kapsamında üretim pratikleri üzerine nesnel bir veri elde ederek, istatistik oluşturmaktır.

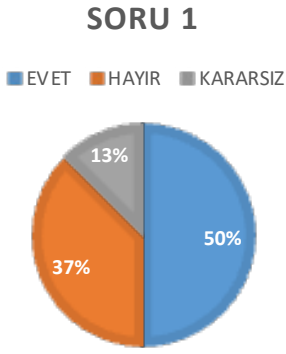
Sanatsal üretim sürecinde katılımcıların dijital mecra ile ilişkilerini saptayabilmek adına üretim süreçlerini kaydetmeleri talep edilmiştir. Burada amaç sanatsal üretimin başlangıcından tamamlanma aşamasına kadar dijital mecranın üretim pratiğindeki rolünü saptamaktır. Bununla birlikte sanatçılardan 60x34 cm boyutunda, dikey kadraj kullanmak kaydıyla bir çalışma üretmeleri belirtilmiştir. Verilen ölçü cep telefonu kadrajlarının orantılı olarak büyütüldüğünde elde edilen ölçülere karşılık gelmektedir. Katılımcılardan bu ölçülerde üretim yapma beklentisi, günümüzde bireyin yaşamında vazgeçilmez hale gelen ve birçok işlemini gerçekleştirmesinin yanı sıra temel iletişimini sağlayan ve edindiği bilgilerin temel kaynaklarından biri olan cep telefonu ekranlarının sanatsal ifadedeki karşılığını aramak sebebiyle kurgulanmıştır. Özellikle sosyal medyanın yaygınlık kazanmasıyla sanatçıların büyük çoğunluğu gerek üretimlerinin tanıtımını yapmak amacıyla gerekse geçmiş ve güncel sanat konjonktürünü takip edebilmek için cep telefonlarını kullanmaktadır. Bununla birlikte cep telefonları kameraları sanatçıların üretimleri için görsel done elde etmek amacıyla bir araca dönüşebilmektedir. Sanatçının yaygın kullanıma sahip bir araç olarak cep telefonu kadrajı içinde estetik organizasyonunu irdeleyebilmek amacıyla katılımcılardan bu yönde bir çalışma yapmaları ve üretim sürecinde bu kadraj üzerinden çalışmanın etkilerini yazılı olarak ifade etmeleri istenmiştir.

Bu çalışmada yöntem olarak nitel araştırma metodu kullanılmıştır. Katılımcıların sanatsal üretimleri ve gerek yöneltilen çoktan seçmeli sorular gerekse üretim süreçlerine dair dönütleri veri haline getirilmiştir. Elde edilen istatistikler ve sanatsal üretimler projenin amaç ve hedeflerine ulaşılması için gerekli argümanları oluşturmuştur.

2. BULGULAR

2.1. Katılımcılara Yöneltilen Soruların Analizi

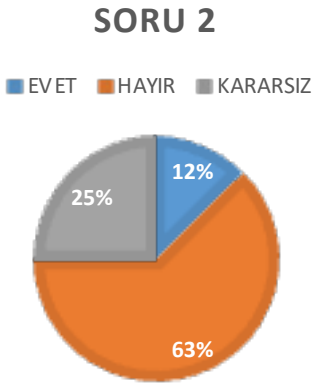
1- Sizce bir sanat eserini farklı boylarda dijital ortamda izlemek eserin aurasına olumsuz bir etki oluşturuyor mu?



8 Yanıt

Katılımcılara yöneltilen ilk soruda amaçlanan, daha önce de belirtildiği gibi, günümüzde birçok sanat üretiminin sosyal medya üzerinden ve internet veri tabanı aracılığıyla ulaşılabilirliğinin etkilerini gözlemlemektir. Fiziksel ortamda üretilmiş bir çalışmanın sayısal bir ortamda plastik değerine ve özellikle son yıllarda sanat piyasasında yükselen, varlık alanını dijital mecra kapsamında tutabilen NFT'ye bakış açısını da belirlemek hedeflenmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri cevapların oranı birbirine yakındır. %50 oranında Evet cevabı verilmiştir.

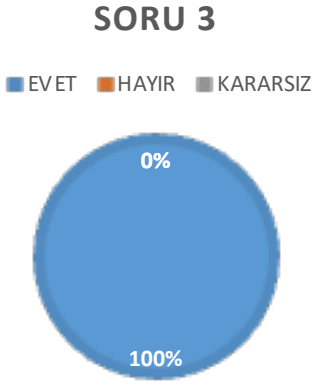
2-NFT'nin geleceğin hâkim sanat yöntemi olabileceğini düşünüyor musunuz?



8 Yanıt

NFT'nin geleceğin hâkim sanat türü olmasına yönelik olan ikinci soruda katılımcıların %63 oranında HAYIR cevabı verdikleri görülmektedir. Bu soruda KARARSIZ cevabı oranının EVET cevabı oranının iki katı olduğu gözlemlenmektedir.

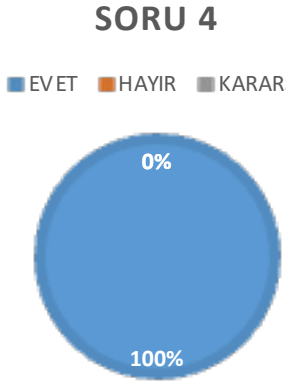
3- Sanatsal üretiminizde dijital mecranın olanaklarını kullanıyor musunuz?



8 Yanıt

Tarihsel süreçte sanatçıların kendi çağlarının teknolojik gelişimlerine bağlı olarak üretim pratiklerinin değiştiği söylenebilir. Bu bağlamda yöneltilen üçüncü soru katılımcıların yöntemlerindeki tutumunu ve dijital mecranın araçsallaşmasıyla ilişkilerini tespit etmeye yöneliktir. Bu soruda %100 oranında EVET cevabı alınmıştır.

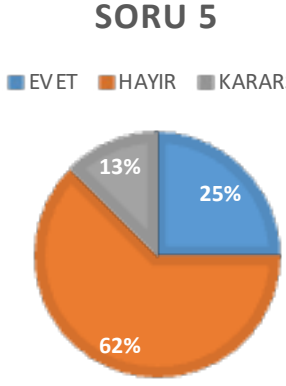
4- Sizce bir izleyici olarak sanat eserini dijitalleştirilmiş bir görüntü olarak izlemek ile fiziksel ortamda izlemek arasında bir fark var mı?



8 Yanıt

Katılımcılara yöneltilen dördüncü soru, ilk soruyla bağlantılı bir sorudur. Bu soru yöneltilirken ilk soruyla arasında bir tutarlılık oluşturması beklenmektedir. Katılımcılar bir eserin fiziksel deneyimlenmesi ile dijital bir aygıt aracılığıyla izlenmesinin arasında farkların bulunduğu sorusuna %100 oranında EVET cevabı vermişlerdir.

5- Yaygın kullanımı olan cep telefonu ekran kadrajları sanatsal üretiminizde belirleyici oluyor mu?

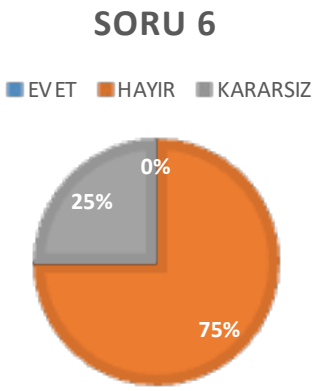


8 Yanıt

Beşinci soruda yaygın bir kullanıma sahip cep telefonu ekran kadrajlarının sanatsal üretime etkilerine katılımcılar %62 oranında HAYIR cevabı vermişlerdir.

Bu soru ve bir sonraki soruda katılımcılardan cep telefonu kadrajı oranında üretilmesi istenen eserlere yaklaşımlarını tespit etmek amaçlanmıştır.

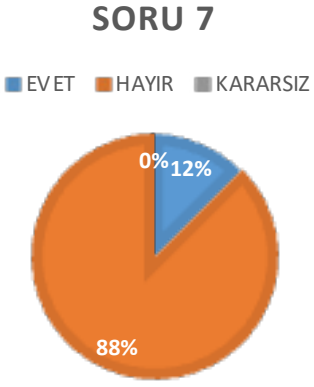
6- Bu kadrajı kullanmayı tercih ediyor musunuz?



8 Yanıt

Katılımcılar belirtilen kadraj oranlarında üretim yapıp yapmadıkları sorulduğunda %75 oranında HAYIR cevabını vermişlerdir. EVET cevabı veren bir katılımcı olmamıştır. Bağlantılı olan bir önceki soruda EVET cevabı verenlerin oranı %25 iken bu soruda %25 oranında KARARSIZ cevabı verildiği görülmektedir.

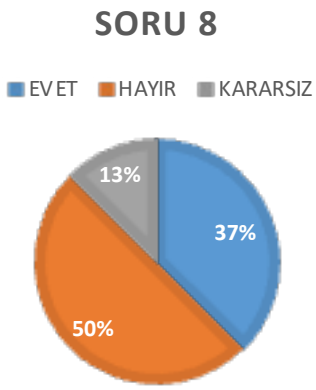
7- Dijital mecradaki araçlar fiziksel olarak kullandığınız malzemelerle sağladığınız deneyimi bire bir ölçüde karşılıyor mu?



8 Yanıt

Üçüncü soruyla bağlantılı olarak yöneltilen yedinci soruda katılımcılar %88 oranındaki HAYIR cevabıyla, üretim pratiklerinde dijital araçlarla fiziksel olarak kullandıkları malzemelerin deneyiminin aynı olmadığı görüşünü belirtmişlerdir.

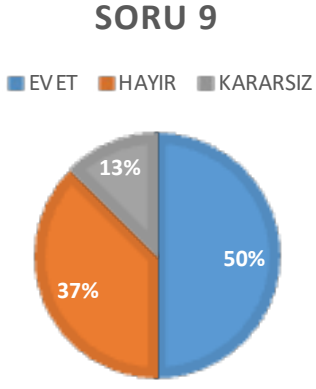
8- Dijital bir esere sahip olmak ister misiniz?



8 Yanıt

Sekizinci soruda katılımcıların dijital sanata ve dolaylı olarak NFT'ye bakış açılarını tespit etmek amaçlanmıştır. Katılımcıların dijital bir esere sahip olmak sorusuna %50 oranında HAYIR cevabı verdikleri gözlemlenmektedir.

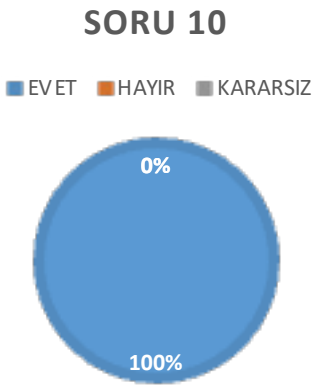
9- Dijital bir çalışmayı duvarınızda elektronik bir cihaz aracılığıyla sürekli olarak sergilemeyi tercih eder misiniz?



8 Yanıt

Sekizinci soruya bağlantılı olarak sorulan dokuzuncu soruda %50 oranında EVET cevabı verildiği görülmektedir. Bu soruda dijital bir esere sahip olmak ve onu sergilemek için gerekli dijital gereçlere bakış açısını tespit etmek amaçlanmıştır.

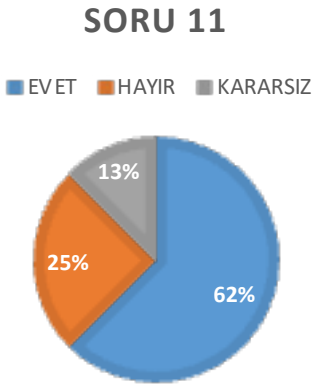
10- Dijital mecranın olanakları fiziksel ortamda uygulamasını gerçekleştirdiğiniz bir çalışmanın süreçlerine olumlu etki sağlıyor mu?



8 Yanıt

Üçüncü ve yedinci soruyla ilişkili olarak yöneltilen onuncu soruda, katılımcıların dijital mecranın olanaklarının fiziksel ortamda gerçekleştirdikleri eserlerin üretim süreçlerine olumlu katkılar sağladığı görüşünde birleştikleri gözlemlenmektedir. Bu soruya %100 oranında EVET cevabı verilmiştir.

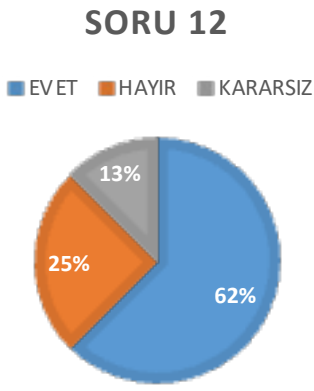
11- Eserinizi oluştururken internetten elde ettiğiniz görseller kullanıyor musunuz?



8 Yanıt

On birinci soruda katılımcıların sanatsal üretimlerinde internet veri tabanında bulunan görsel datanın kullanımına yönelik bakış açılarını tespit etmek hedeflenmiştir. Katılımcılar bu soruya %62 oranında EVET cevabı vermiştir.

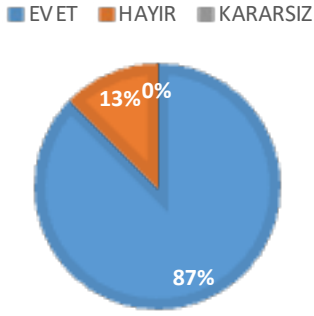
12- Sanat yapıtları dışında, internette karşılaştığınız bir görseli kullanmak eserinizin özgünlüğüne olumsuz etki yaratır mı?



8 Yanıt

Bu soruda katılımcıların internet veri tabanındaki görsellerin kullanımı ile sanatta özgünlük ilişkisine yönelik bakış açılarını gözlemlemek hedeflenmiştir. Bunun yanı sıra üretim süreçlerinde görsel kaynaklarını oluşturma süreçlerini belirlemek amaçlanmıştır. Katılımcılar kendilerine ait olmayan görselleri kullanmanın eserlerinin özgünlüğüne yaratacağı olumsuz etkiye yönelik sorulan soruya %62 oranında EVET cevabı vermişlerdir.

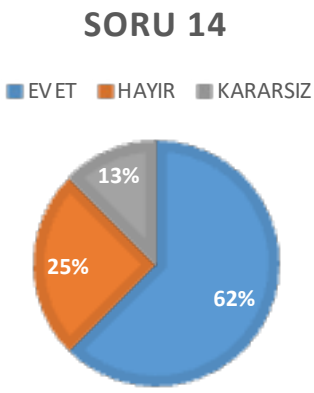
13- Doğadan direkt olarak kendi deneyiminizle eskiz oluşturuyor musunuz?



8 Yanıt

Bu sorunun sorulmasındaki amaç, sanatçının üretim sürecinde dış gerçeklik ile ilişki düzeyini tespit etmektir. Katılımcıların on üçüncü soruya %87'lik gibi yüksek bir oranla EVET cevabı verdiği görülmektedir.

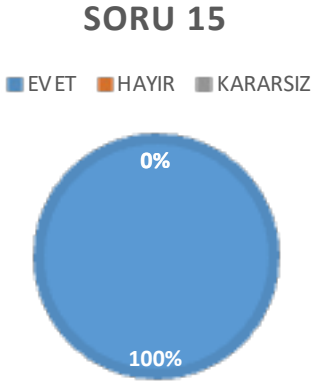
14- Sizi etkileyen bir imgeyle karşılaştığınızda yanınızdaki sanatsal malzemelerinizle eskiz yapsanız bile, cep telefonunuzla da görüntü almayı tercih eder misiniz?



8 Yanıt

On dördüncü soruda sanatçının dış gerçeklik deneyimiyle ilişkisinde dijital aygıtların etkisini tespit etmek amaçlanmıştır. On üçüncü soruyla elde edilen veriler bağlamında ilişkili olan bu soruya katılımcılar %62 oranında EVET cevabı vermişlerdir.

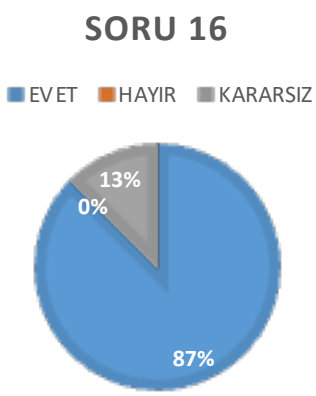
15- Sizce bir eserin tasarım sürecinde dijital mecraların kullanılması doğru mu?



8 Yanıt

Üç, yedi ve onuncu soruyla bağlantılı olan bu soruda bir eserin ön çalışması ve tasarımının dijital mecrada oluşturulmasına yönelik yaklaşımı belirlemek hedeflenmiştir. Katılımcılar bu soruya %100 oranında EVET cevabı vermişlerdir.

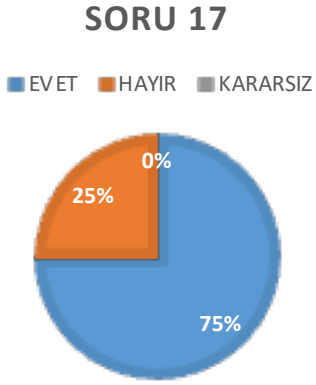
16- Dijital mecrada karşılaştığınız imgeler sanatsal pratiğinize etki ediyor mu?



8 Yanıt

On bir ve on ikinci soruyla ilişkili olarak yöneltilen bu soruda katılımcılara internet, sosyal medya gibi dijital mecrada karşılaştıkları imgelerin üretim pratiklerine etkileri sorulmuştur. Katılımcılar %87 gibi yüksek bir oranla EVET cevabı verirken; HAYIR cevabının %0 oranında olması dikkat çekicidir.

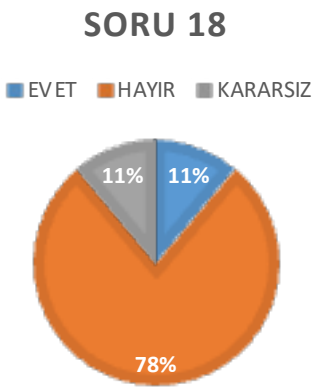
17- Dijital imgelerin kazandığı yaygınlık sanatsal üretimlerde benzerliklerin doğmasına neden oluyor mu?



8 Yanıt

On ikinci soruyla paralellik taşıyan bu soruda, sanatta özgün içerik oluşturulmasında sanatçının görsel verilerini elde etme yöntemleri tartışılmak istenmiştir. Her bireyin ulaşabileceği internet veri tabanından elde edilen görselleri kaynak olarak kullanmanın sanatsal üretimde benzerliklerin doğmasına neden olabileceğine yönelik soruya katılımcılar %75 gibi yüksek bir oranda EVET cevabı vermiştir.

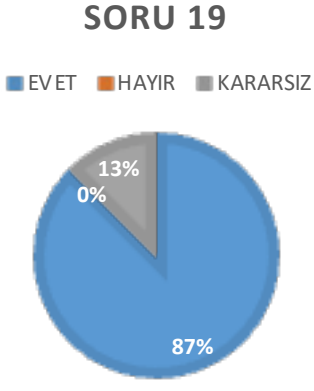
18- Sizce dış gerçeklik deneyimi olmaksızın sadece dijital ortamdan beslenerek sanatta özgün üretimler devam ettirilebilir mi?



8 Yanıt

Bu soruda internet veri tabanından elde edilecek görsel verilerin, dış gerçeklik ve doğa gözlemi olmadan, dolayısıyla sanatçının bireysel deneyimiyle örtüşmeden kaynak olarak kullanılmasına yönelik bakış açılarını tespit etmek amaçlanmıştır. Katılımcılar kendilerine yöneltilen bu soruya %78 gibi yüksek bir oranda HAYIR cevabı vermişlerdir. EVET ve KARARSIZ cevabı verenlerin oranları birbirine eşittir.

19- İnternetin ve elektronik cihazların yaygınlaşmasının doğa-insan etkileşimine olumsuz etkiler yarattığını düşünüyor musunuz?

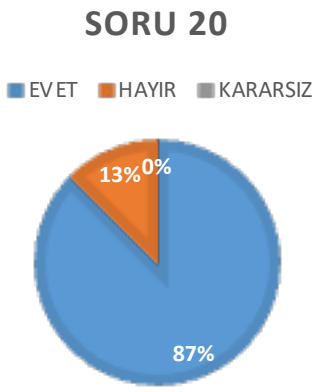


8 Yanıt

Katılımcıların dijital teknolojinin yaşam pratiklerini etkilediği çağın dinamiklerine bakış açılarını gözlemlemek hedeflenmiştir. Katılımcılar, internet ve dijital aygıtlara bağımlı yaşamanın insanın doğayla ilişkisine olumsuz etki et-

tiğine yönelik soruya %87 gibi yüksek bir oranla EVET cevabı vermişlerdir. Bu soruya HAYIR cevabı verenlerin %0 oranında olması dikkat çekicidir.

20- Aynı zamanda bir kitle iletişim aracı olan, başta cep telefonu olmak üzere, elektronik cihazların kullandığı algoritmaların beğenilerimizi ve estetik algımızı şekillendirdiğini düşünüyor musunuz?



8 Yanıt
Bu soruda internet, sosyal medyanın ve dolayısıyla dijital aygıtlarla bağımlı yaşamanın bireyin estetik algısını ve beğenilerini şekillendirmesine yönelik bakış açılarını tartışmak hedeflenmiştir. Özellikle sanatsal üretimlerde en önemli olgulardan biri olan özgünlüğü etkileyen bir etken olarak algoritmaların etkilerinin belirlemesi açısından yirminci soru önemli bir soru olarak öne çıkmaktadır. Bu soruya katılımcılar %87 oranında EVET cevabı vermişlerdir.

Katılımcılara çalıştay başında yöneltilen sorular üretim süreci boyunca cevaplanmıştır. Yöneltilen soruların hedeflenen verileri elde etmek için hangi amaçlarla sorulduğu bu bölümde açıklanmıştır. Sonuç bölümünde sorulara verilen cevaplar üzerinden, özellikle birbirleriyle ilişkili sorular irdelenmiştir.

2.2.Katılımcıların Üretim Süreçleri

Dijital teknolojinin üretim süreçlerine etkilerini tespit etmek amacıyla bu araştırma kapsamında belirlenen katılımcılar ile bir program yapılmıştır. Katılımcılar yaklaşık iki aylık bir süre boyunca sanatsal üretimlerini gerçekleştirmiş ve üretim pratiklerinin aşamalarını kaydetmişlerdir. Katılımcıların üretim süreçlerini içeren kayıtlar, sanatçının dijital teknolojiyle ilişkisini göstermesi bakımından ve çalıştay için gerekli verileri oluşturmak amacıyla talep edilmiştir.
Çalıştayın elde etmek istediği önemli argümanlardan biri, günümüz bireyinin yaşamının vazgeçilmez bir parçası olarak kabul edilebilecek cep telefonu ekran

kadrajlarının estetik organizasyonunu araştırmaktır. Bu bağlamda katılımcılardan 60x34 cm boyutundaki kadrajlara üretilmesi istenen eserler ve eserlerin üretim süreci gözlemlenmiştir.

Katılımcılardan Ezgi YEMENİCİOĞLU NEGİR, proje süresince çalışmanın kapsamına uygun olacak şekilde dijital araçları kullanarak bir çalışma gerçekleştirmiştir. Kendisiyle yapılan röportajda, çalıştay için hazırlandığı resimleri için cep telefonuyla kendi çektiği fotoğraflar üzerinden "ArtSet" adlı bir uygulama aracılığıyla çalışmalar ortaya koyduğunu belirtmiştir. Program aracılığıyla üretim yaparken tüm aşamalarının video formatına dönüştürülebilmesi, sürecin gözlemlenmesi bakımından işlevsel olmuştur.





Görsel 1. ve 2. Ezgi YEMENİCİOĞLU NEGİR'in dijital ortamda gerçekleştirdiği resmin süreçlerinin görüntüleri.

Negir'in çalıştay üretimleri için kullanmayı tercih ettiği medyum grafik kalemi ve grafik tablet olmuştur. Görsel 1 ve 2'de soldaki görselde fotoğrafın henüz çok az müdahale edilmiş hali görünmektedir. İkinci aşamada, fotoğraf görüntüsünün sanatçının kendi plastik diliyle uğradığı dönüşüm gözlemlenmektedir. Görsel 2'de sanatçının çektiği fotoğrafın biçim, boşluk, doluluk ilişkisi gibi sanatın temel ögeleri dışında bir benzerini çoğaltma kaygısı taşımadığı söylenebilir. Negir deneyimlediği süreci, kişinin sanatsal pratiğinde alışkanlık kazandığı yordamların belirleyiciliğini düşündürmesi bakımından ve kendi

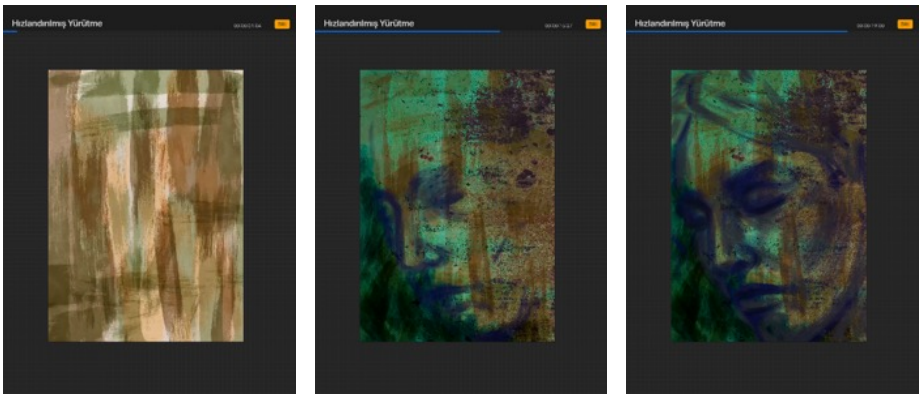
alışkanlıklarını sorgulamak açısından değerli bulduğunu, fotoğraflardan yola çıkılsa da görseli kendi resim diline uygun olarak dönüştürmek ve yorumlamak isteğinin ağır bastığını belirtmiştir. Çekilen fotoğraftan daha çok kompozisyon bakımından yararlanmıştır. Dijital ortamda resim yapmanın oyun gibi olduğunu, boyanın kuruması gibi süreçlerle vakit kaybetmeden ve heyecanını yitirmeden çalışmayı sonuçlandırma şansı bulunduğunu ancak tamamen fotoğrafa bağlı kalındığında bu deneyimin boyama kitabını doldurmaktan farklı olmadığını vurgulamıştır.

Negir'in çalışmalarının final aşamasına bakıldığında, resme kaynaklık eden fotoğrafın etkisi tamamıyla kaybolmuş görünmektedir. Kendisinin de belirttiği gibi sanatçının fiziksel ortamdaki uygulamaları aracılığıyla edindiği yordam, medyum değiştiğinde de resimsel karakteri korumasını ve aktarmasını sağlamaktadır.



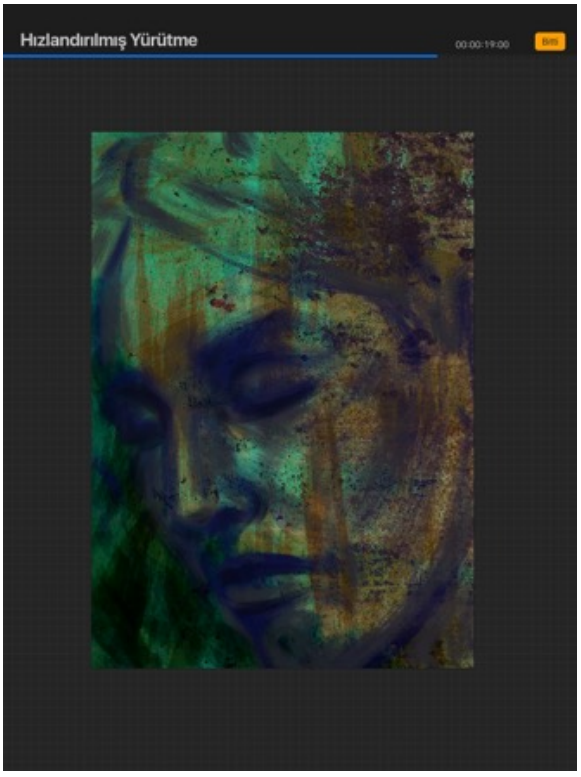
Görsel 3. Ezgi YEMENİCİOĞLU NEGİR, İçgözlem Notları/ Introspection Notes I-II-III, Sergileme Görüntüsü 60x34 cm(her biri), dijital baskı, 2022

Çalıştayın bir diğer katılımcılarından Yağmur EBRU METİN, çalışmalarını tamamen dijital mecrada yürütmekte olan bir sanatçıdır. Metin, çalıştay sürecinde dijital mecraların kullanımı, NFT, sanatın elektronik ortamda ulaşılabilir ve izlenebilir olmasına yönelik sorulara olumlu cevaplar vermiştir. Metin'in çalışay için istenen çalışması "Procreate" adlı bir uygulama aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

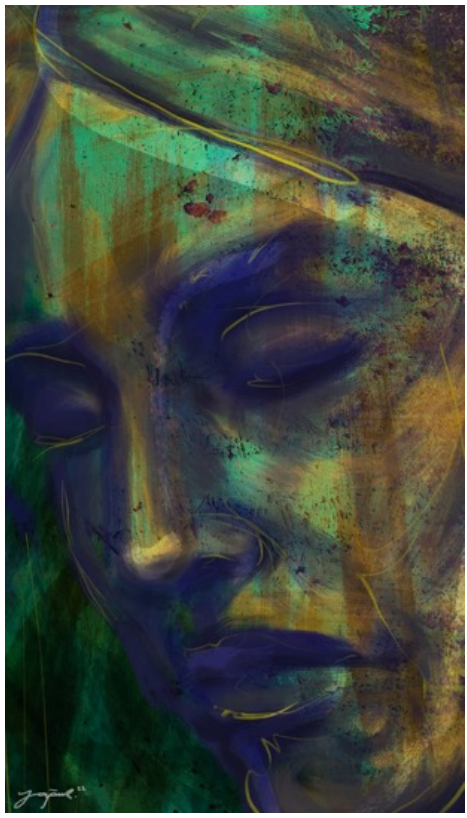


Görsel 4. 5. 6. Yağmur EBRU METİN'in dijital ortamda gerçekleştirdiği resmin süreçlerinin görüntüleri.

Metin'in de belirttiği gibi kullanılan programın katman oluşturabilme fonksiyonu üretim sürecinde öne çıkmaktadır. Çalışmada görsel veri tabanından elde edilen yüksek çözünürlüklü pas dokularının görüntüleri, farklı katmanlarda üst üste getirilmiş ve çalışmanın temeli oluşturulmuştur.



Görsel 7. Yağmur EBRU METİN'in dijital ortamda gerçekleştirdiği resmin sürecinin görüntüsü.



Görsel 8. Yağmur EBRU METİN, İsimsiz, 60x34 cm, dijital baskı, 2022.

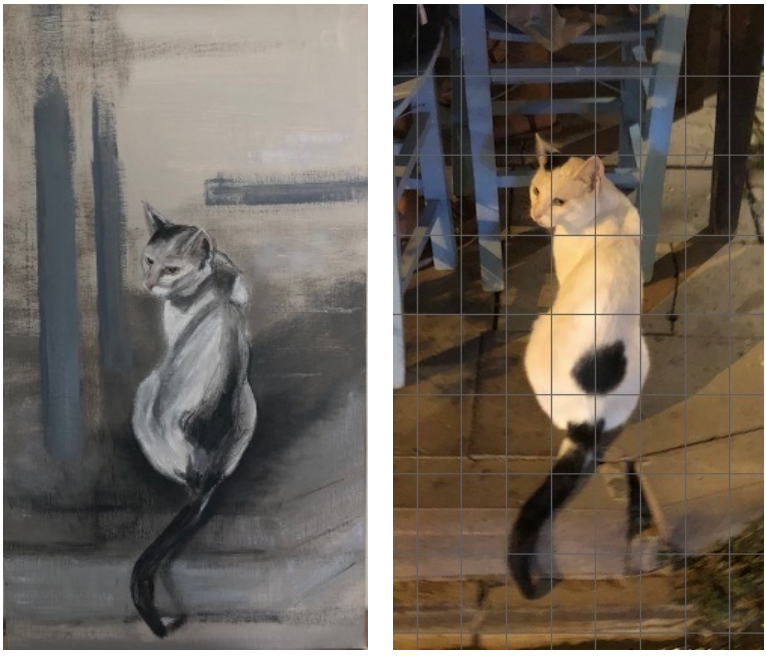
Metin'in çalışmasında dikkat çeken önemli bir detay bulunmaktadır. Metin'in çalışmasını gerçekleştirirken son aşamaya gelinceye dek daha önceki üretimlerinden aşina olduğu bir kadrajı tercih ettiği görülmektedir. Çalıştay sergisi için talep edilen 60x34 cm kadrajı, son aşamasına getirdiği resmi üzerinden belirlemiştir. Metin'in dijital ortamda üretim yapması bu tavrı uygulayabilmesi için kolaylık sağlamıştır. İstenilen kadrajda bir sonuç elde edebilmek için resmin bütününden farklı denemeler yapmak ve bu denemelerin içinden seçme olanağı bulunmaktadır. Metin'in çalışması fiziksel ortamdaki uygulamayla, dijital mecrada tasarım ve sonuçlandırma arasındaki farklılıkları ortaya koymaktadır.

Çalıştayın başka bir katılımcısı olan Meral ÜCEL KERİMOĞLU, çalışmalarında kendi çektiği fotoğrafları referans almaktadır. Ücel, Görsel 9.'da sağ alttaki sırada görüldüğü gibi çektiği fotoğrafları, Orta Çağ'dan günümüze ressamların bir aktarım aracı olarak kullandığı geleneksel bir yöntem olan kareleme yöntemiyle kullandığı yüzeye aktarmaktadır. Kendisinin de belirttiği üzere, fotoğrafları resim yapacağı yüzeyin boyutlarına getirebilmek ve uygulayacağı resmin renklerini belirleyebilmek için "Adobe Photoshop" programını kullanmaktadır.



Görsel 9. Meral ÜCEL KERİMOĞLU'nun resim üretim sürecinin görüntüsü.

Çalıştay için talep edilen kadrajda resim yapmak Ücel'in en çok zorlandığı aşama olmuştur. Görüldüğü üzere Ücel, çalışmalarını gerçekleştirirken cep telefonu aracılığıyla çektiği fotoğrafları referans alsa da alışık olmadığı ölçüde bir kadrajda çalışmak kompozisyon oluşturmasında olumsuz etkiler yaratmıştır.



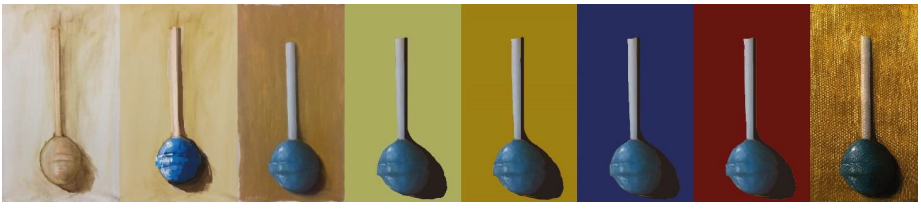
Görsel 10. Meral ÜCEL KERİMOĞLU, Bozcaada Kedisi, 60x34 cm, tuval üzeri yağlıboya, 2022.
Görsel 11. Meral ÜCEL KERİMOĞLU'nun resmine referans olarak kullandığı fotoğraf.

Katılımcılardan Hüseyin Babacan çalıştay sürecinde gerçekleştirdiği çalışmanın kompozisyonunu başlangıç olarak akademik üsluba uygun biçimde, monokrom bir şekilde yüzeye resmetmiştir. Babacan, dijital mecrayı yaptığı monokrom uygulamanın renklerini seçme aşamasında kullanmıştır. Yüzeye çalışmanın ilk katmanını uyguladıktan sonra fotoğraflamış ve elde ettiği temel üzerinden bilgisayar programı aracılığıyla uygulamanın devamında kullanacağı armoniyi belirlemiştir.



Görsel 12. Hüseyin BABACAN'ın resminin tuval üzerindeki ilk taslağı.

Babacan, katılımcılardan talep edilen kadrajın cep telefonlarından aşina olunan bir kadraj olsa da üretim sürecinde zorlayıcı olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte çok tercih etmediği bir ölçü olduğundan kısıtlayıcı bir yanı olduğunu ve bu kısıtlayıcı yanın içinde bulunduğumuz bu teknolojik kapana yönelik bir tür alegori olarak yerini aldığını vurgulamıştır.



Görsel 13. Hüseyin BABACAN'ın resminin tüm süreçlerini gösteren görseller.

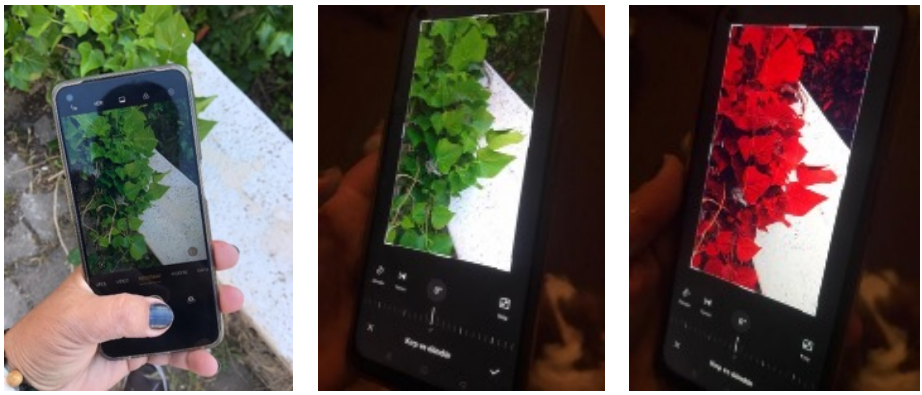
Babacan, resminin renk arayışlarını dijital mecrada gerçekleştirmiştir. Teknolojik imkanlar hızlı ve uygulamaya göre risksiz ve zahmetsiz bir deney ortamı sunduğundan işlevsel olmuştur. Babacan, boyayla doğrudan deney yapmanın üretim süresinde zorlayıcı bir yönü olduğundan, dijital ortamda renk, ışık, açık-koyu deneyleri yapmanın ön izleme süreçlerini sağladığını belirtmiştir.

Babacan'ın üretim sürecinde dijital mecranın kullanımı, belirlenen tasarımın uygulama sürecinde yönünü belirlemek açısından bir tür araç işlevi gördüğü ortaya çıkmaktadır. Uygulamada renk denemelerinin gerek malzeme kullanımı açısından gerekse üretim süresini ve eserin plastik değerlerini etkilemesi bakımından riskli olduğundan, programlar ve uygulamalar aracılığıyla deney yapmak sanatçının üretim sürecine olumlu katkılar sağlamaktadır.



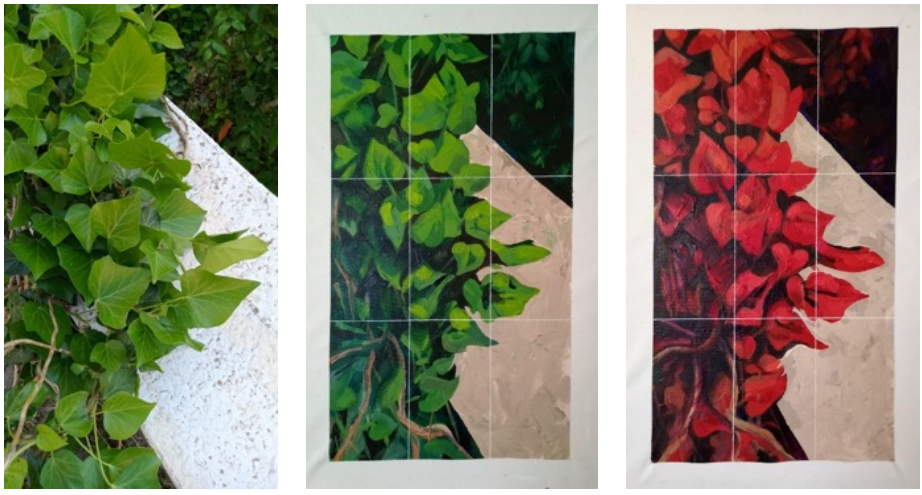
Görsel 14. Hüseyin BABACAN, İsimsiz, 60x34 cm, tuval üzeri yağlıboya, 2022.

Katılımcılardan Pınar ÜNAL TAŞAR da çalıştay için ürettiği eserlerde kullanacağı imgeyi çektiği fotoğraftan yola çıkarak gerçekleştirmektedir. Görsel 15'te görüldüğü üzere Taşar, resmin kadrajını belirlemek için doğrudan cep telefonu kullanmaktadır. Dış gözleminin kaydını fotoğraflayarak gerçekleştirmiştir. İkinci aşamada fotoğrafını çektiği görüntüyü cep telefonun kendi uygulamasıyla manipüle etmiştir. Uygulamanın filtrelerini kullanarak çektiği fotoğrafın renkleriyle oynamış ve armonisini değiştirmiştir. Sonrasında cep telefonu uygulamasında yer alan kılavuz çizgilerini baz alarak dijital ortamda oluşturduğu eskizini tuval yüzeyine aktarmıştır.



Görsel 15. Pınar ÜNAL TAŞAR'ın resim üretim sürecinin görüntüleri.

Taşar'ın uygulama sürecinde dikkat çeken, çektiği fotoğrafı filtreleyip ön çalışmasını belirledikten sonra ortaya çıkan sonucun dijital eskizle nerdeyse birebir olarak örtüşmesidir. Görsel 15, 16, 17 ve 18'de görüldüğü gibi Taşar, üretim sürecinde fotoğrafın estetiğine bağlı kalarak daha mimetik bir yaklaşımı benimsemiştir. Çektiği ve filtre uyguladığı ön çalışmasıyla ortaya çıkan tuval resmi arasında majör farklar bulunmamaktadır.



Görsel 16. Pınar ÜNAL TAŞAR'ın kendi çektiği referans fotoğraf.
Görsel 17. Pınar ÜNAL TAŞAR, No Filter, 60x34 cm, tuval üzeri akrilik boya, 2022.
Görsel 18. Pınar ÜNAL TAŞAR, No Filter, 60x34 cm, tuval üzeri akrilik boya, 2022.

Proje yürütücülerinden Doç. Umut GERMEÇ'in üretim süreci, doğa gezilerinden birinde çektiği bir ağaç görselinden yola çıkarak başlamaktadır.



Görsel 17. Umut GERMEÇ'in kendi çektiği referans fotoğraf.

Sanat kariyerindeki birçok çalışmasında doğa duyarlılığı okunan Germeç'in çok sayıda ağaç resmi yaptığı görülmektedir. Germeç, dijital ortam ve araçlar elbette bilinen bütün teknik, yöntem ve araçlar gibi yaratıcı sürece sanatçının ifade gereksinimini karşılamaya yönelik katıldığında yeni olanaklar sunduğunu ifade etmiş; dış gerçeklikle, yaşamla bağımızı koparmaksızın, aksine, bizi besleyen bu bağı daha da güçlendirmeye yönelik olarak kullandığımızda işlevsel olduğunu belirtmiştir. Cep telefonunun sanatçının kendi yaklaşımını destekleyici görsel belge toplamak için işleri kolaylaştırıcı bir araç olduğunu vurgulamaktadır. Görsel 18'e bakıldığında Germeç'in henüz başlangıç aşamasındayken mimetik yaklaşımdan ve fotoğraf görüntüsü estetiğinden uzaklaştığı fark edilmektedir. Fotoğrafın kadrajı resme referans olacak şekilde belirlendiği için yüzey üzerindeki uygulamada kadraj benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda Negir'in çalışma pratiğiyle paralellikler okunmaktadır. Germeç, bir görsel veri olarak kullandığı fotoğrafın boşluk-doluluk, biçim ilişkisini kullanırken, renk referanslarını kendi yordamına göre sürdürmektedir.

Görsel 19'da Germeç uygulama sürecindeki resmin fotoğrafı üzerinde, resmin sonraki aşamalarını ve genel etkisini belirleyebilmek için dijital ortamın sağladığı olanaklardan yararlanmıştır. Belirli bir aşamaya gelmiş resme bu yöntemle müdahale ederek ilerlemek, sanatçıya deney yapma alanı açmaktadır. İki görsel arasında görülen resmin plastiğindeki yakınlık, sanatçının üretim pratiğinin kullandığı araçlar değişse de benzer ifadeye yönelebildiğini göstermektedir. Görsel 19'daki dijital müdahaleyi algılamak için resmi yakından incelemek gerekmektedir.



Görsel 18. 19. Umut GERMEÇ'in üretim süreçlerinin görüntüleri.

Germeç'in çalışması çalıştayda belirlenen ölçünün oranlı olarak iki kat büyük haline karşılık gelmektedir. Görsel 20'de resmin son aşamasına bakıldığında resme referans olan fotoğrafın etkilerinin Germeç'in resim dilinin içinde eridiği gözlemlenir. Bu perspektiften bakıldığında sanatçının kişisel gözlemi, dış gerçeklik duyarlılığı, ekspresyonu ve üretim pratiğindeki jestüel tavrı, referans noktasını taklit etmekten uzağa düşerken, yeni ve farklı bir dil oluşturur.

Görsel 21'e bakıldığında Germeç'in bu tavrı daha ileri noktaya taşıdığı görülmektedir. Aynı görselden üretilen ikinci çalışmada Görsel 21'de sanatçı soyutlamaya yönelmiştir. Bu noktada sanatçının kendi biçimsel dilini oluşturup, referans noktalarından bağımsızlaştığında yüzey üzerinde kazandığı özgürlük yadsınamaz. "Bozcaada'lı Yaşlı Zeytin 2" adlı çalışmasında renk ve form ilişkileri yapı bozumuna uğrar ve burada kullandığı tavır resmin kendi problematiğine dönüşür.





Görsel 20. Umut GERMEÇ, Bozcaada'lı Yaşlı Zeytin, 120x68 cm, tuval üzeri akrilik, 2022.

Görsel 20. Umut GERMEÇ, Bozcaada'lı Yaşlı Zeytin 2, 120x68 cm, tuval üzeri akrilik, 2022.

Projenin diğer yürütücüsü olan Enis Malik DURAN, projeye dahil olurken daha önceki çalışmalarından farklı bir yöntem izleyerek deneysel bir yaklaşım benimsemiştir. Daha önce kağıt üzerine toz pastel ve füzen kullanarak yaptığı bir çalışmasının görseli üzerinden yola çıkmıştır. Görsel 22'deki çalışması da araştırma konuları çerçevesinde internetten bulduğu görsellerden faydalanarak, eskiz süreçler sonunda kendi pratiğiyle uyguladığı bir çalışmadır.

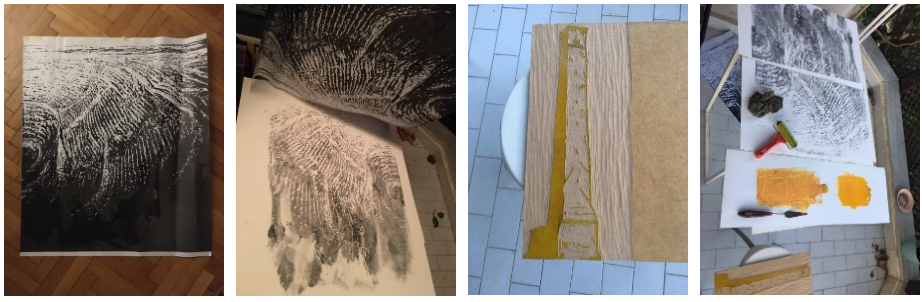


Görsel 22. Enis Malik DURAN, 96x70 cm, kağıt üzeri toz pastel ve füzen, 2022.

Sanatçı bu eseri "Adobe Photoshop" programı kullanarak, siyah ve beyaz olmak üzere iki ton kanalına indirgemiştir. Dijital ortamda ortaya çıkan yeni imajın 100x70 cm boyutunda ozalit çıktısını almıştır. Daha sonra ozalit çıktısını Amerikan Bristol kağıdı üzerine koyarak tiner aracılığıyla, ozalit çıktısının Bristol kağıt üzerine transferini sağlamıştır. Bu aşamada kağıdı kaydırarak ve yer yer tineri fazla dökerek çıktıdaki formun bozulmasını ve rastlantısal biçimler oluşmasını hedeflemiştir.

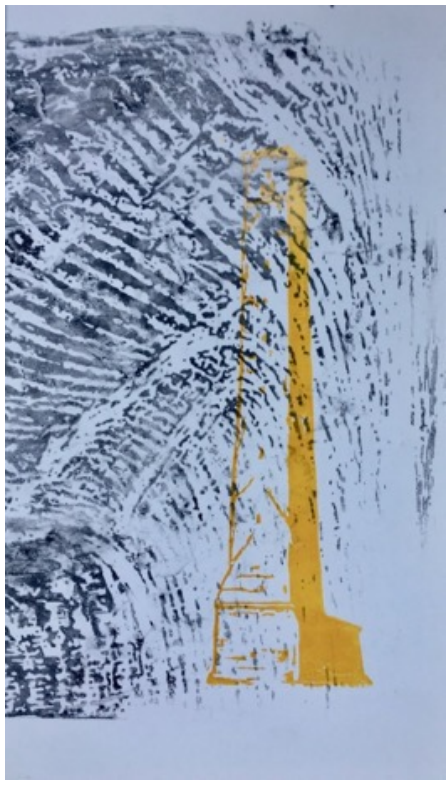
Çalışmayı yaparken deneysel bir yaklaşımı benimsendiği için, çalıştay için belirlenen ölçüye süreç içerisinde ortaya çıkan yeni imaj üzerinden kadraj alınarak ulaşılmıştır. Elde edilen zeminlere bir sonraki müdahale, geleneksel bir yöntem olan ağaç baskı tekniğini kullanılarak devam etmek olmuştur. Görsel 25'te görüldüğü gibi ahşap plakada oyulan kule imajı, su bazlı linol mürekkebi kullanılarak iki farklı zeminin üzerine basılmıştır.

Duran, bu deneysel üretim pratiğiyle amacının, farklı baskı yöntemleri uygulayarak rastlantısal ve kontrollü olanı bir arada kullanabilmeyi deneyimlemek olduğunu ifade etmiştir. İlk kullanılan baskı yöntemi, dijital mecrada hazırlanmış, dijital bir baskı makinesiyle elde edilen, fiziksel olarak müdahalede bulunulmayan bir görüntüyken, diğeri el ile ahşap plakaya çizilen ve oyma aletleriyle oyularak formu belirlenen imajın görüntüsü olmuştur. Duran, elde edilen sonucun kendi resim diliyle tam olarak örtüşmese de süreci deneyimlemenin kazanımlarının önemli olduğunu belirtmiştir.



Görsel 23. 24. 25. 26. Enis Malik DURAN'ın üretim süreçlerinin görüntüleri.





Görsel 27. Enis Malik DURAN, İsimsiz, 60 x34 cm, kâğıt üzeri karışık teknik, 2022.

Görsel 28. Enis Malik DURAN, İsimsiz, 60 x34 cm, kâğıt üzeri karışık teknik, 2022.

Duran, çalıştay için belirlenen kadraj üzerinden bir form kullanmanın kendisi için zorlayıcı olduğunu, bu sebeple bütünün içinden belirlediği iki kadrajı kullanarak bir diptik ürettiğini, dijital ortamda kendi resminden yola çıkarak hazırladığı ve resmin zeminini oluşturan imajın planladığı gibi üzerine uygulanan ağaç baskıyla bir zıtlık oluşturduğunu belirtmiştir. Deneyimlemek istediğinin, kendi üretim pratiği içinde kullandığı yağlıboya, fırça vb. gereçlere başvurmadan üretilen bu çalışmaların kişisel yaklaşımını tatmin edip etmeyeceği olduğunu belirtmiştir. Sonuç olarak baskı resim üzerine eserler üreten bir sanatçı olsa da bu yöntemde kullandığı hazır imgelerin de etkisiyle, bu deneyimin kişisel yordamını tam olarak yansıtamadığı bir üretim sürecine dönüştüğünün altını çizmiştir.

Çalıştay süresince üretilen eserler "Kabuk ve Ekran" başlığıyla 3-10 Haziran 2022 tarihleri arasında Çanakkale Sanatsever Galeri'de açılan sergide yer almıştır. Sergide katılımcıların çalışmaları bir arada izleyiciye sunulmuş ve çalışmalar üzerinden bir tartışma ortamı oluşmuştur.



Görsel 29. Kabuk ve Ekran Sergi Afişi.



Görsel 30. Kabuk ve Ekran Sergi Görüntüleri.

3. SONUÇ

Çalıştay kapsamında katılımcılara yöneltilen sorulardan gelen dönütler, sanatsal üretim yapan kişilerin dijital çağa bakışlarına ve dijital mecrayı üretim pratiklerinde kullanımlarına dair bir veri oluşturmaktadır.

Katılımcılara yöneltilen 3, 7, 10 ve 15. sorularda sanatsal üretimde dijital mecranın kullanımı ve tercih edilme oranları yansımıştır. Üçüncü soruya verilen %100 oranında "EVET" cevabıyla katılımcıların tamamı sanatsal üretimde dijital mecrayı kullandıklarını belirtmişlerdir. Aynı şekilde, dijital mecranın olanaklarının fiziksel ortamda gerçekleştirdikleri çalışmaya olumlu etkiler sağlaması yönündeki soruya da %100 oranında "EVET" cevabı vermişlerdir. Bir eserin tasarım sürecinde dijital mecranın kullanımını doğru olup olmadığı yönündeki soruya da %100 oranında "EVET" cevabı vermişlerdir. Bu sorularla bağlantılı olan yedinci soruda, katılımcılar dijital sanatsal gereçlerle fiziksel olarak kullandıkları malzeme deneyiminin aynı olmadığı görüşünde birleşmişlerdir. Bu soruya %88 oranında "HAYIR" cevabı verilmiştir. Bu dört sorudan elde edilen verilere göre, dijital mecrada kullanılan bilgisayar programları ve cep telefonu uygulamaları sanatsal üretimde sanatçının temel araçlarından birine dönüşmüştür denilebilir. Katılımcılar dijital ortamı fiziksel üretimi destekleyen bir araç olarak görmektedirler.

2, 8 ve 9. sorularda katılımcıların dijital sanata bakış açıları gözlemlenmiştir. NFT'nin geleceğin hakim sanat türü olması konusunda katılımcılar %63 oranında HAYIR cevabı vermişlerdir. Dijital bir esere sahip olma isteklerini ölçen sekizinci soruya %50 oranında "HAYIR" cevabı verilirken; dijital bir çalışmayı elektronik bir cihaz aracılığıyla sürekli olarak sergilemeyi isteyip istemeyecekleri yönündeki soruya %50 oranında "EVET" cevabı verilmesi çelişki oluşturmaktadır. Katılımcıların yarısı dijital bir esere sahip olmak istemese bile dijital bir eseri duvarında sürekli olarak sergilemeyi tercih edeceklerini belirtmişlerdir. Bu üç sorudan elde edilen verilere göre, katılımcıların çoğu dijital sanat üretimi yapmasalar da bu sanat biçimine karşı olumsuz bir yargıya sahip değildirler.

8 ve 9'uncu sorulardaki çelişkili cevaplara benzer bir durum 11 ve 12'inci sorulara verilen cevaplarda da yaşanmıştır. Katılımcıların %62'si üretim süreçlerinde internetten elde ettikleri görseller kullandıklarını belirtirken, internetten başkasına ait görüntü kullanımı eserin özgünlüğüne olumsuz etki yaratır mı, sorusuna %62 oranında "EVET" cevabı vermişlerdir. Katılımcılardan sağlanan verilere göre, üretim pratiğinde internet görsel veri tabanı kullanılması, özgün iş üretiminde olumsuz etki yaratsa da sanatçılar bu mecradan yararlanmaktadır. Bu savı destekleyen sonuç 16'ıncı sorunun cevaplarında ortaya çıkmak-

tadır. Katılımcılar dijital mecrada karşılaştıkları imgelerin sanatsal pratiğine etkilerini belirlemeye yönelik soruya %87 oranında "EVET" cevabı vermişlerdir. "HAYIR" cevabı veren hiçbir katılımcı olmamıştır. Bu sorularda internet veri tabanlarının sanatçının üretim sürecine etki eden bir unsura dönüştüğü görülmektedir. Bununla birlikte katılımcılar 17. soruda %75'lik bir oranla, dijital imgelerin kazandığı yaygınlığın sanatsal üretimlerde benzerliklerin doğmasına neden olduğu konusunda hemfikir olmuşlardır.

13 ve 14'üncü sorularda internet veri tabanları ve dijital araçların yardımı dışında katılımcıların doğadan/dış gerçeklikten direkt olarak çalışma yapıp yapmadıklarını belirlemek esas alınmıştır. Verilen cevaplara göre %87 oranında doğadan eskiz çalışması yapıldığı belirlenmiştir. Ancak, doğada çalışma yapılsa da konu edinilen görüntünün cep telefonu vb. aygıtlarla da kayıt altına alındığı görülmüştür. Bu sonuçlara göre, daha önce de değinildiği gibi dijital mecra sanatçılar için temel gereçlerden biri haline dönüşmüştür denilebilir.
5 ve 6. sorularda verilen cevapların oranları birbirine yakındır. Sanatçıların cep telefonu kadrajlarını kompozisyon kurgularında tercih etmedikleri gözlemlenmiştir. Bu sorulara verilen cevaplar, katılımcıların 60x34 cm kadrajda resim üretirken yaşadıkları zorlanmayla tutarlı bir sonuçtur.

18 ve 19'uncu sorularda katılımcılar dijital teknolojinin doğa-insan ilişkisini olumsuz yönde etkilediği konusunda %87'lik oranla "EVET" cevabı vermişlerdir. Bununla birlikte katılımcılar %78'lik bir oranla dış gerçeklik deneyimi olmaksızın sanatta özgün içeriklerin üretilemeyeceği görüşünde birleşmişlerdir. Bu sorularda elde edilen verilere göre dijital mecra sanatçılar için temel gereçlerden birine dönüşse de dijital teknolojinin bireyin doğayla ilişkisine olumsuz etkilediği gözlemlenmektedir.

Son soruda da algoritmaların beğeni ve estetik algımızı etkilediği yönündeki son soruda da katılımcılar %87'lik bir oranla "EVET" cevabı vermişlerdir. Çalıştaya katılan sanatçılar farklı yaş gruplarından, sanat alanında farklı birikim ve deneyime sahip kişiler arasından belirlenmiştir. Bu nedenle elde edilen sonuçlar kuşak farklarını da temel alarak oluşturulmuştur. Tüm sonuçlar incelediğinde katılımcıların üretim pratiklerinde dijital teknolojinin kullanımını benimsedikleri ve üretim pratiklerine dahil ettikleri görülmüştür. Uygulama çalışmalarından da saptandığı üzere, cep telefonu, tablet ve bilgisayar programları gibi dijital ortam medyaları plastik sanatların uygulamasında yardımcı araç olarak yaygın bir kullanıma sahiptir.

Katılımcıların dönütlerine göre, dijital teknolojinin bireyin doğa-dış gerçeklik

etkileşiminde olumsuz etkiler yarattığı fikrinin öne çıktığı gözlemlenmektedir. Katılımcılar genel olarak dijital teknolojinin sanatsal üretim pratiklerine sokulmasının gerekliliğini savunurken, salt dijital mecradan beslenen bir sanat üretim biçimini desteklemediklerini belirtmişlerdir. Sanat üretiminde ele alınan konuyla ilgili bireysel deneyim, dış gerçeklikle temas olmadan özgün içerik çıkarılamayacağı görüşü de araştırma sonucu elde edilen önemli verilerden biridir. Ayrıca malzemenin ifade açısından öneminin altını çizmek gerekir. Sonuç olarak; tarihsel süreç incelendiğinde sanatçıların yordamlarına kendi çağlarının teknolojik bulgularını dahil ettikleri görülür. Bu yaklaşım günümüz sanatçıları için de geçerlidir. Ancak çağın genel eğilimi içinde, çağın dinamiklerine, bakma biçimine dair farkındalıkla, yeni ve özgün bir bakış açısı geliştirerek bir üslup oluşturabilmek önemlidir.

KAYNAKÇA

Bourriaud, Nicolas. İlişkisel Estetik, (Çev. Saadet Özen), Bağlam Yayıncılık, İstanbul 2018.

Hebbs, Thomas B. Abstract Painting: Background and American Phase, Viking Press, New York 1951.

Kadife Karanlık/21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar/McLuhan-Foucoult-Chomsky-Baudril lard-Postman-Lacan-Zizek. Editör: Prof. Dr. Nurdoğan Rigel, Hazırlayanlar: Prof. Dr. Nurdoğan Rigel, Doç. Dr. Gül Batuş, Yrd. Doç. Dr. Güleda Yücedoğan, Barış Çoban, Su Yayınevi, İstanbul 2005.

SANAT TERAPİDE TEKNO DİJİTAL KÜLTÜR

SETENAY SİPAHİ

Günlük internet kullanımınıza bakarak, bilgiye kolay ve hızlı erişmenin sizi aptallaştırdığını ve tembelleştirdiğini düşündünüz mü? İçinizde, bir şeylerin beyninizi kurcalayarak plastisitesini değiştirdiğine ve bilinmeyen nöral bağlantılar yaratarak hafızanızı yeniden programladığına dair, rahatsız edici bir his var mı? Eğer: "Artık eskiden düşündüğüm gibi düşünmüyorum" diyenlerdenseniz, dijital çağın sizi güçlü şekillerde değiştirdiğini deneyimliyorsunuz.

Tekno-dijital medyanın, sadece bilgi sağlamakla kalmayıp; düşünce, duygu, algı ve davranış süreçlerini etkilediği; bireyi, dolayısıyla toplumları şekillendirdiği yadsınamaz bir gerçektir. O halde, nasıl bir bilinç ya da toplum yaratılıyor? Sanat terapistleri bu kişilerle, hangi araçlarla, malzemelerle, fikir ve etik değerlerle etkileşime giriyor? Sanat terapide tekno-dijital medya, insanın iyi oluş haline olumlu etki eden bir araç olarak kullanılabilir mi? Sanat terapi, sanal sosyal dünyalarda, önemli ve etkili duygusal deneyimler yaşayan danışanlara yanıt verebilir mi? Tüm bu sorulara cevap verebilmek için, öncelikle sanat terapinin ne olduğunun anlaşılması gerekir.

En basit tanımıyla sanat terapi, ilksel iletişim yöntemlerinden biri olan sanat ve psikolojinin karışımı olarak, 60 yıl önce ortaya çıkan profesyonel bir disiplindir. Art Therapy Alliance'a (2014) göre sanat terapi, travma veya hastalık yaşayan, kişisel gelişim arayışı içerisinde olan veya günlük yaşam eylemleriyle başa çıkmak için mücadele eden insanlar için, sanattaki yaratım faktörünü bir psikoterapi biçimi olarak kullanır. Terapötik bağlamda sanat malzemeleriyle çalışmanın duyusal doğası, beyni harekete geçirerek, davranış değişikliklerini tetikleyebilir ve hafızanın uyarılmasını hızlandırabilir. Sanat terapisti eşliğinde gerçekleştirilen psikoterapi seanslarının, danışanlar üzerinde daha etkili olacağı düşünülür.

Sanat terapistleri, yalnızca travma ve strese dayalı uygulamalar, terapötik alanı koruma ve etik sorumluluklar üzerine değil, yaratım süreçleri, sanat formları ve malzemeleri hakkında da mesleki eğitim alırlar. Terapi pratikleri, farklı sanat formları ve yaklaşımlardan beslendiği için, yaratıcı süreçte kullanılan malze-

me ve araçlar da çeşitlilik gösterir. Bu çeşitlilik, 1970'lerle birlikte sanat terapi yaklaşımlarının bütünsel ve disiplinler arası bir açıdan ele alınmasına sebep olduğu gibi; (Eberhart ve Atkins, 2014; Knill, Levine ve Levine, 2005) fotoğraf, videografi ve dijital medya kullanımının, sanat terapistleri ve danışanlar için potansiyel yararları üzerine tartışmaları da başlatır (Fryrear ve Corbit, 1992; Gussak ve Nyce, 1999; Malchiodi, 2000; McLeod, 1999; McNiff, 1999, 2000; Parker-Bell, 1999; Weinberg, 1985; Weiser, 1999). Günümüz sanat terapi uygulamalarına bakıldığındaysa, danışanın ihtiyacına göre belirlenen, malzeme odaklı bir yaklaşımın benimsendiği görülür.

Bu araştırma, sanat terapinin tekno-dijital çağla ilişkisini, danışan odaklı malzeme seçimi ve sanat terapisti üzerinden incelemiştir. Tartışma sorularına verilen cevaplar, çağımızın belirsizliğini mükemmel bir şekilde yakalayarak, küresel ölçekte bizi hızla saran tekno-dijital kültürün hem faydalarını hem de insanlara yönelik endişe verici etkilerini ortaya koyar.

SANAT TERAPİ VE TEKNO DİJİTAL KÜLTÜR İLİŞKİSİ

Dijital kültür, kapsamlı bilgisayar teknolojilerinin pratik, yaratıcı ve bağlayıcı platformlar ve uygulamalar için entegrasyonu ve uyarlanmasıdır. Yeni medya, donanım, araç ve yazılımın fiziksel sınırlarının ötesinde, kültürel bağlamlar yaratır ve yayar (Blythe, Light, ve O'Neill, 2007). Dijital teknolojilerin geniş ölçekli kullanımı, iletişimimizi, bilişimizi ve davranışlarımızı değiştirmesine rağmen (Carr, 2008; Kapitan, 2007, 2009) günlük hayatımızın her yerini kapsar hale geldikçe, ona olan bağımlılığımız da artar. E-posta hesaplarını kontrol etmek, birden fazla Google araması tamamlamak, fotoğraf göndermek için Facebook ya da Instagram hesaplarını ziyaret etmek, YouTube videoları veya TED konuşmalarını izlemek gibi günlük davranışlar, hayatlarımızdaki değişimin yeni ifade biçimleridir. Sayısız bilgisayar teknolojisiyle, deneyimlerimizin birçok yönü şekillenirken, sömürgeleştirilmiş günlük iletişim biçimimiz de bu dönüşüme ayak uydurur.

Şüphesiz, tekno-dijital ortamlar, fiziksel alan soyutlamaları yoluyla doğal dünyayla ilişkilerimizi etkiler. Bu nedenle, küreselleşen medyanın en büyük ironilerinden biri, bizi aynı anda hem birbirimize bağlaması hem de bağlantımızı kesmesidir. Lòpez (2012), başkalarıyla çevrimiçi temas ve iletişimin, sembolik temsil yoluyla güçlendiğini, fiziksel temas ve beden algısı aracılığıyla bilgi sahibi olma bağlantısının ise giderek kesintiye uğradığını belirtir. Bilişsel, psikolojik ve davranışsal bilgideki bu değişimlerin yeni referans sistemlerini öncekilere nasıl uyarladığı, çağın önemli tartışma konularındandır. Bilgisayarlar ve yeni medya aracılığıyla yayılan kitlesel bilgiler hem ilerleme olarak övülmüş

hem de şüpheyle kınanmıştır. Postman (1998), insan ve teknoloji ara yüzünü, Faustvari bir pazarlık olarak tanımlar. Yeni teknolojilerin sunduğu avantajlara karşılık, her zaman bir dezavantaj olduğunu, dezavantajın öneminin avantajı aşabileceğini veya avantajın maliyete değebileceğini belirtir.

Bilgisayar teknolojisine, bilgiye erişim, iletişim, boş zaman eğlencesi, iş görevi ve organizasyonun sağlanması gibi zaman tasarrufuna yönelik faydalar atfedilir. Bu fikrin karşısında ise mahremiyet endişeleri ve insan bütünlüğünün kaybıyla sonuçlanabilecek makinelere bağımlılık korkusu yer alır. Arnold Schwarzenegger'in Terminatör karakteri veya Star Trek'teki kurgusal Borg ırkı, bilgisayarların mekanize düşüncesini model alan kovan zihinli kolektifi somutlaştırır. Bu benzerliğin, kişisel bilinç, duyusal deneyimler, bireysellik, başkalarıyla duygusal bağlantı ve yaratıcılık gibi değerli insan niteliklerini tehdit ettiği düşünülür (Carr, 2008; Gerity, 2001; Kapitan, 2007). Dijital teknoloji karşısındaki en büyük kaygı, gerçek deneyimin sınırlarının tehlikeli derecede bulanıklaşması ve sentetik uyarım tarafından dayatılan otomatikleştirici ve asimile edici kimlik değişimleridir. Gelişen yeni teknolojilerin güçlü dönüm noktası içinde, kavrayış ve kontrolümüzün azalması da oldukça dikkat çekicidir. Bununla birlikte, ortaya çıkan teknolojinin büyüklüğü ve kültürel etkileri hem övülen faydalar hem de karşıt şüphecilikle kategorize edilir. Söz konusu yarar ve zararlara bakmadan önce, tekno dijital kültürün sanat ve bilimle olan ilişkisini anlamak akıllıca olacaktır.

Bir zamanlar sanatın tamamlayıcı yönü olarak algılanan bilim, sanayi ve piyasa ekonomisiyle ittifak kurunca sanattan ayrılır. Böylece sanat, alçaltıcı derecede ticari olan her şeyden kaçındığı dönemlerde, aristokrat sınıfla özdeşleşir. Penny'nin (2004) ifadeleriyle, Batı kültürü sanayileşmeden bu yana karşılıklı itişmenin, zaman içindeki akışıyla karakterize edilmiştir. Sonuç olarak, medya sanatları, özellikle de hibrit sanatsal teknolojik yenilikler, sanat tarihçileri tarafından kabul edilmemiş, belgelenmemiş, dolayısıyla organize bir şekilde öğretilememiştir (Penny, 2004). Bu durumda, melez bir alan olarak disiplinler-ötesi çalışan sanat terapinin, saflığını korumaya yönelik bir arzu içerisinde olup olmadığı sorusu gündeme gelmektedir.

Geleneksel sanat medyası, bazı uzmanlar tarafından bilgisayarda veya geleneksel olmayan ortamlarda üretilen herhangi bir şeyden daha tedavi edici olarak görülür. Blythe, Light ve O'Neill (2007) boya fırçaları, seramik çamuru ya da vurmalı çalgılardan dijital araçlara geçiş, üretim ve dağıtımla olan ilişkimizi değiştirir, yaratıcılığın ne olduğunu sorgulatır (s. 6). Potash (2009), dijital medyanın hızlı ve dolaysız olması sebebiyle, özgünlüğü ve yaratıcılığı zayıfla-

tabileceğini, ortaya aceleyle yapılan "fast food sanatın" çıkabileceğini söyler (s.53). Bu tarz çıktılar, aktif hayal gücünden yoksundur ve çok az duygusal yatırım gerektirir. "Sanat nerede?" argümanı ve sanatın nasıl tanımlandığına dair üstü kapalı varsayımlar o kadar tutkuyla dile getirilir ki, sanatın sınırlarından kaynaklanan sorular, belki de nadiren sorulur. Tekno-dijital kültürün istilacılığı ve belirli sanatsal pratiklerle uyumsuzluğu göz önüne alındığında bu çığlığın oldukça anlaşılır olduğu söylenebilir. "Her şeyin dijitalleşmesi", dijital medyanın sömürgeleştirdiği mevcut disiplinlerin hassasiyetlerini aşındırdığında, gerçek bir tehlike ortaya çıkar. Örneğin, geleneksel heykel pratiğinde deneyimsel mekân ve malzemelere karşı derin bir duyarlılık geliştirilir. Canlı bir modeli çizmek, çizim pratiğine empati katar. Bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve sanal 3D araçlar kullanan sanat terapistleri eğitildikçe, gelecekte insanlık için şifa teknolojileri yaratmada kritik öneme sahip olabilecek kültürel hafıza kaybolabilir. Bununla birlikte dijital medyanın, sanat terapi alanında, farklı ifade biçimleri ve kolaylıklar yarattığı da bir gerçektir.

Psikoterapi müdahalelerinin, terapiye erişimi ve kabul edilebilirliğini geliştirmek için dijital teknolojileri giderek daha fazla kullandığı görülür. Dijital teknolojinin sanat terapi için potansiyel olarak yarattığı fırsatlar, artan erişimin ötesinde, terapi araç kutusunun yenilenerek genişletilmesi olanaklarını da içerir. Alandaki uygulama ve araştırmalara yönelik ilgi göz önüne alındığında, sanat terapistlerinin dijital teknolojiyle nasıl etkileşim kurduğunu veya uygulamaların nasıl güvenli bir şekilde uyarlanabileceğini araştırmak önemlidir. Bu anlamda tartışmaya değer başlıklar; sanat terapistlerinin görüş ve deneyimleri, çevrimiçi/uzaktan sanat terapi, seanslara dijital teknolojiyi dahil etmenin potansiyel yararları ve riskleri, etik konularla ilgili kaygılar, teknolojik sınırlamalar ve terapötik ilişkidir.

SANAT TERAPİDE DANIŞAN ODAKLI MALZEME SEÇİMİ VE TEKNO-DİJİTAL KÜLTÜR İLİŞKİSİ

Günümüz sanat terapi uygulamaları, sanat formlarından ziyade, danışanın ihtiyaçlarını merkeze alan malzeme odaklı bir yaklaşım benimser. Kuşkusuz, her sanat malzemesinin yarattığı psikolojik etki farklılık gösterir. Burns (2009), ortalama kaygı düzeyine sahip yetişkinlerde, alışılmışın dışındaki sanat malzemelerinin kaygı durumuna etkilerini incelemiş ve malzemeye aşina olmanın bazı endişeleri hafiflettiğini ortaya koymuştur (s.14). Nitekim, resim yapmak, çoğu insan için tanıdık ve erişilebilir bir pratik olduğundan rahatlatıcıdır. Peki, yaygınlık, ekonomik ulaşılabilirlik, erişim sorunları gibi faktörler göz önünde bulundurulduğunda, dijital medya kullanımının terapötik sürece etkisi nasıldır?

Fiziksel malzemelerle sanat yapmanın, stresi azalttığına ya da terapötik etkilerine dair birçok kanıt vardır. Ancak, sanat terapide dijital araçlardan yararlanmanın, tedavi edici ve sanatsal özelliklerine ilişkin sorular halen cevapsızdır. Sion, Czamanski-Cohen, Halbrecht-Shaked, Galili ve Cwikel, (2023) sanat terapide, dijital (tablet) ve fiziksel (yağlı pastel) sanat malzemesi kullanımını karşılaştırmak üzere yarı deneysel bir çalışma gerçekleştirmiştir. Araştırmanın sonuçları, dijital sanat yapımının; stresi azaltma, yaratıcılık ve akış açısından geleneksel malzemeler kadar faydalı olabileceğini göstermiştir. Bununla birlikte, tabletten çizim yapan bazı katılımcıların geri alma ve silme opsiyonlarını sık kullanmasının, stresle ve değersizlik duygusuyla ilişkili olabileceği, bu nedenle daha az zevk deneyimledikleri sonucuna varılmıştır.

Sanat terapide tekno-dijital medya kullanımının psikolojik etkileri, stres ve kaygı hakkındaki araştırmalarla sınırlı değildir. Dijital program ve teknolojik araçlar, çeşitli ifadeleri temsil edebilecek görsel imgeler, müzikle hissedilen duygular ve sözlü iletişimde güçlük çeken kişiler için metinler yaratarak, tüm duyulara hitap eden bütünsel bir deneyim sunabilir. Nefes ve sesle etkinleşen bilgisayar çizim araçları veya akıllı kalemler, beyin hasarı, iletişim güçlükleri ya da fiziksel zorluklar yaşayanlarda motor becerileri, motivasyonu ve uyum sağlama yeteneğini artırır (Parker-Bell, 1999; Weinberg, 1985). McLeod (1999), manipülatif ve hiperaktif davranışlar sergileyen gençlerde, dijital sanat malzemesi kullanımının, öz motivasyonu artırarak iyilik halini desteklediğini öne sürer. Benzer bir araştırmada Chin (1980), video kamera kullanımının, travmayla ilişkili bazı depresif belirtileri hafiflettiğini ve öz saygının yükselmesine katkı sağladığını savunur. Dizüstü bilgisayarlar kullanıldığında, seans sonrasında ortalığın temizlenmesine ihtiyaç olmadığından, tekno-dijital araçlar, obsesif-kompulsif bozukluklarda da etkili olabilir. Diğer taraftan, iPad gibi bazı dijital araçlar, kullanıcıların dikkatini dağıtabilir ve bilinçaltına anti-terapötik mesajlar verebilir. Bu yüzden, terapide dijital cihazları kullanan sanat terapistlerinin, olası negatif etkileri de ayırt etmesi oldukça önemlidir.

Öte yandan, sanal gerçeklik (VR) araçları, yaratıcı düşünce ve problem çözme yoluyla psikolojik sağlığı ve refahı artırabilir. Sanal gerçeklik ortamları, nesnelerin katılığına, fizikselliğine ve boyutuna ilişkin birçok doğa kanunu alt üst eder. Bu nedenle, hayvan fobileri, (Morina, Ijntema, Meyerbroker ve Emmelkamp, 2015; Tardif, Therrien ve Bouchard, 2019) yükseklik korkusu gibi (Emmelcamp, Krijn, Hulsbosch, deVries, Schuemie, ve Van der Mast, 2002) maruz bırakma terapilerinde ve travma sonrası stres bozukluğunda (Botella, Serrano, Banos ve Garcia-Palacios, 2015) etkili bir şekilde kullanılır. Buna karşılık, VR teknolojisi, denge sorunları, baş ağrısı veya vestibüler sorunlar yaşayanlarda,

bunaltıcı ve kafa karıştırıcı olabilir. Simülasyonlu ortamların sürükleyici doğası, akut psikiyatrik semptomları olan hastalarda dikkatli kullanılmalıdır. Benzer şekilde Parsons ve Mitchell (2002), otizmli hastaların, sanal gerçekliğe fazlasıyla güvenerek bağımlı hale gelebileceklerini belirtir.

3 boyutlu yaratıma izin veren dijital teknolojiler, fiziksel alana ihtiyaç duymadan depolanabilir ve terapötik alanda daha sonra kullanılmak üzere, görüntü dosyası veya GIF animasyonu olarak dışa aktarılabilir. Bahse konu niteliğiyle dijital medya, diğer yaratıcı sanat malzemeleriyle hem benzer hem de farklı bir karakter sergiler. Öyle ki, üretilen ürünler belirli bir dijital varlığa, yani uyarlanmış somutluğa sahipken, fiziksel bir varlığa sahip değildir. Bu nedenle, tekno-dijital medyanın terapötik nitelikleri, danışana fiziksel etkileşim alanı sunmaması sebebiyle dikkate değer bir tartışma konusudur.

Genel bir değerlendirme yapılacak olduğunda, terapötik sanat icrasını belirli malzemeler ile kategorize etmenin hem sanat terapistlerini hem de danışanları olumsuz yönde etkileyebileceği söylenebilir. Bu nedenle, geleneksel ve dijital medya özelliklerinin yanı sıra, ikisi arasındaki farklılıkların da derinlemesine anlaşılması önemlidir.

SANAT TERAPİDE TERAPİST VE TEKNO-DİJİTAL KÜLTÜR İLİŞKİSİ

Araştırmalar, genel popülasyonun kullanımına kıyasla, sanat terapistleri için dijital medyayı benimseme sürecinin oldukça yavaş gerçekleştiğini ortaya koyar. Süreci belirleyen etmenler arasında, sentetik yeni medyanın karşısında, geleneksel sanat formlarının daha tedavi edici olduğuna ilişkin yerleşik inançlar yer alır. Orr, (2012) sanat terapistlerinin teknoloji odaklı sanat yapımında algılanan dokunsallık ve duyusal girdi eksikliği konusunda ihtiyatlı olduklarını belirtir. Ayrıca, ekonomik yetersizlik ve erişim eksikliği (Malchiodi, 2000) sürece yön veren diğer faktörlerdir.

Her ne kadar, dijital medyanın pratikte sanat terapi aracı olarak kullanımı hızla artsa da terapistlerin konuya çekincelerle yaklaştığı aşikardır. Dile getirilen temel çekinceler, genellikle etik konularla ilgilidir. Terapistlerin dijital medya kullanımına yönelik eğitimi, teknolojiyi benimseme hızına yetişememiştir. Bu nedenle sanat terapistlerinin, dijital medya kullanımı, özellikle de dijital medyanın kullanımını çevreleyen etik konular hususunda daha fazla eğitime ihtiyacı vardır. Eğitim sistemindeki eksiklikler, yeni medya öğreniminin kendi kendine gerçekleştiğini ve terapistlerin terapötik uygulamalarda yalnız kaldığını ortaya koyar. Sanat terapistlerinin, lisansüstü programlarda dijital medya kullanımındaki etik uygulamalara neredeyse hiç maruz kalmamaları, danışan-

larla iletişim kurarken, kendilerini yetersiz hissetmelerine sebep olur (Ehinger, 2009; Kapitan, 2009; Orr, 2012; Peterson, 2010). Hartwich ve Brandecker'ın (1997, s. 372) yetişkin psikiyatri hastalarıyla dijital çizim programlarını kullanarak yaptıkları tek vaka çalışmasında bilgisayara karşı önyargının, hastalardan çok terapistlerden kaynaklandığını gösterir. Sanat terapistleri, mesleğin tarihsel olarak kabul edilen normları ve yaratıcı teknolojilere aşina olmamaları nedeniyle, terapötik ilişkide dijital medyayı kullanmakta tereddüt yaşıyor olabilirler. Öte yandan, birçok sanat terapisti, dijital medyayı, e-posta, arşivleme, araştırma, kişisel yaratıcılık, ağ oluşturma ve reklamcılık uygulamaları gibi alanlarda profesyonel olarak kullanır. Her ne kadar çevrimiçi platformlarda sanat terapi hizmeti sunmaya yönelik yönergeler ve uygulamalar eksik olsa da pek çok terapist, çevrimiçi platformlar aracılığıyla hizmet sunar. 2020'de yaşanan küresel çaptaki salgının, tele-sağlık hizmetinin ortaya çıkmasına ve gelişmesine katkı sağladığı da unutulmamalıdır.

Sanat terapistlerinin çağın psikolojik ihtiyaçlarına çözüm önerileri sunabilmeleri için, dijital teknolojinin hem sömürgeleştirici etkilerini hem de özgürleştirici potansiyellerini araştırmaları gerekir. Dijital medya teknolojileri, gençler arasındaki kültürel normları o kadar değiştirmiştir ki terapistlerin, bilhassa gençlerle yetkin bir şekilde pratik yapabilmesi için, gelişen iletişim biçimlerini takip etmeleri gerekir (Austin, 2009; Blythe vd., 2007). Bilgisiz direniş, dengesiz görüşlere ve çağdaş kültürel dinamiklere ilişkin anlayış eksikliğine yol açabilir. Klorer (2009) genç danışanlarla yaptığı bir çalışmada bilgisayarın terapötik ilişkinin içini boşalttığını gözlemlemiştir. Kimi sanat terapistleri teknoloji konusunda bilgili olabilir. Ancak, teknisyen, sanatçı ve terapist rolleri arasındaki dengeyi sağlayamazlarsa, terapötik seanslar amacına ulaşmayabilir. Edmuns'a göre (2012) bilgisayar çizim araçları ya da dokunmatik kalemler, danışanın dikkatini dağıtarak kötü duygulardan uzaklaşmasını sağlayabileceği gibi, danışanı tamamen terapi odasından da uzaklaştırabilir. Terapist, terapötik hedeflere ulaşmak için, dijital medyayı nasıl kullanıp sınırlandırabileceği konusunda bilgili ve uyanık olmalıdır. Buna ek olarak, kasıtsız ifşaatların önlenmesi adına, teknolojik imkanlarla güvenli bir şekilde çalışabilmesi önem arz eder.

Dijital teknolojinin, insanın algısı, beyni, gelişimi, psikolojisi ve davranışı üzerindeki uzun vadeli etkileri halen bilinmezliğini korur. Ancak, bilgisayar oyunundaki komutlara uyarak arkadaşını öldürecek kadar gerçekliğe yabancılaşan ya da çocuk pornosuyla siber fantezilerini hayata geçiren bireylerin, trajik hikayelerine hemen her gün tanıklık ederiz. Dolayısıyla, dijital teknolojilerin sanat terapi alanında kullanılması konusunda daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

SONUÇ

Sanat terapi, insanın kendini gerçekleştirmesine ve anlam bulmasına yardımcı olan yaratma kapasitesine dayanır. Duygusal içeriği keşfeden yaratma eylemleri aracılığıyla, dünyayı bütünleştirici bir zihin-beden deneyimi olarak algılamaya katkı sağlar. Sanat icraatı, sadece bireyleri kendi deneyimlerine bağlamakla kalmaz, insanları da birbirine bağlar. Fakat, ilginç bir şekilde birçok sanat terapisti bu tanımı, yalnızca geleneksel sanat malzemeleri ve "sanki" ilişkiler yerine, "gerçek" ilişkiler için kullanır. Bu görüşe göre, tekno-dijital medya kesinlikle sanat değil, gerçek ve edinilmiş deneyimin sınırlarını tehlikeli derecede bulanıklaştıran salt sentetik bir uyarımdır. Yaratıcılığı yalnızca teknolojik olmayan yollarda bulunan bir değer olarak konumlandırmak, teknolojinin hayal gücüne şekil verme kapasitesini göz ardı etmek anlamına gelir. Elin makine karşısında ayrıcalıklı kılınması, sanat terapinin geleceğini sınırlama riski taşır. Dokunmanın yaratıcı, zihinsel ve psikolojik süreçler üzerinde ayrıcalıklı bir etkiye sahip olduğu ısrarı, gelişen teknolojileri "geleneksel" medyayı taklit etmekle kısıtlar. Tekno-dijital medya, elin rolünü azaltsa da zihin ve bedeni derin ve anlamlı şekillerde meşgul etme potansiyeline sahiptir.

Sanat terapi alanının, teknolojiye çok da meraklı olmadığı söylenebilir. Bununla birlikte sanat terapistlerinin, teknolojinin yaratıcı süreç ve duygusal yaşam üzerindeki etkisi konusunda, bilgi sahibi olması gerektiği aşikardır. İçinde bulunduğumuz çağ, yalnızca yeni medyayla değil, ortaya yeni çıkan tekno-dijital kültürün değerleri ve patolojileriyle de etkileşime girebilecek sanat terapistlerine talep yaratır. Tekno-dijital çağ için, mesleğin örgütsel düzeyinde; eğitimci, sanatçı, teknisyen, araştırmacı ve liderlik rolleri gibi uygun vasıflara sahip sanat terapistlerinde eksiklik vardır. Eğer alan, bu gerçeklikte yaşayan sanat terapistleri ve danışanları görmezden gelirse, meslek giderek anakronik bir hal alabilir.

Bu noktada, mesleğin, bilgisayarı gerçekten yaratıcı ve tedavi edici bir araç olarak kabul edip etmeyeceği ve terapötik ilişkide tam anlamıyla yeterli olup olmayacağı sorusu yanıtsız kalır. Sanat terapistleri, kendilerini klinik ortamlardaki sınırlı rolleriyle mi tanımlayacak, yoksa yaratıcı ortamı değiştiren teknolojik yeniliklere aktif olarak katkıda mı bulunacak? İster teknofobik ister teknofil olun, eğer kendinizi bu sanat terapi perspektiflerinden birini veya diğerini desteklerken bulursanız asıl noktayı kaçırabilirsiniz.

KAYNAKÇA

Art Therapy Alliance. (2014). About Art Therapy. 12 Mayıs 2024 tarihinde http://www.arttherapyalliance.org/AboutArtTherapy.html adresinden alındı.

Austin, B. (2009). Renewing the debate: Digital technology in art therapy and the creative process. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 26(2), 83–85.

Blythe, M., Light, A., & O'Neill, S. (2007). Untitled: Emerging Cultural Form in the Digital Age. Human Technology, 3(1), 4-11.

Botella, C., Serrano, B., Banos, R. M., & Garcia-Palacios, A. (2015). Virtual reality exposure-based therapy for the treatment of post-traumatic stress disorder: A review of its efficacy, the adequacy of the treatment protocol and its acceptability. Neuropsychiatric Disorders Treatment, 11, 2533–2545.

Burns, E. A. (2009). Art Materials and Anxiety: A Study of Art Materials Used with Adults (pp. 8-14). Florida: Florida State University.

Carr, N. (2008, July/August). Is Google making us stupid? The Atlantic. 10 Mayıs 2024 tarihinde https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/adresinden alındı.

Chin, R. J., Chin, M. M., Palombo, P., Palombo, C., Bannasch, G., & Cross, P. M. (1980). Project Reachout: Building social skills through art and video. Arts in Psychotherapy, 7(4), 281-284. doi: 10.1016/0197-4556(80)90007-6

Eberhart, H., & Atkins, S. (2014). Presence and process in expressive arts work: At the edge of wonder. London, England: Jessica Kingsley Publishers.

Edmunds, J. D. (2012). The applications and implications of digital media in art therapy: A survey study (Unpublished Master's thesis). Philadelphia, PA: Drexel University.

Ehinger, J. (2016). Therapeutic technology re-envisioned. In R. Garner (Ed.), Digital art therapy: Material, methods, and applications (s. 115–123). London, UK: Jessica Kingsley.

Emmelcamp, P. M., Krijn, M., Hulsbosch, A. M., deVries, S., Schuemie, M. J., & van der Mast, C. A. (2002). Virtual reality treatment versus exposure in vivo: A comparative evaluation in acrophobia. Behaviour Research and Therapy, 40(5), 509–516. doi:10.1016/S0005-7967(01)00023-7

Fryrear, J. L., & Corbit, I. E. (1992). Photo art therapy: A Jungian perspective. Springfield, IL/England: Charles C Thomas.

Gerity, L. A. (2001). Joise, Winnicott, and the hungry ghosts. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 18(1), 44–49.

Gussak, D., & Nyce, J. (1999). To bridge art therapy and computer technology: The visual toolbox. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 16(4), 194-196.

Hartwich, P., & Brandecker, R. (1997). Computer based art therapy with inpatients: Acute and chronic schizophrenics and borderline cases. The Arts in Psychotherapy, 24(4), 367–373.

Kapitan, L. (2007). Will art therapy cross the digital divide? Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 24(2), 50-51.

Kapitan, L. (2009). Introduction to the special issue on art therapy's response to techno-digital culture. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 26(2), 50-51.

Klorer, P. (2009). The effects of technological overload on children: An art therapist's perspective. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 26(2), 50–51.

Knill, P. J., Levine, E. G., & Levine, S. K. (2005). Principles and practice of expressive arts therapy: Toward

a therapeutic aesthetics. London, England: Jessica Kingsley.

Lòpez, A. (2012). The media ecosystem: What ecology can teach us about responsible media practice. Berkeley, CA: Evolver Editions.

Malchiodi, C. (2000). Art therapy and computer technology: A virtual studio of possibilities. Philadelphia: Jessica Kingsley.

McLeod, C. (1999). Empowering creativity with computer-assisted art therapy: An introduction to available programs and techniques. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 16(4), 201-205.

McNiff, S.A. (1999). The virtual art therapy studio. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 16(4), 197-200.

McNiff, S. A. (2000). Computers as virtual studios, In C. Malchiodi, (Ed.), Art Therapy & Computer Technology. Philadelphia: Jessica Kingsley.

Morina, N., Ijntema, H., Meyerbroker, K., & Emmelkamp, P. M. (2015). Can virtual reality exposure therapy gains be generalized to real life? A meta-analysis of studies employing behavioral assessments. Behaviour Research and Therapy, 74, 18–24. doi:10.1016/j.brat.2015.08.010

Orr, P. P. (2012). Technology use in art therapy practice: 2004 and 2011 comparison. The Arts in Psychotherapy, 39, 234-238. doi: 10.1016/j.aip.2012.03.010

Parker-Bell, B. (1999). Embracing a future with computers and art therapy. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 16(4), 180-185.

Parsons, S., & Mitchell, P. (2002). The potential of virtual reality in social skills training for people with autistic spectrum disorders. Journal of Intellectual Disability Research, 46(5), 430–443. doi:10.1046/j.1365-2788.2002.00425.x

Penny, S. (2004). Adequate pedagogy: The missing piece of digital culture. In L. Goodman & K. Melton (Eds.). A guide to good practice in collaborative working methods and new media tools creation (chap. 17). 8 Mayıs 2024 tarihinde http://ace.uci.edu/penny/texts/adequate.html adresinden alındı.

Peterson, B. (2010). The media adoption stage model of technology for art therapy. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 27(1), 26–31.

Postman, N. (1998, March). The five things we need to know about technological change (Transcript). In Speech for New Tech 98 conference delivered in Denver, CO. 10 Mayıs 2024 tarihinde https://michaelzimmer.org/2008/01/04/neil-postman-five-things-we-need-to-know-about-technological-change/ adresinden alındı.

Potash, J. S. (2009). Fast food art, talk show therapy: The impact of mass media on adolescent art therapy. Art Therapy: Journal of the American Art therapy Association, 26(2), 52-57.

Sion, A., Czamanski-Cohen J., Halbrecht-Shaked, O.C., Galili G., & Cwikel, J. (2023). Self-correction, digital art making and stress reduction, The Arts in Psychotherapy, 85(2023), 102060. doi: 10.1016/j.aip.2023.102060

Tardif, N., Therrien, C. _E., & Bouchard, S. (2019). Reexamining psychological mechanisms underlying virtual reality-based exposure for spider phobia. CyberPsychology, Behavior and Social Networking, 22(1), 39–45. doi:10.1089/ cyber.2017.0711

Weinberg, D. (1985). The potential of rehabilitative computer art therapy for the quadriplegic, cerebral vascular accident and brain trauma patient. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 2, 66-72.

Weiser, J. (1999). Phototherapy techniques. Vancouver, Canada: PhotoTherapy Centre.

MEKÂNIN ÖZNELLİĞİ VE DEĞİŞEN SERGİLEME YÖNTEMLERİ

YASEMİN TANRIVERDİ

Sanat eserinin özünde her zaman yeniden üretilebilir olduğunu söyler Benjamin (Düşünce, 2023). Sanatçı, sanat var olduğu toplum, kültür, sosyal ve ekonomik birçok etkene bağlı olarak çağla birlikte değişim ve gelişim göstermektedir. Sanatın zorunlu olarak geçirdiği bu süreçte, kendi toplumunun yanı sıra dünyada var olan sanatın da nabzını tutmaya çalışan farklı düşünsel altyapılara sahip çeşitli fikirler ve yaklaşımlar üretilmiştir. 20. yüzyılın başlarında sergi mekanları ve sergileme yöntemlerine baktığımızda izleyici ve sanat nesnesi arasındaki mesafenin ön planda olduğu dikkati çekerken, değişen teknolojiyle birlikte sanatın da dijitalleşmeye başladığı görülmektedir. Dijital dünyanın gelişimi ile birlikte sanatsal anlamda alışılagelmiş sergi ve müze küratörlüğü, görsel alanda yapılan sergiler, eserlerin farklı bir forma evrilmiştir. Kullanıcıların da artık dijital mekanlara olan ilgisinin artması ile birlikte, sanatçılar fiziksel olmayan yeni ve farklı sergileme yöntemleri deneyimlemek için mekân kısıtlılığını ortadan kaldırıp farklı bir alanları deneyimlemeye yönelik yeni çözümler ve sanal sergi mekanları bulmuşlardır. İnternet ve teknolojinin gelişen yöntemleriyle birlikte 21. Yüzyılda sanatın sergilenme alanları da değişmiş ve alternatif sergileme yöntemleri gelişmiştir. Müze ve galerilerde eser sunum biçimleri de dijital değişimden etkilenmiştir. Lopes'e göre, birçok müze, var olan koleksiyonların yorumlanmasını, sergilenmesini ve küratörlüğünü geliştirmek için gelişen teknolojiyi kullanan yeni kuluçka merkezlerine dönüşmüştür (Lopes, 2020). Dijital medyanın hızlı gelişiminin, sanat yöneticilerinin ve diğer müzecilik çalışmalarının da çok büyük bir etkisinin olduğu söylenmektedir. Yapılan araştırmalara göre küresel salgının, tam kapanma zamanı ve fiziki mesafe kurallarının konulduğu, sosyal mesafenin uygulandığı dönemde sanat galerilerinin alışılagelmiş yöntemlerle salon sergilerini yapamadığı, yapıldığı durumda da az ziyaretçinin katıldığı, salgın öncesi sergi ziyaretlerine oranla sayının çok düştüğü belirlenmiştir. Özellikle Covid'19 un yaşamımıza girmesiyle sanatla bağımız, dijital medyanın olanaklarıyla kesilmemiştir. Salgın öncesi kimi sanatçıların eserlerinde barkod veya QR kod görmeye başlamıştı. Nitekim salgınla birlikte bu sistem, sanat eserlerinin sergilenmesi esnasında çeşitli galeri, müze, yeni açılan online sergi kanallarında sergilenmeye başlanmasıyla hızlanmıştır. Küresel salgın döneminde ise dijitale daha hızlı uyum sağlayan

müzelerin, galerilerin, online sergilerin daha şanslı oldukları yapılan görüşmelerde uzmanlar tarafından belirtilmiştir. Yine salgınla birlikte Dünyanın birçok şehrinde müzeler kolleksiyonları online siteler yoluyla sunuma açmıştır. Bertacchini ve Morando, 2013 yılında yayınlamış olduğu bir yazıda, Müzelerin bugün, dijital koleksiyonları üzerinde günlük fiziksel ziyaretçiden daha fazla erişim sağlamak ve kontrol sürecini çoğaltmak bakımından bir gerginlikle yüz yüze gelmiştir der (Morando, 2013, s.60-72). Yeni gelişen süreçle birlikte, dijital olarak eserlere erişimi açmak için artan fırsatlar ve bu görsellerin yayılması, tekrar kullanımı yoluyla ekonomik ve sosyal değerleri gizilgüç olarak iyiye gittiğini vurgular. Diğer taraftan, dijital medyayla birlikte müzelerde bulunan koleksiyonlar üzerindeki kontrol yoluyla müzelerin enformasyon alanında yeni gelirler elde etme olanağı doğurmuştur. Bu dijitalleşmeyle birlikte kültürel içeriğin konumlarını sağlamakla mümkün kılınabilmektedir. Yer ve mekân, günümüzde en çok tartışılan kavramlar haline gelmiştir. Tarihsel süreç içerisinde alışılagelmiş olan belirlenmiş mekân kavramının yanı sıra, artık sınırları zorlayan mekânın tanımını değişmesine yol açan yeni sergileme yöntemleri ortaya çıkmıştır.

Yıllardır belirli mekânda sergilenmesine alışık olduğumuz sergilerin şimdi mekândan arınması ve farklı bir boyuta geçmesi bizdeki sanat algısını da farklı bir mecraya taşımıştır. Türk dil kurumuna göre mekân "bulunulan yer" (TDK, 1998: 1526)4 anlamına gelmektedir. Vikipedi de ise Mekân veya yer "çeşitli yaklaşımlarca farklı ele alınmakla beraber geniş bir çerçeve ile insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk ..." olarak tanımlanmıştır. Günümüzde mekân kavramı ise Galileo, Newton ve özellikle Descartes'in mekân anlayışı baz alınarak şekillenmiştir. Newton'cu anlayışa göre hareket de mekânın öğelerinden görülmektedir, Newton'cu görüşte mekân sonsuza kadar genişleyebilen bir nitelik taşımaktadır. Mekân her yöne sonsuz bir yayılıma sahiptir. Buradan bakıldığında sınırları belli olan mekânın limitlerin ötesine geçmenin mümkün olamayacağı görüşü hakimdir (Newton, 1685, s.23). Descartes'in düşüncesine göre ben olanın bütün özünün ve doğasının düşünmek olduğunu ve var olmak için hiçbir mekâna ihtiyacı bulunmadığını sadece kendi varlığıyla bir cevher olduğunu söyler. Ona göre beden ve ruh tamamen birbirinden ayrıdır. Beden var olmasa bile her zaman tam tanımı olması gerektiği gibi olandır (Descartes, 1984:33)6. Lefebvre'nin mekânın sabit bir düşünce kategorisi kapsamı dışında üreten-üretilen, yoruma açık bir kategori olarak değerlendirilmesi, mekânı, zamanın arka planı olma kabulünden çıkarmakta ve onu düşüncenin odağına almaktadır (Lefebvre, 2014, s. 21). Lefebvre'de niteliğin ön planda olduğu bir yaklaşımı görülmektedir. Ona göre biçim arka plandadır. Ölçü dışının mekânı olarak, öngörülenin ötesinde

deneyimlenen, kesin söylemlerin tam zıddını içeren potansiyelindeki mekân biçimlerine dikkati çekmektedir. Farklılıkların istenmediği tekdüze alanlarda, kamusal ve parçalara bölünüp belirlenmiş alanlarda, sermayeleştirilmiş ve denetlenen mekânlar "izotopi", başka bir deyişle, aynı olan yerler ve birbirine yakın olanların belirlendiği düzen olarak adlandırılabilir. Lefabvre, mekân sayesinde belirlenen parselleri birbirine yaklaştıracak ve birbirleriyle temas eden etkileşimde olan birbirleriyle kıyaslanabilen unsurlar izotopiler olarak söylenebildiğini düşünür. Örnek vermek gerekirse Devlet akılcılığı tarafından şekillenen mekânlarda izotopi dikkat çekmektedir. Şehri belirleyen düz veya paralel çizgiler, boş caddeler, çok açık perspektifler ve bunlar gibi birçok örneğe rastlanmaktadır. "Heterotopi"yi ise "farklı şey" hem iç içe girmiş hem dışlanmış olan, diğer yer, oraya ait olmayan ötekinin yeri olarak tanımlar (Lefevbre, 2011, s. 122). Modern batı felsefesinde mekân veya diğer anlamıyla yer kavramı alışılagelmiş tanımın dışına çıkmıştır. Doğa kavramı, insandan bağımsız ama yine insanlar tarafından nesnelerin tamamı biçiminde ele alınmaktadır. Ama doğa insandan ayrı değerlendirilemez, onlar birlikte anlam bulur. Mekân ile doğayı düşündüğümüzde aynı şekilde konumlandırıldığı görülebilir ama aslında birbirinden bağımsız düşünmek doğru değildir. Mekân insanla anlam bulur. Sergileme koşulları da insan baz alınarak düşünülür. Sınırları belli açık veya kapalı alan da olsa mekan, insan ihtiyaçları doğrultusunda belirlenir. 21. Yüzyıla kadar geçen zamanda sergi mekanları fiziksel mekanlar olarak sınırlıyken şimdi artık alıştığımız, bildiğimiz sınırların ötesine çıkmaya başlanmıştır.

Sanat 20. yüzyılda sadece izleyicilerin dışında kaldığı şekilde kurgulanıp uygulanırken zamanla insanlarında içine dahil edildiği sanat pratikleri haline dönüşmüştür. Teknolojinin de gelişmesiyle birlikte tamamen sanal ortamlarda üretilip sergilenen faaliyetlere dönüşmüştür. Covid-19 salgın sürecinde sanatçılar farklı sergileme yöntemleri araştırdılar ve uygulamalarını farklı şekillerde sergileme yöntemleri geliştirdiler. Sanatçı Tuğberk Selçuk bu süreçte sergileme yöntemi olarak eleştirel bir bakış açısı sunarak İstanbul'un Şişli ilçesindeki eczanelerde eserlerini sergileyeceği alternatif bir mekân yaratarak bir sanat projesi sunmuştur. Sanatçı İstanbul'da yaşamakta ve Galata'daki atölyesinde sanat çalışmalarına devam etmektedir.8 Selçuk, özgün görsel anlatımının merkezine heykel ve resmi çalışmalarını yerleştirmekte ve mekânın atmosferine özgü projeleri ile galerilerin dışına çıkabilmiş bir sanatçıdır.




Tuğberk Selçuk "Sadece Eczanelerde" Sergisi

Pandemi sürecinde en çok ziyaret edilen yer olan eczaneleri kendi sanat pratiğini sergileyebileceği mekanlara çevirmiş, sınırlı sayıda insana ulaşmış olsa da ziyaretçilerin dikkatini hastalıktan çekip bir sanat eserine yönlendirmeyi becermiştir. Bu eleştirel bakış açısıyla toplumun her seviyesine ulaşabileceği lokasyonlar belirleyerek eserlerini salgın döneminde izleyicisiyle buluşturmuştur.



Tuğberk Selçuk "Sadece Eczanelerde" sergisi
https://www.diken.com.tr/tugberk-selcukun-corona-sergisi-sadece-eczanelerde/

Sanatçı salgın sürecinde yaşanan kapanmalar boyunca evinde ürettiği heykelleri anlaştığı eczanelerde dört gün boyunca sergilemiştir. Hiçbir galerinin açık olmadığı insanların bir tek eczaneleri ziyaret ettiği dönemde sanatçı kendine eczaneleri sergileme mekânı olarak seçmiştir.

Yine bu dönemde, hem yaşanılan süreci belgelemek hem de alternatif bir müze biçimi olarak online olan Covid Fotoğraf Müzesi açılmıştır. Salgın esnasında çekilmiş fotoğrafların sergilendiği dünyanın ilk sanal müzesidir9. Covid Fotoğraf Müzesi'nin amacı, 2019-2020 karantina döneminden küresel bir bakış açısı yakalamaktır. Sergiler hem tanınmış profesyonel fotoğrafçıların hem de sıradan insanların süreci belgelediği fotoğrafları da dahil olmak üzere, dünya çapındaki tüm perspektiflerden hazırlanmış bir küratörlüktür. Karantina döneminde birçok sanatçı bu müzeyi, yaşamın yaşayan ve nefes alan bir zaman kapsülü olarak işlev görmesi için anı sürdürülebilirliğinin devamı için kullanmış, tarihi bir kayıt oluşturmanın amacını gütmüşlerdir.



Gabriella ve Agata, Marta ve Alessio'nun komşuları ve arkadaşları. (Alessio Mamo/El Cezire)

Sanatçılar fotoğrafların yanı sıra süreçlerini de hikayeleri ile birlikte sergilemişlerdir. İtalya Sicilya'da yaşayan sanatçı fotoğraflarla birlikte süreci şöyle ifade etmektedir: "corona virüs evimizde yaşıyor. Daha spesifik olarak, partnerim Marta'nın vücudunda yaşıyor, göğsünün ortasındaki bir taş gibi, göğüs kafesine yerleşiyor ve nefes almayı zorlaştırıyor. Bunların nispeten hafif semptomlar olduğunu biliyoruz. Ancak evimizin havasında bir soru asılı duruyor: Bir gecede aniden daha da kötüleşecekler mi? Marta'nın tedavisi evde sürüyor. Doktoru günde iki kez semptomlarını kontrol etmek için arıyor. İlk test pozitif çıktığında yerel kimyagerden oksijen doygunluğu monitörü sipariş etmemizi tavsiye ediyor. Doktor kısa sürede en iyi dostumuz olur. "Seviye 95 ise her şey yolunda" diyor bize. "92'ye düşerse hastaneye koşmanız gerekiyor. Seviyem 99; onunki 98. Ama yine de bağcıkları sıkı çekilmiş bir korsaj giyiyormuş gibi hissediyor. Doktor solunum yolunu temizlemek için sodyum bikarbonat inhalasyonu öneriyor.



Marta her gün banyodaki oksimetre (oksijen monitör kontrolü) ile oksijen seviyesini ölçüyor.
(Alessio Mamo/El Cezire)
https://www.covidphotomuseum.org/about

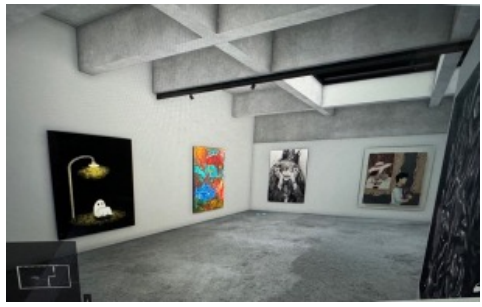
Akciğerlerini kontrol etmek için de röntgene ihtiyacı olacak ama hastaneye gidemiyor ve testi pozitif çıktığı için özel bir kliniğe de giremiyor..."10 Boş sokakları pencereden fotoğraflamak. Alessio Mamo, karantinanın en başından beri hayatının bu istisnai dönemini belgelemeye karar veren sanatçılardan biridir. Dünya Basın Fotoğrafı, ödüllü fotoğrafçısı olan Alessio, fotoğraf çekmek için genellikle İtalya'nın veya Orta Doğu'nun dört bir yanını dolaşırken, Sicilya'daki kendi küçük dairesinde dünyanın en büyük hikayesini anlatıyor.



Trompetçi Michele sokakta çalıyor. Sokaklar boş ama insanlar genellikle biraz temiz hava almak veya birlikte şarkı söylemek için balkona çıkıyor. İtalya'nın pek çok şehrinde insanlar uzaktan da olsa balkonlarda birlikte vakit geçirmek için duruyor. (Alessio Mamo/El Cezire)

Covid-19 döneminde sanatçıların yaşadığı yaşamsal mücadeleler sanatsal ifade ile bu şekilde yansıma bulmuştur. Kendi VR Sergilerinizi Yapın isimli bir başka sergide Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi hazırlamış olduğu Artsteps11 dijital sergi platformu yine salgın döneminde üniversite tarafından açılmış bir sergileme mekânı olarak karşımıza çıkıyor.

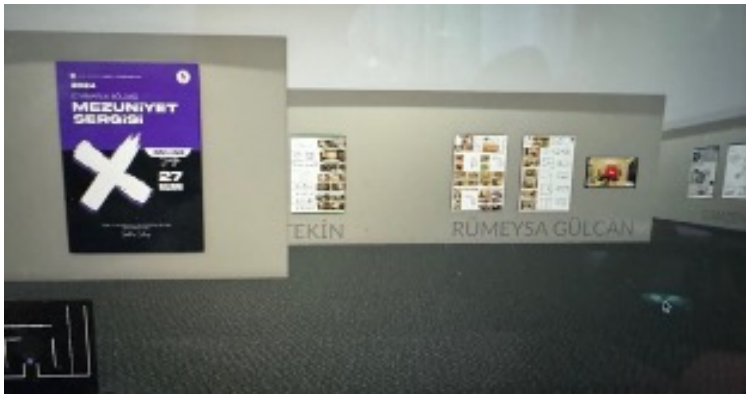




Sol: Willink KS 3 (years 7-9) & KS 4 (GCSE), Art, Textiles, Food & Nutrition and D&T
Sağ: Dıpo Sanat Sergisi

https://www.aljazeera.com/gallery/2020/4/14/in-pictures-living-with-the-coronavirus/
https://www.artsteps.com/

Farklı odalara açılan pencerelerden kimi zaman mezuniyet sergisi izlemek mümkünken, kimi zamanda ders sunumları, geleneksel sanat, dijital sanat gibi farklı odaları da gezmek mümkün hale getirilmiş. Salgın döneminde sosyal ve kültürel faaliyetlerin sekteye uğraması insanları farklı çözüm yolları bulmaya sevk etmiştir. Yaratıcılığın durdurulamayan gücü sanat alanında da birçok farklı sergileme olanaklarının kapılarını bizlere açmıştır.



Grafik Tasarımı Bölümü Yıl Sonu Sergisi

Üniversitelerin kendi bünyesinde açılan yılsonu, mezuniyet sergileri pandemi süreciyle birlikte online dönen derslerle birlikte artık herkesin sunumuna açı-

lan sergiler hazırlanmaya başlamıştır. Salgınla başlayan bu sistem salgın sonrasında da sürdürülmeye devam etmiştir. Yine Berlin'de pandemi ile birlikte sanat galerilerinin kapatılmasının ardından 50'ye yakın sanatçı eserlerini balkonlarda sergileyerek, izleyicileri bu güzel deneyimin tadını çıkarabilecekleri "samimi bir ziyarete" çağırmıştır. Sanat Şehirleri: Berlin-Balkonlar konseptiyle Küratörler Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza Covid-19 döneminde sanatçıların karantina dönemlerinde yaptığı çalışmaları fotoğraflamış ve online bir sergi platformu kurmuşlardır, Küratörler yaptığı açıklamada şöyle diyor: "Hareket özgürlüğümüz askıya alınırken, balkonlar günlük performansın ve hatta sivil seferberliğin eşsiz alanları haline geliyor. Her mimarinin kendine özgü balkon tasarımı yöntemi vardır. Herkesin kendine göre bir yaşam tarzı var"12.



Dimitris Lempesis; Fotoğraf: Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza Arşivi
https://www.covidphotomuseum.org/

Tarihte sanat açısından önemli bir yere sahip olan Berlin, sanatçı işgalleri, ele geçirmeler ve tek gecelik sergilerle dolu önemli bir konuma sahiptir. Eski Doğu Almanya'da, kamuya açık olan, yani korkutulmayan veya sansürlenmeyen sanat ve yaşam, meydanlarda değil, çoğunlukla birinin mutfağında oluyordu. Prenzlauer Berg ise, eski Doğu Berlin'de savaştan nispeten zarar görmeden geçmiş eski bir işçi sınıfı bölgesidir. 1960'lardan itibaren Prenzlauer Berg, Hıristiyan aktivistler, bohemler, devletten bağımsız sanatçılar ve eşcinsel topluluğu da dahil olmak üzere Doğu Almanya'nın çeşitli karşı kültürünün savunucularıyla ilişkilendirilmiştir. 1989'da Berlin Duvarı'nı yıkan barışçıl devrim için önemli bir yere sahiptir. 1990'larda ilçe aynı zamanda hareketli bir gecekondu ortamına da ev sahipliği yapmaktadır. O dönemden beri hızlı bir soylulaştırma yaşandığı görülmektedir. Küratörler Övül Durmusoğlu ve Joanna Warsza tarafından düzenlenen "Hayat, Sanat, Pandemi ve Yakınlık" adlı proje, Prenzlauer Berg'de

yaşayan sanat camiasının üyelerini pencere ve balkonlarını harekete geçirmeye/yaşamaya davet etmiştir. Sıfır bütçeyle, açılış olmadan ve kalabalık olmadan proje, yaşam, sanat, akrabalık ve bağlantı noktalarını aramak için samimi bir yürüyüş önermiştir.



Ulf Aminde, Balkonlar Hayat, sanat, salgın ve yakınlık, 2020,
Arşiv Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza

Christina Dimitriadis'in çalışmaları, güçlü otobiyografik unsurlar gösteren sahnelenmiş ve kavramsal fotoğrafçılığa dayanmaktadır. Resimlerin çoğunda sanatçının tanıdık çevresi ve mekanları hakimdir. Salwa Aleryani, enstalasyon objelerinde kamusal alanın kırılganlığına ve korunmasına dair ipuçları da dahil olmak üzere eleştirel bir arkeolojisini takip etmektedir. Özellikle bu fiziki ve sosyo-kültürel alanların ve bunların altyapılarının birbirine nasıl bağlı olduğu, birbirini nasıl şekillendirdiği ve değiştirdiği üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ortak nesneleri ve malzemeleri bağlamlarından çıkarıp enstalasyon düzenlemelerine aktararak mekanları, yapıları ve kolektif ritüelleri incelemektedir. Sam Durant, çalışmaları sosyal, politik ve kültürel konuları ele alan bir multimedya sanatçısıdır. Çoğunlukla Amerikan tarihine atıfta bulunan çalışmaları kültür ve siyaseti araştırmaktadır. Sivil haklar hareketi, güney rock müziği ve modernizm gibi konuları üzerinde çalışmaktadır. Theo Eshetu ise elektronik zamana dayalı medya ve optik cihazlar ve efektler aracılığıyla algıyı, kültürü ve kutsal kavramlarını araştırmaktadır. Küresel bağlamda dünya kültürleri arasındaki insan öznelliğinin çatışmalarını ve uyumlarını keşfetmek için antropolojiden, sanat tarihinden, bilimsel araştırmadan ve dinden yararlanıyor. Stine Marie Jacobsen ise katılımcı yöntemlerle şiddeti ve hukuku hem bireysel hem de kolektif olarak çözmeye çalışan kavramsal bir sanatçıdır. Olaf Nicolai son 20 yıldır kendine özgü kavramsal szanat biçimini geliştiriyor. Doğu Alman eğitiminin felsefi

etkisine dayanan çalışmaları, romantik ve Marksist estetiğin açmazlarını veya çelişkilerini sorgulamaktadır.



Solda: Rosa Barba ve Jan St. Werner, Die Balkone Life, sanat, pandemi ve yakınlık, 2020, Arşiv Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza
Sağda: Sam Durant ve Ana Prvacki, Die Balkone Life, sanat, pandemi ve yakınlık, 2020, Arşiv Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza

Benimsenen biçim veya araç ne olursa olsun sanatçı, doğduğu bağlamla eleştirel bir diyalog kuran durumları kışkırtmaya çalışır. Raul Walch'un enstalasyonları, kendi gözlemlediği ve kendi yarattığı bir dünyaya işaret eder. Marta Popivoda film yapımcısı, video sanatçısı ve kültür çalışanıdır. Çalışmaları, film yapımı, video enstalasyonları ve performans yoluyla çağdaş (sanat) dünyasının söylemsel güç yapılarına, performans ve film arasındaki kesişimlere ve ayrıca Yugoslav sosyalist projesine ilişkin kaygıları araştırmaktadır.



Sol & Sağ: Christoph Keller, Balkonlar Hayat, sanat, salgın ve yakınlık, 2020, Arşiv Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza

Kendi alanlarında aktif ve etkili çalışmaları olan sanatçıları bir araya getiren Küratörler salgın döneminde önemli bir sergiye imzalarını atmışlardır.

Değişen teknolojiyle birlikte insan hayatına hızlıca giren dijitalleşme yaşamın her noktasında izlerini sürdürmeye başlamıştır. Uzun yıllar insanoğlu üzerinde büyük etkisi olan mekân algısı artık algıların sınırlarını değirirmiştir. Bu süreçle birlikte mekâna yüklenen anlam da değişmiştir. Salgın süreciyle birlikte normalde keyif alamayacağımız dijital sergileme yöntemleri bu süreçle birlikte gündemi daha yakından takip edebildiğimiz fiziksel olarak ulaşamayacağımız bazı mekanları sanal mecrada gezebilir hale dönüştürmüştür.

KAYNAKÇA

Benjamin, (2023). 'Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Eserleri', Can Düşünce.

Bertacchini, E., Morando, F. (2013). The Future of Museums in the Digital Age: New Models of Access and Use of Digital Collections. International Journal of Arts Management, 15 (2), 60-72

Descartes, Rene, (1984). Metot üzerine konuşmalar, Çev. K. Sahir Ser, İstanbul: Sosyal Yayınları

Lefebvre, H. (2014). Mekânın Üretimi, çev. Işık Ergüden, SEL Yayıncılık, İstanbul.

Lopes, R. O. (2020). Museum curation in the digital age. In The future of creative work. Edward Elgar Publishing.

Newton, I. (1685). "De Gravitatione", Philosophical Writings/Cambridge Texts in the History of Philosophy, Cambridge: Cambridge University Press.

Türk Dil Kurumu, (1998). Türkçe Sözlük, (haz.) Parlatır, İ., Gözaydın, N., Zülfikar, H., Aksu, T., Türkmen, S., Yılmaz, Y. Türk Dil Kurumu Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları, Cilt II, Ankara.

https://www.diken.com.tr/tugberk-selcukun-corona-sergisi-sadece-eczanelerde/

https://www.covidphotomuseum.org/about

https://www.aljazeera.com/gallery/2020/4/14/in-pictures-living-with-the-coronavirus/

https://www.artsteps.com/

https://www.covidphotomuseum.org/

SANATIN DİJİTAL GELECEĞİ: TEKNOLOJİNİN SANATI YENİDEN ŞEKİLLENDİRMESİ

SERKAN TOK

GİRİŞ

Sanat, insanın duygu, düşünce ve fikirlerini dünyayı algılama biçimine dönüştürerek, izleyiciyle somut bir şekilde sunma biçimidir. Sanat, sanatçının duygularının kavramsal ifadesinden doğar ve bir eserin vücut bulmuş, oluşturmuş olduğu somutluğun izleyiciyi duygusal olarak etkilemesini sağlar (Arseven, 1975, s. 1752). Cheney'e göre, sanat duygu yoğunluğunun içsel soyutluğun formsal bir ifadesi veya bir düşüncenin imgeler dünyasındaki kavramsal dışavurumu olarak da tanımlanabilir (Ocvirk vd. 2013, s. 3). Gombrich ise sanatı şu şekilde ifade etmektedir: Sanat aslında var olmayan bir şeydir; sadece sanatçılar tarafından var olduğunu iddia ettiği kavramsal olguların somutlaştırılmış hali olarak tanımlanabilir (Gombrich, 1980, s. 4). Sanatçılar, oluşturdukları obje ve formların bütünlüğüne sanat denmesinde bir rahatsızlık duymazlar ve sanatın ve üretimin zaman ve mekâna göre değişebileceğini belirtirler. Günümüzde sanat, yaratıcılığın ve sanatı üretenin hayal gücünün bir ifadesi olarak kabul edilmektedir. Sanat eserleri, yaşanan çağa uygunluğun bir ifadesidir ve teknoloji ve malzemenin gelişmesiyle yapılan çalışmalar bu değişkenliği göstermektedir (Vargün, 2023, s. 49-54). Dolayısıyla teknolojinin sanat alanını biçimlendirmesi ve dijital sanatın günümüze uyarlanması ise oldukça heyecan verici bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel sanat uygulamalarının dijital teknoloji ile buluşması, sanat eserlerinin oluşturulmasından sunum biçimine kadar pek çok alanda köklü değişikliklere yol açmaktadır. Bu makale, sanattaki dijitalleşmeyi ve bu değişikliğin sanat dünyasına getirdiği yenilikleri başlıca özellikleriyle ele almaktadır. Dijital sanat, bilgisayarları, dijital araçları ve dijital ortamlar kullanarak oluşturulmuş veya sergilenmiş sanat eserlerini ifade etmektedir. Bu eserler dijital çizimler, dijital fotoğraflar, dijital kolajlar, interaktif enstalasyonlar, sanal gerçeklik deneyimleri ve artırılmış gerçekliğe yönelik projeleri de içeren birçok formda olabilmektedir. Günümüzde bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, dijital sanatın kökenleri 20. yüzyılın başlarına kadar uzanmakla birlikte, özellikle bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla daha da ön plana çıkmaktadır.

DİJİTAL SANATIN TANIMI VE GELİŞİMİ

Dijital sanat, 1950'lerin ortalarında New York'taki Howard Wise Galerisi'nde sergilenen ilk bilgisayar sanatı eserleriyle başlayarak, insanların hayranlıkla karşıladığı bir sanat türü olmuştur. Bu dönemde "dijital" veya "sibernetik" olarak adlandırılan sanat eserleri, genellikle çeşitli geometrik şekillerin rastgele kombinasyonlarından oluşmaktaydı. Bu çığır açan sanat formu, teknolojinin evrimiyle birlikte küresel olarak yayılmış ve gelişmeye devam etmiştir. 1950'lerin sonlarından 1960'ların başlarına kadar olan dönem, sanat dünyasında bilgisayar teknolojisinin etkilerini inceleyen ve bilgisayarla üretilen sanatı keşfeden bir süreci temsil etmektedir. Dijital sanat etkinlikleri, bilgisayar algoritmalarını kullanarak makinenin sanat eserleri üretmesini sağlayan Alman sanatçı ve matematikçi Frieder Nake tarafından yönlendirilmiştir. Bu durum, bilgisayar tarafından oluşturulan çizimlerin dijital sanatın devamı olduğunu göstermektedir. 1967'de Kenneth Knowlton ve Leon Harmon, gerçek anlamda ilk dijital sanat eserlerinden birini yaratmıştır (Url-1). Sanatçılar, bir kadın fotoğrafını bilgisayar pikselleriyle oluşturdukları bir resme dönüştürerek bu esere "Bilgisayar Çıplak" adını vermişlerdir. Bu çalışmalar, bilgisayarın sanat üretiminde nasıl kullanılabileceğini gösteren önemli adımlardan biridir. (Lansroth, 2015, s. 23-25). Bozan dijital sanatı gelişimi ve tarihi hakkında bilgileri şu şekilde aktarmaktadır.

Dijital sanat, bilgisayar teknolojisinin hızlı gelişimiyle yakından ilişkilidir ve ENIAC ile 1946'da başlamıştır. Amerikalı Ben Laposky, 1950'lerde elektronik görüntüler yaratmış, Franke ve John Whitney Sr. de bu alanda dikkat çekmiştir. Önemli erken dönem eserlerden biri, Harmon ve Knowlton'ın 1966'da yarattığı "Study in Perception" dir. Bilgisayar sanatı ilk olarak Stuttgart Teknik Yüksek Okulu ve Howard Wise Gallery'de sergilenmiştir. Avrupa'nın ilk bilgisayar sanatı sergisi 1968'de ICA'da açılmıştır. Harold Cohen 1980'lerde bilgisayar programlamaya başlamış, Adobe Systems ise 1980'lerde dijital sanat yazılımlarını sunmuş ve 1987'de Photoshop geliştirilmeye başlanmıştır. 1990'larda dijital devrimle sanatçılar, iki ve üç boyutlu eserler üretmeye başlamıştır. (Bozan, 2011, s. 14).

Bu erken dönem dijital sanat çalışmaları, bilgisayarın sanat üretimindeki kullanımının öncü örneklerini sunmuştur. Sanatçılar, bilgisayarın piksel tabanlı görüntü oluşturma yeteneklerini keşfederek fotoğrafı dijital bir formata dönüştürmüşlerdir. Bu tür girişimler, sanatçıların bilgisayar programları aracılığıyla yeni ifade biçimleri keşfetmesine ve geleneksel sanat pratiklerini dijital ortama uyarlamasına olanak tanımıştır. Dijital sanatın evrimi ve yaygınlaşması, bilgisayar teknolojisinin ve dijital medyanın hızla ilerlemesiyle birlikte ivme kazanmıştır. 1970'lerden günümüze kadar olan süreçte, dijital sanatla ilgile-

nen sanatçılar, bilgisayar tabanlı grafik tasarım, etkileşimli sanat, dijital enstalasyonlar ve sanal gerçeklik gibi farklı alanlarda çalışmalarını sürdürmüşlerdir. Ballı (2021) dijital sanatla ilgili makalesinde şu sözüne yer vermiştir:

Bu alan içerisindeki en önemli değişiklik ise müzelerin ve galerilerin dijital sanatı dikkate alıp dijital sanat eserlerini sergilemeye başladığı 1990'ların sonunda meydana gelmiştir. Oluşan bu çevrimiçi yapı, dijital sanatın çağdaş sanatla bütünleşmesine önemli katkılarda bulunmuştur. Yayıncılar da aynı şekilde bu yolu takip etmişler ve Günümüzde MIT Pres (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Matbaası) Thames & Hudson ve diğerleri tarafından konu edilerek; dijital sanat teorisi, tarihi ve uygulaması üzerine kayda değer bir kitap arşivi oluşmuştur. Dijital sanat çağdaş sanatla iç içe geçmeye devam ettiği sürece ikisi arasındaki ayrım da azalmaya devam edecektir (s. 3).

Bilgisayarın sanat üretiminde kullanımı, sanat dünyasında yeni bir dönem başlatarak sanatın sınırlarını genişletmiş ve teknolojinin yaratıcı ifadeye olan katkısını vurgulamıştır. Dijital dünya ve teknoloji tabanlı sanat araçları sürekli olarak gelişip değişirken, sanatçının sanatsal vizyonunu şekillendirmek, düzenlemek ve yaratmak için yeni yollar üretmek için en son güncellemelerle temas halinde olması gerekmektedir. Günümüzde birçok geleneksel sanat disiplini sıklıkla dijital teknolojilerle birleştirilmekte ve geleneksel sanat eserleri ile yeni medya eserleri arasındaki sınırlar bulanıklaşmaktadır (Lansroth, 2015, s. 30). Bugün, dijital sanat çok çeşitli biçimlerde kendini göstermekte ve sanat dünyasının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Sanatçılar, bilgisayar programları, dijital işlemciler, sensörler ve diğer teknolojilerle yaratıcı projeler gerçekleştirerek dijital sanatın sınırlarını sürekli olarak zorlamaktadırlar. Dijital sanat, teknolojinin ve sanatın bir araya geldiği dinamik bir alandır ve gelecekte daha da ilgi çekici ve keşif dolu olması beklenmektedir (Jenksin, 2000).

DİJİTAL SANAT FORMLARI VE TEKNOLOJİNİN SANAT ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Günümüzde dijital teknolojinin sanat dünyası üzerindeki etkisi hızla artmaktadır. Dijital sanat, sanatçılara geleneksel sanat pratiğini dönüştürme fırsatı sunarak yeni ve yenilikçi ifade biçimleriyle geniş bir izleyici kitlesiyle etkileşim kurma imkânı sağlamaktadır (Yıldırım, 2021, s. 6-7). Dijital sanat teknolojisi, sanatçılara benzersiz ifade biçimleri sunmaktadır. Sanatçılar artık dijital illüstrasyonlar, 3D modeller, interaktif enstalasyonlar, sanal gerçeklik (VR) sanatı ve artırılmış gerçeklik (AR), animasyonlar gibi yenilikçi formlarda çalışabilmektedir. Bu yeni ifade biçimleri, sanatın geleneksel sınırlarını zorlayarak daha özgün ve deneysel eserlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla gelişen internet ağı üzerinden Dijital sanat eserlerine kolayca erişilebilir hale

gelmiştir. Sanatçılar, eserlerini dijital platformlarda sergileyerek ve paylaşarak küresel bir izleyici kitlesiyle etkileşime girebilmektedir. Bu da sanatın demokratik ve erişilebilir olmasını sağlamaktadır.

Teknoloji, sanatçıların yaratıcılığını artırmaktadır; renk, şekil, doku ve efekt gibi unsurlar dijital ortamlarda kolayca manipüle edilebilmekte ve sanatçıların daha özgün ve yenilikçi çalışmalar üretmesine olanak tanımaktadır. Dolayısıyla, teknoloji sanatın tanımını ve algılanışını değiştirebilmektedir. Dijitalleşen çağda teknoloji sanata yeni ve farklı perspektiflerden bakma ve deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Sanat eserleri artık interaktif ve dinamik hale gelerek izleyiciyle etkileşimli bir deneyim sunabilmektedir (Lin, P., H. 2005, s. 10-16). Dijital teknoloji ayrıca sanat ticaretini de dönüştürmektedir. Sanat eserleri dijital ortamlarda alınıp satılabilmektedir. Kripto sanatı (NFT'ler) gibi yeni modeller, sanat eserlerinin dijital olarak sahiplenilmesine ve ticaretinin yapılmasına olanak sağlamaktadır. Dijital sanat formları ve teknolojileri sanat dünyası üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Sanatçılar dijital teknolojinin gücünden yararlanarak sınırları zorlamakta ve sanatın geleceğini şekillendirmektedir. Dijital sanat hem sanatçılar hem de izleyiciler için sürekli yeni keşifler ve deneyimler sunmaktadır (Yıldırım, 2021, s. 3). Dijital sanat biçimleri ve teknolojinin sanattaki etkisi, günümüzde hem geleneksel hem de dijital sanat biçimleriyle dijital dünyayı bir araya getiren ve yeni olanaklar sağlayan bir yaklaşım olarak bilinmektedir. Dolayısıyla dijital ortamın sanattaki etkilerini görebilmek için öncelikle dijital sanat biçimlerini ve bu bağlamda sanat uygulamalarında teknolojinin rolünü anlamak gerekmektedir. Dijital sanat, bilgisayar ve yazılım kullanılarak oluşturulan sanat eserlerini kapsamaktadır. Dolayısıyla dijital sanat formları arasında bulunanlar dijital resim ve grafik tasarım bilgisayar destekli grafik programlarıyla oluşturulan resimler ve grafikler önemli dijital sanatsal örneklerdir. Dijital kameralarla ve düzenleyici programlarla oluşturulan fotoğraf görüntüleri ise dijital sanatın bir diğer önemli alanı olarak yer almaktadır (Türkmenoğlu, H. 2014. s. 89)

Dijital heykel üç boyutlu şekillendirme programları ile oluşturulan görsel ve sanal heykeller, günümüzde dijital sanatın kolaylıklarını ortaya koymaktadır. Geleneksel yöntemlerle hazırlanan heykellerin maliyet bakımından sanatçıları zorlaması, bu zorlukların dijital sanat teknolojisiyle azaltılması, robotik ve kinetik malzemelerle istenilen heykelin oluşturulmasındaki kolaylıklar gibi sebeplerle sanatçıların daha özgür ve rahat bir şekilde eserlerini oluşturması bakımından tercih edilmektedir. Bilgisayar animasyonu, dijital video düzenleme ve kurgulama teknikleriyle oluşturulmuş filmler dijital sanatın önemli alanlarından olmaktadır. Diğer bir yandan, sinema sektörü ve müzik sektörü içinde

önemli gelişmeler, dijital ses sanatında da teknolojinin beraberinde kolaylıklar getirmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayarda da gelişmeler olmaktadır bu gelişmeler üretilen müzik, ses efektleri ve diğer ses sanatı formları da dijital sanat alanının bir bölümünü oluşturmaktadır (British, 2022. ss. 10-47).

Dijital teknolojinin olanakları sanatçılara geniş bir yelpazede özgürlük ve yaratıcılık esnekliği sunmaktadır. Sanatçılar kolaylıkla denemeler yapabilmekte, hızlı düzeltmeler gerçekleştirmekte ve dijital ortamda farklı sanat formlarını bir araya getirebilmektedir. Dijital eserler dünya çapında daha geniş bir kitleye ulaşacak şekilde internet üzerinden hızla dağıtılabilmektedir. Eserlerin dijital ortamda paylaşılması ve sergilenmesi sanatı daha demokratik ve daha erişilebilir hale getirmektedir. Teknolojinin izleyicilerin eserlerle etkileşimde bulunmasına olanak tanıması. Örneğin, interaktif enstalasyonlar ve sanal gerçekçilik uygulamalarıyla sanat deneyimi daha zengin ve katılımcı hale gelmektedir. Artık dijital teknolojiler sayesinde tamamen yeni bir sanat biçimi ortaya çıkmaktadır. Sanatçıların günümüzde algoritmik ve artırılmış gerçeklik gibi disiplinlerde ya da sanatın çeşitli türlerinde üretim yapmaları artık çok daha kolaylaşmıştır. Dijital teknolojilerin kullanımı sanat eğitimini ve üretimini de değiştirmektedir. Sanat okulu ve atölyelerinde dijital teknolojiden her geçen gün daha fazla yararlanılmaya başlanmakta ve öğrencilerin dijital sanat becerilerinin geliştirilmesi konusuna ağırlık verilmektedir.

TEKNOLOJİNİN SANATÇILAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Sanat ve teknoloji her zaman birbiriyle ilişkili olmuştur. Sanatçılar yeni teknolojileri yaratıcı süreçlerine entegre etmiş ya da yaratıcı ilham için kullanmışlardır. Dijital teknolojinin hızla yayıldığına ve sanatsal ifade de dahil olmak üzere birçok alanda bilgi ve iletişim teknolojilerinin artan kullanımına tanık olmaktadır. Gelişen çağda dijitalleşmenin de verdiği olanaklardan dolayı sanatçılar yapay zekâ gibi bir çok teknolojinin olanaklarını stüdyolarına ve yaratıcı süreçlerine entegre etmektedir.

19. yüzyılda Avrupa, Daguerre ve Nadar (Fransa) ve Talbot (İngiltere) tarafından icat edilen fotoğraf ve Lumière kardeşler (Fransa) tarafından icat edilen film teknolojisi gibi yenilikler sayesinde sanatın sınırlarını zorladı. Bir asır sonra, filmi sesli hale getirmek Amerikalı ve Avrupalı yapımcılar arasında teknolojik bir savaşa dönüştü. Bugün Avrupa, yaratıcı içerik sağlayıcıları olarak dinamik olsa da ABD ve Asya'daki teknoloji devlerinin gerisinde kalmaktadır (Pasıkowska, 2019).

Sanat ve teknoloji ilk bakışta birbirinden ayrı gibi görünse de dijitalleşmenin ve teknolojinin gelişmesinden itibaren iç içe olduğu görülmektedir. Yaratıcı

sanatçılar her zaman yeni teknikler ve ifade yolları aramaktadır. Dijital teknolojideki gelişmeler sanat ve kültürü birçok yönden etkilemektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri sanatçılara yeni ifade biçimleri ve izleyicilerle etkileşim fırsatı sunmaktadır. Dolayısıyla bu teknolojik araçlar sanat ve yaratım anlayışında devrim yaratmaktadır (Bertacchini, Morando, 2013, s. 17). Bozan (2011) dijital sanatı sanatçıların ve sanatın üzerindeki etkilerini şu şekilde ifade etmektedir.

Dijital teknoloji, sanatçılara geniş olanaklar sunarak sanatın yeni ve heyecan verici bir ifade biçimi olarak kabul edilmiştir. Dijital sanat, insan duyuları üzerinde doğrudan etkiler yaratarak benzersiz bir deneyim sunar. İki boyutlu dijital sanat, dijital araçlarla yapılan resim ve fotoğrafları içerirken; üç boyutlu dijital sanat, bilgisayar grafikleri ve modelleme yazılımlarıyla oluşturulan heykeller, animasyonlar ve sanal gerçeklik deneyimlerini kapsar. Dijital sanatın etkileyici yanı, izleyicinin duygusal ve zihinsel düzeyde etkileşimini teşvik etmesidir. Dijital sanat eserleri, online platformlarda ve dijital sanat galerilerinde yaygın olarak sergilenmektedir. Sanat deneyiminin temelinde, izleyici üzerindeki duygusal, zihinsel ve estetik etkiler bulunur ve dijital sanat bu deneyimi farklı bir şekilde sağlar (s. 35).

Günümüzde, yeni medya olarak bilinen dijital çağdaş sanat, birçok farklı alanda üretimine ve yenilikçiliğe devam etmektedir. Bu yenilikler, gelişen teknolojinin sağladığı fotoğraf, bilgisayar, video araçları, internet, CNC ve 3D yazıcılar gibi birçok yenilikçi teknolojiyle birlikte sanat üretimini kolaylaştırmıştır. Sanatçıların teknolojiyi verimli kullanması, dijital teknolojinin temellerini oluşturmada önemli bir etken olmuştur. Ayrıca, dijital platformlarda gelişmeler gösteren uygulama ve programlar da fotoğraf işleme, resim oluşturma, 3D modelleme (Autocad, 3ds Max, Zbrush) ve animasyon oluşturma gibi dijital sanat üretimi için olanaklar sağlamaktadır. Geçmişte ve günümüzde birçok sanatçı, geleneksel yöntemleri kullanarak eser üretmeyi tercih etmektedir. Ancak günümüzde bazı sanatçılar, geleneksel yöntemlerde bulamadıkları yaratıcı fırsatları teknolojinin imkanlarında gördükleri için dijital araçlara yönelmektedirler. Bu nedenle, sanatçılar oluşturdukları eserlerle gelişen teknoloji ile daha fazlasını sunma şansına sahip olmaktadır. Bu durum, sanatçıları ve izleyicileri etkileyen çağdaş eserlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. (Sağlamtimur, 2010, s. 215)

Günümüzde sanatsal üretim, yazılı metinlerden karmaşık matematiksel fonksiyonlarla oluşturulan görüntü ve seslere kadar geniş bir olanaklar kümesi sunmaktadır. Dijital çalışan sanatçılar ve bilim adamları, sanal yaşam, dokunma, dokunsal hissetme, koku ve tat gibi alanlarda çalışmalar yapmaktadırlar. Dokunmanın yasak olduğu eserlere dokunma hissi ve kokusu olmayan nesnelere koku

hissi vermek için araştırmalar sürdürülmektedir. Bu çalışmalar genellikle projeksiyon ile yüzeylere yansıtılarak sunulmakta ve projeksiyon, dijital çağın en önemli sunma ve ifade aracı olarak kullanılmaktadır. (Sağlamtimur, 2010, s. 218)

GELECEKTE DİJİTAL SANATIN ROLÜ

Gelecekte dijital sanatın rolü, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte önemli ölçüde değişmektedir. Bu değişim, sanat dünyasına yeni olanaklar ve etkiler oluşturmaktadır. Dijital teknolojiler, sanatçılara benzersiz yaratıcı araçlar sağlamaktadır. Böylece eserlerin çeşitliliği artmaktadır. Sanatçılar, dijital ortamda farklı ifade biçimlerini keşfetmekte ve karmaşık eserler oluşturmaktadırlar. Örneğin, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi teknolojiler, izleyicilerle etkileşimli deneyimler sunmaktadırlar. Dijital sanatın internet aracılığıyla yayılması, eserlerin daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasını sağlamaktadır. Sanat eserleri dijital olarak kolayca paylaşılmaktadır, bu da sanatın demokratikleşmesine ve daha geniş bir kitleye ulaşmasına olanak tanımaktadır. Teknoloji, sanatçılara yeni deneyimler ve yenilikçi yaklaşımlar sağlamaktadır. Dijital sanat, geleneksel sanatın sınırlarını zorlayarak etkileşimli, dinamik ve çok katmanlı eserlerin ortaya çıkmasına imkân tanımaktadır (Birol ve Gürbüz, 2015). Dijital sanatın gelişimiyle ortaya çıkan yeni sanat biçimleri, sanat dünyasına farklı bakış açıları ve estetik anlayışlar getirmektedir. Örneğin, veri sanatı veya algoritmik sanat gibi yeni disiplinler, sanatın bilgi ve teknolojiyle etkileşimini vurgulamaktadır. Dijital sanat, sosyal ve siyasi konuları ele almak için güçlü bir platform sağlamaktadır. Sanatçılar, dijital medya ve teknolojiyi kullanarak toplumsal değişim ve farkındalık oluşturmayı amaçlayan eserler üretmektedirler. Dijital sanat, farklı disiplinler arasında köprüler kurmaktadır. Teknoloji, bilim ve sanat arasındaki etkileşimler, yeni ve heyecan verici iş birliklerine ve projelere olanak sağlamaktadır. Dijital sanatın evrimiyle birlikte, sanat ve teknolojinin birleşimi yeni keşiflere ve sanatın yeni bir tanımına yol açabilmektedir. Sanatın dijitalleşmesi hem yaratıcıların hem de izleyicilerin deneyimini dönüştüren heyecan verici bir değişimi temsil etmektedir (Erbay ve Uz, 2022, ss.142-153).

DİJİTAL ÇAĞDAŞ SANATÇI VE ÇALIŞMA ÖRNEKLERİ

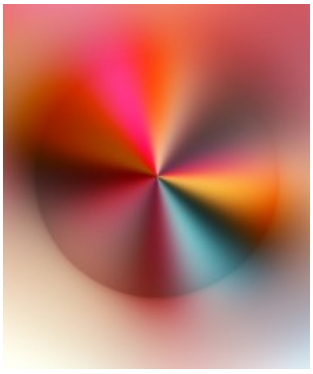
SANATÇILAR

Sanat yaratımı için dijital araç ve gereçlerin kullanımı uzun zamandır alışılmadık bir durum değildir; hatta günümüzde neredeyse yaygınlaşmış bir hal almaktadır. Bilgisayar sanatı veya bilgisayar tarafından üretilen sanat terimi genellikle, bilgisayarın yardımıyla oluşturulan bilgisayar grafikleri, animasyon, video, vr (sanal gerçeklik), sibernetik heykeller, lazer gösterileri, kinetik heykeller ve telekomünikasyon faaliyetleri ve ses sanatının da bulunduğu dijital sanat formlarını ve ayrıca bilgisayarın kullanıldığı diğer sanat biçimlerini

kapsamaktadır (Lansroth, 2015). Zach Lieberman (1977), Daniel Rozin (1961), Angela Bulloch (1966), Frieder Nake (1965), Sebastien Labrunie (1982), Sterling Crispin (1985) ve Refik Anadol (1985) gibi sanatçılar, dijital araçları ve teknolojileri ustalıkla kullanarak geleneksel sanat disiplinlerini çağdaş ifade biçimleriyle harmanlayarak, bilgisayar sanatı ve yeni medya alanlarında önemli eserler ortaya koymaktadırlar. Bu sanatçılar, dijital çağın imkanlarını kullanarak sanat anlayışını yeniden tanımlayarak günümüz ve gelecek nesiller için ilham kaynağı oluşturmaktadırlar.

ZACH LİEBERMAN (1977)

1977 doğumlu Zach Lieberman, sanatçı, araştırmacı ve eğitimci olarak tanınmaktadır. Lisans eğitimini Hunter College'da Güzel Sanatlar alanında tamamlamış ve daha sonra "Parsons School of Design'dan Tasarım ve Teknoloji alanında yüksek lisans derecesi almıştır. Lieberman, "Open Frame Works" adlı yaratıcı kodlama için açık kaynaklı bilgisayar yazılımının ortak tasarımcısı olarak bilinmektedir. Sanatçının yazılım haricinde tiyatro oyunculuğu da yapmaktadır (Url-2).



Görsel 7. Zach Lieberman Merkez Nokta Çalışma Çemberi(Url-14)

Sanatçı, mutluluğu ve benzersiz soyut animasyonları günlük olarak yaymayı hedefleyen "Daily Sketches" (günlük çizdiği eskizleri kodlama kullanarak bilgisayar ortamında yeniden oluşturması) adlı kişisel projesini 2016 yılında başlatmıştır. Lieberman, eşi Molmol Kuo ile birlikte halen New York'ta yaşamakta ve kendi stüdyolarında çalışmalarını sürdürmektedir. Ayrıca, School for Poetic Computation adlı sanatçı programının kurucularından biri olarak bu okulda dersler vermektedir. Lieberman'ın projeleri ve çalışmaları çeşitli ödüllere laik görülmüştür. Örneğin, Fast Company tarafından En Yaratıcı İnsanlar listesine seçilmiş, Ars Electronica'dan Altın Nica ödülüne layık görülmüş, Londra Tasarım Müzesi'nden Yılın İnteraktif Tasarımı ödülünü kazanmış ve Time Dergisi'nin Yılın En İyi İcatları listesine girmiştir. Zach Lieberman ayrıca Zürih'teki Dijital Sanat Müzesi'nde sergiler düzenlemekte, konferanslar vermektedir (Lieberman, 2019).

DANİEL ROZİN 1961

Rozin, sanatsal pratiğiyle yaklaşık otuz yıldır görüntülerin yapısını ve önemini araştırmaktadır. Mozaiklerden piksellerden dijital görüntülere kadar farklı bileşenleri bir araya getirerek görsel temsiller oluşturmaktadır. Rozin, çeşitli malzemeler kullanarak nesnelerin ve görüntülerin temsilini ve dönüşümünü incelemektedir. Sanatçının etkileşimli enstalasyonları ve heykelleri, izleyiciyi gerçek zamanlı olarak içine çekerek, izleyicinin kendi yansımasını veya benzerliğini görsel olarak deneyimlemesini sağlamaktadır.



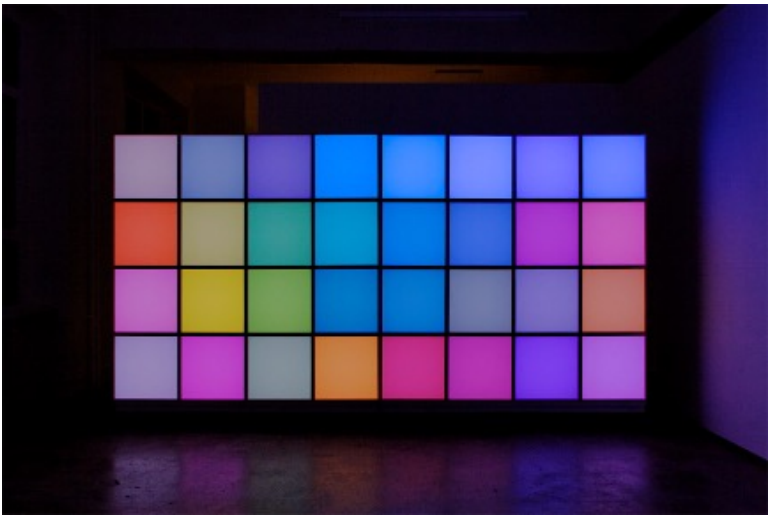
Görsel 6. Daniel Rozin Rust Mirror, 768 oksitlenmiş çelik karo, motorlar, kontrol elektroniği, video kamera, özel yazılım, mikrodenetleyici.(Url-14)

Etkileşim sanatçısı ve tasarımcısı Daniel Rozin'in son on beş yılda yarattığı tüm parçalar, önlerinde duran insanların görüntülerini yansıtan aynalardır. Aynalar kameralar, motorlar ve bilgisayarlarla donatılmıştır. Bazıları ahşap parçalarından oluşan çalışmalarını kinetik heykeller gibi fiziksel, bazıları ise tamamen dijital ve kinetik olarak tasarlamaktadır. Sanatçı izleyicinin varlığını algılayan kamera ve bilgisayar veya özel yazılım aracılığıyla tepki veren kinetik çalışmalar yapmaktadır. Sanatçı kinetik çalışmalarında yansıma ve yüzey dönüşümünü, insan davranışını, temsili ve algıyı keşfetmenin bir yolunu sunmaktadır. Rozin'in eserleri dünya çapında birçok prestijli sergide yer almaktadır. Bunlar arasında Reina Sofia Ulusal Müzesi (Madrid, İspanya), Victoria ve Albert Müzesi (Londra, İngiltere), Garaj CCC (Moskova, Rusya), NTT Inter Communication Center (Tokyo, Japonya), Milwaukee Sanat Müzesi (Milwaukee, WI), Whitworth Sanat Galerisi (Manchester, İngiltere), Barbican Centre (Londra, İngiltere) gibi önemli mekanlar bulunmaktadır (Brown, 2021). Serkan Tok Seramiğin Kinetik Sanatta Kullanım Olanaklarının Araştırılması adlı tezinde sanatçı hakkında şu ifadeleri kullanmıştır.

Daniel Rozin, teknolojik gelişmeleri takip ederek farklı materyalleri bir arada kullanarak heykeller oluşturmaktadır. Rozin' in ayna serileri, izleyicinin etkileşimiyle hareket etmekte ve izleyicinin konumu önceden hesaplanmıştır. Her birim, arkasındaki motorlar sayesinde bağımsız olarak dönebilmektedir. Gizli kameralar aracılığıyla izleyicinin görüntüsü dijital ortama aktarılır ve yazılmış kodlar sayesinde heykel hareket eder. Rozin' in interaktif heykellerinde izleyicinin katılımı gereklidir ve izleyicinin hareketlerine göre her zaman farklı görüntüler oluşur. Ayna serileri, izleyiciyi gönüllü olarak hareket etmeye davet eder ve oynama güdüsünü tetikleyen bir yapıya sahiptir. (Tok, 2019, ss. 54-55).

ANGELA BULLOCH (1966)

Bulloch, 1980'lerin sonunda Londra'daki sanat okulunda tanına ve Genç İngiliz Sanatçılar gurubuna dahil olmuş sanatçıdır. Sanatında matematik ve estetiğin sınırlarıyla oynayan Bulloch, "Turner Ödülü" ve "Preis der National Galeri"ye aday gösterilmiş sanatçılardandır. Sanatçının çalışmaları dijital sanatı kullanarak video, enstalasyon, heykel ve resim gibi farklı alanlarda yer alırken, özellikle teknoloji bağlamında dijital ve bilgisayar tabanlı yazılım kurallarına ilgi duymaktadır (Brown, 2021).



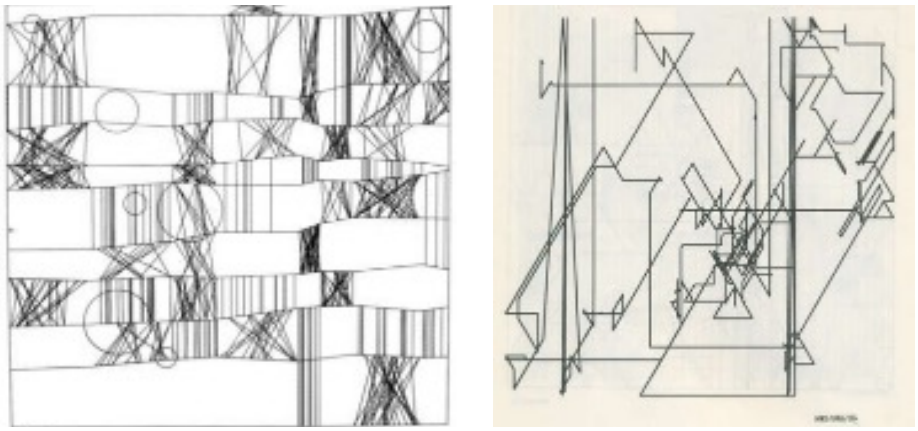
Görsel 5. Angela Bulloch, Yatay Teknik Renk: Negatif Alanlı Stiller
Fuji Colors Kristal Arşiv Kâğıdı üzerine C-Baskı.(Url-13)

Bulloch, oluşturduğu eserleri dijital platformlarda piksel çalışmalar oluşturan sanatçı olarak bilinmektedir. Çalışmalarında özel yapılmış yazılım kullanılarak modüle edilebilen floresan tüpler içerir ve izleyicilere büyüleyici renk kompozisyonları sunmaktadır. Sanatçı eserlerini, izleyicinin yorumuna açıl bir şekilde

oluşturmakta ve çalışmanın anlamı izleyicinin öznelliği tarafından belirlenmektedir. Bulloch ışık ve müzik çalışmalarını yazılım ve bilgisayar teknolojisini kullanılarak geliştirmiştir (Url-3). Son yıllarda Bulloch'un çalışmaları, sanatçının modüler sistemini oluşturan temel birimlerdir ve farklı kombinasyonlarda kullanılarak büyüleyici renk kompozisyonları oluşturmaktadır. Bulloch'un sanatı, izleyiciyle etkileşim içinde olan ve görsel deneyimi derinleştiren dijitalleşmiş çağda dikkat çekmektedir (Herbert, 2005). Bulloch'un sanatı, dijital ve fiziksel dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştıran ve izleyiciyle etkileşime geçen çok disiplinli bir yaklaşımı yansıtmaktadır. Sanatçının çalışmalarından olan "Piksel Kutuları" olarak bilinen eseri, izleyicilere görsel ve renkli bir deneyim sunmaktadır. Bu kutular, özel yazılım kullanılarak modüle edilebilen floresan tüpler içerir ve farklı kombinasyonlarla büyüleyici renk kompozisyonları oluşturabilir (Url-4). Sanatçının eserleri, izleyicinin katılımı ve yorumuyla şekillenir ve her izleyici için farklı anlamlar taşımaktadır. Bulloch'un çalışmaları genellikle matematiksel ve estetik prensipleri bir araya getirirken, teknolojiye özel bir ilgisi olduğunu yaptığı çalışmalarda göstermektedir. Bulloch'un sanatı, geleneksel sanat formlarını dijital çağın estetik ve teknolojik öğeleriyle birleştirirken, izleyiciyi düşündüren ve etkileyen bir anlam katmanıyla öne çıkarmaktadır (Perret, 2002). Bulloch'un sanat anlayışı, izleyiciyle etkileşimi esas alırken aynı zamanda teknolojiyi ve estetiği birleştiren bir yaklaşımı yansıtır. Bulloch'un sanatı, modern sanatın sınırlarını genişletirken teknolojiyle estetiği birleştiren yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır.

FRİEDER NAKE (1965)

Nake, bir matematikçi ve bilgisayar bilimcisi olarak bilgisayar sanatının öncüleri arasında yer almaktadır. Bilgisayar sanatının gelişimine büyük katkılarda bulunmuş ve uluslararası alanda tanınmıştır. Nake, bilgisayar grafikleriyle oluşturulan eserleriyle bilgisayar sanatını geliştiren ve farklı dallarda eserler üretmiş sanatçıdır. İlk çalışmalarını 1963'te, Max Bense' nin "Bilgi Estetiğinden" etkilenerek gerçekleştirmiştir. Makine dilinin teknik desteğini kullanarak giderek karmaşıklaşan bir dizi program üzerinde çalışmıştır. Ana çalışmaları, "Comp Art ER56" (1963-65), "Walk-through-raster" (1966), "Matrix multiplication" (1967/68) ve "Generativesthetics I" (1968/69) program koleksiyonlarıyla tanımlanmaktadır. 1971 yılında, siyasi nedenlerle bilgisayar sanatı üretmeyi bıraktığını açıklamış ve kapitalist topluma yönelik eleştirilerini dile getirmiştir. Daha sonra, 1980'lerin ortalarında bilgisayar sanatı üzerine yayıncılığa geri dönmüş ve 1999'da 'compArt: Dijital Sanat Mükemmeliyet Merkezi'ni kurmuştur (Url-5).



Görsel 4. Frieder Nake Zufälliger Polygonzugçizim, siyah beyaz, bilgisayar yapımı
Kâğıt üzerine mürekkep (orijinal bilgisayar çizimi, 1965(Url-12)

Nake, 1972'den beri Almanya'nın Bremen Üniversitesi'nde bilgisayar bilimleri profesörü olarak görev yapmaktadır. Ayrıca, 2005'ten beri Bremen Sanat Üniversitesi'nde ders vermektedir. Öğretim ve araştırma faaliyetleri bilgisayar grafikleri, dijital medya, bilgisayar sanatı, etkileşimli sistem tasarımı, hesaplamalı göstergebilim ve genel hesaplama teorisi alanlarında yoğunlaşmaktadır. Bununla birlikte Frieder Nake, bilgisayarın bir iletişim aracı ve günlük kültürü şekillendiren bir teknoloji olarak potansiyelini zaten fark etmişti. 1971'de şu ileri görüşlü açıklamayı yapıyor:

"Bilgisayara yönelik bir görevi galeriler için resim kaynağı olarak görmüyorum. Günlük deneyimlerimizin bir parçası olarak görsel (ve diğer) estetik olguların araştırılmasında bilgisayarın kullanışlı ve önemli bir araç olarak görevini görüyorum."

Nake'nin eserleri, dünya çapında birçok müzede sergilenmektedir. Özellikle, Almanya'nın Mönchengladbach kentindeki Abteiberg Müzesi, Kunsthalle Bremen, Almanya; Musée National des Beaux-Arts du Québec; Tama Sanat Üniversitesi Müzesi, Tokyo, Japonya; Tate Galerisi, Londra, Birleşik Krallık ve Victoria ve Albert Müzesi, Londra, Birleşik Krallık'ta eserleri bulunmaktadır. Nake'nin çalışmaları, bilgisayar teknolojisinin toplumdaki önemine dair güncel tartışmalarla yakından ilgilidir. Özellikle bilgisayar grafikleri, dijital medya ve bilgisayar sanatı alanlarında yaptığı katkılar, günümüzün dijital çağının anlaşılmasına önemli bir katkı sağlamaktadır (Müller, 2021).

Özellikle bilgisayar sanatının teorik ve pratik yönlerini bir araya getiren çalışmalarıyla tanınmaktadır. Nake'nin bilgisayar sanatına olan katkıları, günümüz

dijital çağının anlaşılmasına ve bilgisayarın sanatsal potansiyellerinin keşfedilmesine büyük katkı sağlamaktadır. Onun eserleri ve çalışmaları, bilgisayarın teknolojik ve kültürel boyutlarını bir araya getirerek bilim ve sanat arasındaki ilişkiyi derinleştirmektedir.

SEBASTİEN LABRUNİE (1982)

Labrunie, 1982 doğumlu ve çok yönlü bir Fransız görsel sanatçı. Çalışmaları, enstalasyonlar, tamamen kubbeyle çevrili 360 derecelik filmler, müzik videoları, deneysel VR deneyimleri ve canlı A/V performanslarını kapsamaktadır. Labrunie, karışık teknikle kolaj yaklaşımını benimsiyor ve insan algısının keşfedilmesine yönelik duyusal deneyimler üretmek için doğal dokuları ve ışığı tercih ederek çalışmalarını gerçekleştiriyor. Analog ve dijital gerçekliğin sınırlarını bulanıklaştırarak soyut ve gerçek dünyanın bir araya gelmesini sağlayan Labrunie, gerçeküstücü ve izlenimci tekniklerle dijital sanatı bir araya getirmektedir.



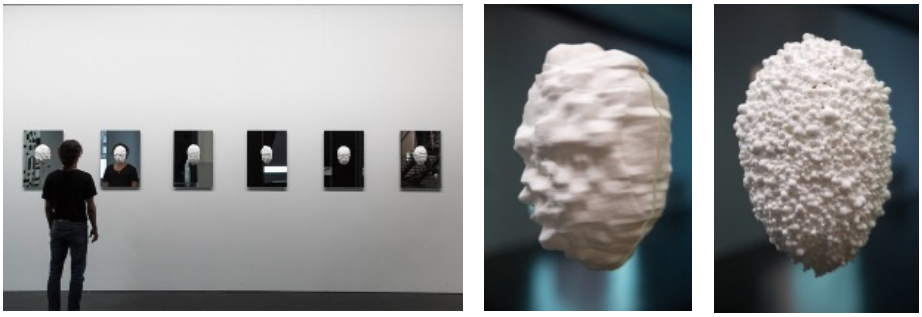
Görsel 3. Sebastien Labrunie Brèche madde, ışık ve anıların içinden organik fotogrametrik heykeli(Url-11)

Sanatçının ürettiği özellikle büyük ölçekli enstalasyonlar, entelektüel ve ruhani bir derinlik taşımaktadır (Url-6). Geçmişinde grafik tasarım ve VR sektöründe çalışan sanatçı, günümüzde ise deneysel anlatı formlarına, dijital/analog glitch çalışmalarına ve sürükleyici enstalasyonlara odaklanmaktadır. Çok yönlülüğüyle dikkat çeken Labrunie, etkileyici enstalasyonların yanı sıra 360 derecelik filmler, deneysel VR deneyimleri ve A/V canlı performanslar yaratmaktadır. Labrunie' nin çalışmaları, analog ve dijital dünyaları birleştirerek anlatıya yönelik görsel deneyimler yaratmayı amaçlayan soyut görsel işitsel kolajlardan ve glitchlerden oluşmaktadır. Eserlerinde doğadan ilham alan Labrunie, mikro ve makro dünyalar arasında gezinerek organik dokular, görsel kazalar ve ışık aracılığıyla insan algısını keşfetmektedir. Aynı zamanda antik sembolizmdeki grafik içerikten esinlenerek çalışmalarında kit-bashing, 2D veya 3D tekniklerini kullanmaktadır. Labrunie, ihtiyaç duyduğu arka planı oluşturduktan sonra, genellikle ışığı şekillendirmekte, renk tonlarını değiştirmekte, materyalin derin-

liklerine inmekte ve nesnelere başka bir algı katmanı ekleyerek yeni çalışmalar ortaya çıkarmaktadır. Sanatçı bu bağlamda sahneleri tekrar şekillendirmekte ya da hiç beklenmedik bir perspektif oluşturmaktadır (Url-7). Labrunie'nin çalışmalarında, kopukluklar evrensel ve dokunaklı bağlantıları keşfetmenin bir aracı olarak görülmektedir. Sanatçının başlıca hedefi, izleyicide duyusal ve entelektüel bir etki yaratarak insan algısını sorgulatmak ve farklı dünyalar ve gerçeklikler arasında köprüler kurmaktır. Dolayısıyla Labrunie çok yönlülüğü ile izleyiciye etkileyici ve yoğun duyulara yönelik deneyimler sunan bir sanatçı olarak öne çıkmaktadır. Sanatında kullandığı analog ve dijital teknikleri ustalıkla harmanlayarak soyut ve fiziksel dünyalar arasında köprüler kuruyor ve insan algısının derinliklerine yolculuk gerçekleştiriyor (Pariante, 2023).

STERLİNG CRİSPİN (1985)

Sterling Crispin, çalışmalarını Sanat ve Teknoloji üzerine yoğunlaştıran araştırmacı ve sanatçı kişiliğiyle tanınmaktadır. Crispin'in çalışmaları, insanların teknolojiyle etkileşimi ve gelecekte oluşabilecek biyolojik ve yapay organizmalar arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. Sanatçının çalışmalarının odağında dijital sanat, 3D baskı ve simülasyonlar gibi çağdaş teknolojileri yer almaktadır (Rothstein, 2016). Crispin'in yürüttüğü çalışmalardan biri de bitki gelişimini canlandıran bir bilgisayar yazılımı geliştirmesi. Geliştirilen bu yazılım, bitkilerin üretiminde L sistemi adı verilen bir algoritma kullanılmasını sağlamaktadır.



Görsel 2. Sterling Crispin 3D Baskılı Naylon, Ayna, Yüz Tanıma ve Algılama Algoritmaları, Genetik algoritmalar (Url-8)

Kullanılan algoritmayla bitkilerin doğal büyümesini taklit eden bir tür 'DNA' oluşturuluyor ve sonunda bu DNA'lar 3D formlara dönüştürülebiliyor. Crispin aslında bu simülasyonun bir tahmin oyunu olduğunu ve doğanın karmaşıklığının genelleştirilmesi için zorlandığını ifade etmektedir. Bu çalışmada doğanın karmaşıklığını ve teknolojinin insanlık üzerindeki etkisini, biyolojideki verileri soyutlayarak ve sanatsal bir bakış açısıyla değerlendirerek araştırmaktadır.

(Egedy. T, 2009) Crispin aynı zamanda blockchain ve NFT'ler gibi yeni teknolojilerle de yakından ilgilenmektedir. Crispin, blockchain ve dijital sanatla ilişkisini 2015'ten bu yana araştırmakta ve 2021'den bu yana NFT'ler oluşturmaktadır. NFT'ler, dijital ortamdaki sanat eserlerini özgün olarak belgeleyerek sanat eserlerinin yeni bir şekilde sergilenmesini sağlamaktadır.

Crispin çalışmalarını hem dijital sanatın sınırsızlığı hem de endüstriyel üretim tekniklerinin uygulama açısından taşıdığı sınırlar üzerine kurguluyor. Sanatın doğası üzerine düşünmenin yanı sıra yazılım ve 3D baskı gibi teknolojilerin sunduğu özgürlük ve teknolojinin de yardımıyla sanatsal ifadeyi yeni boyutlara taşımak Crispin'in çalışmalarının temelini oluşturmaktadır. (Url-8) Crispin çalışmalarında bir yandan sanatın geleceğini irdelerken diğer yandan popüler kültürün öğelerinden, özellikle de capslerden esinleniyor. Teknolojinin hem sanat dünyasındaki etkisini hem de insan toplumuna yönelik geniş kapsamlı etkilerini araştıran Crispin, NFT'lerin ve diğer dijital sanat dallarının gelecekte oynayacağı rol hakkındaki düşüncelerini paylaşmaktadır. (Url-9)

REFİK ANADOL 1985

Refik Anadol makine zekâsı estetiğinin öncülerinden olan uluslararası medya sanatçısıdır. Los Angeles'ta Refik Anadol Stüdyosu'nun sahibi ve yöneticisidir. Anadol'un çalışmaları, bilgisayarların ve yapay zekâ çağında insan deneyimlerinin etkilerini araştırmaktadır. Anadol'un sanat çalışmaları, zaman ve mekân algısının makineleşme tarafından nasıl değiştirildiğini araştırmaktadır. Çalışmalarında medya teknolojisinin sanata entegrasyonunun ötesine geçmektedir. Özellikle "Post-Dijital Mimari" konseptini benimseyerek iç ve dış mekânları alternatif gerçeklikler için yeniden tasarlamaktadır. (Url-10)



Görsel 1. Refik Anadol "Yaşayan Mimarlık: Casa Batllo"(Url-10)

Sanatçının çalışmaları veri üzerine odaklanmaktadır. Örneğin, Unsupervised ile Modern Sanat Müzesi'ndeki MOMA koleksiyonundan faydalanarak sürekli değişen formlar üretmiştir. National Gallery of Victoria'daki Quantum Memories projesinde ise doğadan aldığı verilerle alternatif gerçeklik alanları oluşturmuştur. Aynı zamanda La Biennale di Venezia'daki Sense of Place'de insan beyninden ilham alan işler üretmiştir. Anadol'un dünya çapındaki projeleriyle birçok ödül kazanmıştır (Estorick, 2023). Ayrıca blockchain ve NFT teknolojilerini sanatında öncü olarak kullanmaktadır. Anadol'un stüdyosu, sosyal sorumluluk bilinciyle hareket etmekte ve hayır kurumlarına önemli bağışlarda bulunmaktadır. Nitelikli sanat eserleri üreten "Anadol Stüdyo", çeşitliliğe ve eşitliğe değer tanıyan bir yapıya sahiptir. Yeni medya sanatına farklı disiplinlerden uzman kişilerle birlikte çalışarak öncülük etmektedir.

SONUÇ

Her ne kadar dijital sanat kendi içinde çatışma ve çelişkilerle dolu olsa da sanata yeni anlamlar yükleyerek sürekli kendini yenileyen bir alan haline gelmiştir. Bu durmaksızın kendini yenileme ve güncelleme beraberinde yeni görsel değerlerin de ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Gelişen bu süreç, dijital sanatın çağdaş sanatçıların ilgisini çekmesini sağlayan ve dijital sanatın cazibesini artıran önemli etkenlerden biri olmuştur. Sanatçıların ses ve görüntü gibi temel unsurları bir araya getirerek yeni eserler yaratmasına olanak sağlaması da dijital sanatın önemli bir yönünü oluşturmaktadır. Bunun yanında çağın değerleri ve teknolojideki gelişmelerle uyum sağlama ihtiyacını vurgulayarak sanatın yeniden tanımlanmasında önemli bir rol oynamaktadır. Dolayısıyla Dijital Sanat yalnızca sanatın dönüşümüne değil, aynı zamanda sanatçıların da eserlerini çağın gerekliliklerine uygun olarak üretmelerine teşvik etmektedir. Dijital Sanat, temelde sanata yeni ve heyecan verici bir perspektif sunmakta ve sanatçının kendisini ifade edebileceği yolları artırmaktadır. Bu bölümde, teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte sanat alanındaki dijital dönüşümü inceledik. Teknolojinin ilerlemesi, sanatçıların yeni ifade biçimleri keşfetmesine olanak tanıdı. Dijital sanat, geleneksel sanatı çağdaş teknolojiyle harmanlayarak yeni estetik deneyimler sunuyor. Sanatçılar, dijital araçları ustalıkla kullanarak bilgisayar sanatı ve yeni medya alanlarında öne çıkan eserler ortaya koyuyorlar. Bu sanatçılar, dijital çağın imkanlarını kullanarak sanat anlayışını yeniden tanımlıyor ve ilham kaynağı oluşturuyorlar. Teknolojinin sanatı nasıl yeniden şekillendirdiği, sanat dünyasında büyük bir dönüşümü ifade ediyor. Dijital sanat, sadece fiziksel formlarla sınırlı kalmayıp etkileşimli ve dinamik bir deneyim sunarak sanatın sınırlarını genişletiyor. Bu nedenle, sanatın dijital geleceği; teknolojinin sanatı daha erişilebilir, etkileyici ve evrensel hale getirmesiyle belirginleşiyor. Gelecekte dijital sanatın rolü ve önemi giderek artacak gibi görünüyor.

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, sanatçılar daha yaratıcı ve etkileyici dijital eserler üretebilecekler. Sanatın dijitalleşmesi, izleyicilerle daha yakın ve etkileşimli deneyimler sunarak sanatın evrensel dilini güçlendirebilir. Dijital çağda sanatın önemi ve etkisi giderek artıyor. Sanatçılar, teknolojiyi kullanarak geleneksel sanatı dijital dünyada yeniden tanımlıyor ve insanları yeni estetik deneyimlerle buluşturuyorlar. Dijital teknolojiler, sanatçılara yaratıcılıkta yeni alanlar açıyor. Sanat eserleri, artık sadece fiziksel mekânlarla sınırlı kalmayıp sanal ortamlarda da varlık gösterebiliyor. Sanatçılar, dijital araçlarla hayal güçlerini sınırlamadan ifade edebiliyorlar. Dijital sanat eserleri, internet aracılığıyla geniş kitlelere kolaylıkla ulaştırılabiliyor. Bu da sanatın daha geniş bir izleyici kitlesiyle buluşmasını sağlıyor. Sanatın sanal ortamlarda sergilenmesi, daha fazla insanın sanatla tanışmasını ve etkileşimde bulunmasını sağlıyor. Dijital sanat, izleyiciyle etkileşime geçme ve deneyimleme imkânı sunuyor. Sanat eserleri artık pasif izleyiciden ziyade aktif katılımcıları hedefliyor. İzleyici, sanat eserini manipüle edebilir veya etkileşim kurabilir, böylece sanat deneyimi daha kişisel ve etkileyici hale geliyor. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital sanat disiplinleri çeşitleniyor. Video sanatı, interaktif enstalasyonlar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi alanlar, sanatçılara yeni ifade biçimleri ve estetik deneyimler sunuyor. Sanatçılar ile teknoloji uzmanlarının iş birliği giderek artıyor. Teknoloji, sanatçıların hayal güçlerini gerçeğe dönüştürmelerine yardımcı olurken, sanat da teknolojinin derinliklerine daha fazla nüfuz ediyor. Sonuç olarak, dijital sanatın gelişimi ve sanat dünyasındaki dijital dönüşüm, sanatı daha demokratik, erişilebilir ve etkileşimli hale getiriyor. Bu, sanatın evrensel dilini güçlendirirken, sanatçılara da daha özgür bir yaratıcı alan sağlıyor. Gelecekte dijital sanatın öneminin ve etkisinin daha da artması bekleniyor, çünkü teknolojinin sanat dünyasına katkıları giderek derinleşmektedir.

KAYNAKÇA

Arseven, C.E. (1975). "Sanat Ansiklopedisi. IV Cilt". İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Bozan, A. (2011). "Dijital teknolojinin plastik sanatlara sağladığı olanaklar" (Yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi, Anasanat Dalı: Plastik Sanatlar Programı: Resim, Kocaeli, Türkiye.

Ballı, Ö. (2021). Sanat ve insan dergisi, Journal of Art and Human, 5(1), 52-61. Bruce WANDS Onursal Profesör, MFA Bilgisayar Sanatı Görsel Sanatlar Okulu New York-ABD

Bertacchini, E., Morando, F. (2013). "The Future of Museums in the Digital Age: New Models for Access to and Use of Digital Collections". International Journal of Arts Management, 15(2), 60-72. Retrieved from

Gombrich, E.H. (1980). Sanatın Öyküsü

Ocvirk, O. G., Stinson R. E., Wigg, Philip R., Bone, Robert O., Cayton, David L. (2013). "Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama". İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Vargün, Ö. (2023). "Teknoloji ve sanatın dönüşümü: Dijital sanat". Journal of Arts, Volume Cilt: 6 Sayı: 1 Yıl :2023, s. 49-54

Lansroth,B.2015, "Computer-GeneratedArt:10Artworks.WideWalls." s.23-25

Yıldırım, S. (2021). "Dijital dünyada yeni sanat iletişimi ve tüketim kültürü bağlamında piyasa anlayışları". MAS Journal of Applied Sciences, 6(2), 388–405.

Lin, P.-H. (2005). "A Dream of Digital Art: Beyond the Myth of Contemporary Computer Technology in Visual Arts". Visual Arts Research, 31(1), 4–12.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). "Dijital sanat", Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi
Anadolu University Journal of Social Sciences, 10(3), 213–238.

Tok, S. (2019). "Seramiğin Kinetik Sanatta Kullanım Olanaklarının Araştırılması"(Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı, Eskişehir. Bu çalışma, BAP Komisyonunca kabul edilen 1802E025 numaralı proje kapsamında desteklenmiştir.

Türkmenoğlu, H. (2014). "Teknoloji ile Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram". Ulakbilge, , 2014, Cilt 2, Sayı 4

British Council. (2022). "Arts in the Digital Age: Scoping Of The Digital Arts And Culture" Scene İn Jordan March 2022

Birol, A., Gürbüz, Y. (2015). "Dijital teknolojilerin resim sanatına yansımaları". Sunum İnet-Tr'15, XX. Türkiye'de İnternet Konferansı, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Erbay, F. Uz, S. (2022). "Dijital sanatın gelişim süreci: dijital sanat ve dijital sanat müzesi örnekleri". Dijitalleşen Dünyada Birey, Toplum, Siyaset Kongresi Bildiri Kitabı. İstanbul: Işık Üniversitesi Yayınları.

İNTERNET KAYNAKÇASI

Url-1 https://baslangicnoktasi.org/en/digital-arts-in-a-digital-age/#_ftn2
10.04.2024 tarihinde adresinden alındı.

Jenksin, H. (2000). Art Form For The Digital Age Video Games Shape Our Culture 11.04.2024 tarihinde https://www.technologyreview.com/2000/09/01/236230/art-form-for-the-digital-age/ adresinden alındı.

Pasıkowska S, M. (2019). "Arts in the digital Era" 11.04.2024 tarihinde https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2019)644184 adresinden alındı.

Url-2 https://muda.co/zachlieberman/ 11.04.2024 tarihide adresinden alındı.

Lieberman, Z. (2019). Enricon. Muda Museum of Digital Art. Zürich, Switzerland. 11.04.2024 tarihinde https://vernissage.tv/2019/04/24/zach-lieberman-at-muda-museum-of-digital-art-zurich/ adresinden alındı.

Brown, K. (2021). Sculptor Angela Bulloch on two things she needs to create her colorful sculptures: White walls and silence. Artnet News. 12.04.2024 tarihinde https://news.artnet.com/art-world/studio-visit-angela-bulloch-2049907 adresinden alındı.

Url-3 https://www.thepowerplant.org/whats-on/archive/angela-bulloch 12.04.2024 tarihinde adresinden alındı.

Herbert, M. (2005). 1000 words: Angela Bulloch. 1000 Words. 12.04.2024 tarihindehttps://www.artforum.com/features/1000-words-angela-bulloch-173775/ adresinden alındı.

Url-4 https://ocula.com/artists/angela-bulloch/ 12.04.2024 tarihinde adresinden alındı.

Perret, M.-T. (2002). Angela Bulloch. Kunsthaus Glarus. 12.04.2024 tarihinde https://www.frieze.com/article/angela-bulloch adresinden alındı.

Url-5 https://gazelliarthouse.com/artists/217-frieder-nake/overview/ 12.04.2024 tarihinde adresinden alındı.

Müller, B. (2021). Frieder Nake and the image machine: New book: 'Algorithmen & Zeichen — Beiträge von Frieder Nake zur Gegenwart des Computers 13.4.2024 tarihinde https://borism.medium.com/frieder-nake-and-the-image-machine-7f8a74bce246 adresinden alındı.

Url-6 https://tasmeem.qatar.vcu.edu/contributors/sebastien-labrunie/ 13.04.2024 tarihinde adresten alındı.

Url-7 https://ifdigital.institutfrancais.com/en/professional/sebastien-labrunie 13.04.2024 tarihinde adresten alındı.

Pariante, F. (2023). Glitch Art, Live Performances And İmmersive Art 13.04.2024 tarihinde https://museum-week.org/magazine/2023/05/29/glitch-art-live-performances-and%20immersive-art-interview-with-sebastien-labrunie/ adresinden alındı.

Rothstein, A. (2016). Inside the artist's studio: Sterling 14.04.2024 tarihinde Crispin.https://sculpture.org/blogpost/1810776/348747/Inside-the-Artist-s-Studio-Sterling-Crispin adresinden alındı.

Egedy. T, (2009). Art feature 13(11). 14.04.2024 tarihinde https://www.denvervoice.org/archive/tag/Sterling+Crispin adresinden alındı.

Url-8 https://www.tzapac.com/articles/tezos-at-art-basel-miami-where-code-meets-art-with-sterling-crispin/ 14.04.2024 tarihinde adresinden alındı.

Url-9 https://www.redlineart.org/sterling-crispin 14.04.2024 tarihinde adresinden alındı.
Url-10 https://refikanadol.com/ 15.04.2024 tarihinde adresinden alındı.

Estorick, A. (2023). The RCS Book is: The intervale with Refik Anadol. 15.04.2024 tarihinde https://www.rightclicksave.com/article/the-interview-refik-anadol-moma adresinden alındı.

Url-11 https://albedo.studio/breche-av-immersive-installation 06.08.2024tarihinde adresinden alındı.
Url-12 http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/405 06.08.2024 tarihinde adresinden alındı.

Url-13 https://www.widewalls.ch/magazine/angela-bulloch-maria-zerres-sharjah-art-museum 06.08.2024 tarihinde adresinden alındı.

Url-14 https://www.artsy.net/artwork/daniel-rozin-rust-mirror 06.08.2024 tarihinde adresinden alındı.

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ALAN ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN PLASTİK SANATLARDA DİJİTALLEŞME ÜZERİNE GÖRÜŞLERİ VE ANALİZİ:

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ ÖRNEĞİ

MERT YAVAŞÇA

1.DİJİTALLEŞME İLE İLGİLİ TERİM VE KAVRAMLARA GENEL BAKIŞ

Fransızca kökenli olan dijital kelimesinin Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde birinci karşılığı sayısal'dır. Sözcüğün latince karşılığı "digitus" parmak anlamına gelmektedir. İngilizce'de bu tabir 'sayı' kavramını karşılamaktadır. Genellikle elektronik aygıtları ve süreçleri tanımlamak için kullanılan dijital kelimesi, bu yaygın kullanımının aksine her türlü verinin elektronik olarak işlenmesi anlamına gelmektedir. Bilginin sayısal olarak işlenmesi ve yaşama entegre edilmesi, dijital dönüşüm tabirini de sıklıkla kullanılır hale getirmiştir.

Dijitalleşme (digitalization) verilerin bilgisayarlar tarafından saklanabilir, yönetilebilir ve işlenebilir hale geldiği 1950'li yıllarda başlamış bir süreçtir. (Klein, 2020). Dijital teknolojilerin toplumun her alanında uygulanması süreciyle yönlendirilen bir iş modelini öne sürmektedir. (Stolterman ve Fors, 2004, s. 689) Dijitalleşme, genellikle dijitalleştirme yoluyla, yani mevcut ürün veya hizmetleri dijital versiyonlara dönüştürme ve böylece somut ürüne göre çeşitli avantajlar elde etme gayesiyle başvurulan bir yöntemdir (Henriette, Feki ve Boughzala, 2015). Dijital dönüşüm bir süreç olarak, her tür verinin, bilgi ve süreçlerin sanal formatlara dönüştürülmesi, günlük hayatta toplumsal yapılarda kullanılacak şekilde sayısal olarak işlenmesi süreçlerinin tümünü kapsamaktadır. Dijitalleşme sürecinde köklü dönüşümler gerçekleşir. Bu dönüşümler iş yapma yöntemlerinden bilgiye erişime, iletişimden eğitime ve sosyal ilişkiler ile eğlence kültürüne kadar hayatın geniş bir alanında gerçekleşmektedir.

Digitization ve digitalization kelimeleri literatürde farklı terimler olsalar da Türkçe'de sıklıkla benzer anlamlara karşılık gelebilmektedir. Olası bir karışıklığı önlemek adına terimlerin farklılığı üzerinde durmak önemlidir. Digitization,

analog bir veriyi elektronik sistemlere aktararak sayısal/dijital veriye dönüştürme işlemidir. Digitalization ise analog bir süreci dijital sürece çevirme sürecidir. Bu bağlamda digitization ve digitalization terimlerini sanat ve tasarım eğitimi çerçevesinde örneklendirmek gerekirse, geleneksel yöntemler ile boyanmış bir tablonun fotoğrafını dijital kamera ile çektiğimizde ve görüntüyü sayısal/dijital veriye dönüştürdüğümüzde, tablonun sahip olduğu imgeyi digitization işlemini gerçekleştirmiş oluruz. Dijitalleşme, dijital hale getirilen verinin (bu örneğimizde bir tablonun imgesi) dijital formatta saklanacağı, değiştirilebileceği, çoğaltılabileceği, paylaşılabileceği elektronik sistemleri üretmek, icat etmek, çalışır halde tutmak, gündelik hayatın tüm süreçlerine entegre etmek anlamında kullanılabilir.

1.1. DİJİTAL ÇAĞ

"Güven içindeki enerjinin kaderi hep bu olmuştur; sanat ve erotizme alışır, ardından bitkinlik, sonunda çürüme gelir." Zaman Makinesi, H.G. Wells

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından, dijital medya'nın teorik ve teknolojik atılımlarının ortaya çıkması kaçınılmaz olmuştur. İnsanoğlunun son büyük savaşı kitlesel ölümlere neden olmuş, teknolojinin insan ırkını yok edebilme potansiyeli ve gücü anlaşılmıştır. Teknolojik ilerlemelerin insanlığı yok etmek yerine ona hizmet etmesi öngörüsü bu yıllarda ortaya çıkan yeni bir düşüncedir. 1946'da Pensilvanya Üniversitesi'nde kullanılmaya başlanan ilk dijital bilgisayar ENIAC ve ondan 5 yıl sonra ticari olarak piyasaya sürülen UNIVAC insanlığa hizmet eden teknolojinin prototipleridir. Bilgisayar ve insan arasındaki bu yeni iletişim biçiminin sistemini karşılıklı olarak inceleyen 'sibernetik' biliminin ortaya çıkması, bilgisayar sistemlerinin yaratıcı potansiyelinin farkına varan sanatçıları 'sibernetik sanat' alanında çalışmalara yönlendirmiştir. 1961'de Theodor Nelson tarafından ortaya atılan hypertext ve hypermedia terimleri, yazı, imge ve seslerin birbirlerine elektronik olarak bağlı olduğu bir uzamı tarif eden ve günümüz internet teknolojisinin temelini oluşturan fikirlerdir.

20. ve 21. yy. ise insanlık için teknolojik gelişmelerle inşa edilmiş bir dijital çağ'dır. Teknolojik gelişmelerin dijitalleşmeyi de hızlandıran yaygınlığı durmaksızın devam etmektedir. Dijital çağ, başta dijital teknoloji ve internet olmak üzere teknolojik ilerlemelerin sosyal, ekonomik ve kültürel yapılar üzerinde derin etkiler yarattığı bir dönemi ifade etmektedir. Eğitim kurumları, iş yaşamı, savunma ve sanayi sistemleri, sağlık hizmetleri dijital çağa uyumlu bir standardı takip etme ve geliştirme noktasında aktif olma çabası içindedir. Bu dönemde teknolojik yenilikler sürekli değişim ve dönüşümü beraberinde getirmiş, bireyler ve toplumlar bu değişimlere uyum sağlamaya çalışmıştır.

Tüm yaşam alanlarına yayılarak varlığını arttıran dijitalleşme, dijital çağın insanlarında sosyo-kültürel uyum sorununu da beraberinde getirmiştir. İçinde yaşadığımız kültür, sanal ortamı öne süren ve alternatif bir yaşam biçimi olarak öneren dijital çağ kültürüdür.

Dijital çağda anlam, ölçü ile doldurulur. Anlamdan yoksun bu çağ, anlatıyı değil dönüşeni talep eder. Analog verilerin sanallaşarak sayısal işlemlere dönüşmesi şart koşulur. "Veriler anlam boşluğunu doldurur" (Han, 2018, s. 66). Birinci aydınlanmadan farklı olarak ikinci aydınlanmada bilgi akılda değil veride aranır. Hayatın ölçülebilir olduğu inancı hakimdir.

1.2. DİJİTAL KÜLTÜR

"İnsan hayatındaki her araç, onun yaşama bakış açısını da etkilemektedir. Yaşamı etkileyen araçlar, bireyin düşünme ve düşünce biçimini de etkilemektedir" (Batur ve Uygun, 2012, s. 85). Dijital kültür, dijital teknolojinin ve internetin yaygın kullanımı sonucunda ortaya çıkan sosyal ve kültürel değişimlerin toplamını ifade etmektedir. Bu kültür, bireylerin, grupların ve toplumların dijital araçlar ve platformlar aracılığıyla bilgiyi nasıl etkileşime soktuğunu, ürettiğini, paylaştığını ve tükettiğini kapsar. Dijital kültür hayatın her alanını kapsadığından dijital sanat ve tasarım da dijital kültürü oluşturan gündelik hayat ile etkileşim halindedir. Dijital çağın kültürü, kendiliğin gözetlenmesini ve kimliğin unutulmasını kolaylıkla sağlayan bir sömürü düzeninin içinde filizlenmektedir. Dijital kültürün bireyi, cep telefonlarının ön kamerası aracılığı çektiği selfie'ler ile imgesini gönüllüce dijitalleştiren ve sanal kendiliğini gözetleyen canlılardır. Öznenin kendini sömürüsü, henüz farkındalığı kazanılmamış kitlesel bir mahkumiyetin ilanıdır. İnsanoğlu'nun tarih boyunca elde ettiği tüm analog veri, kendi bedenlerinin de sızdığı sanal düzende işlenmektedir. Byung-Chul Han, günümüzde hangi felsefenin önem kazandığı sorusunu yanıtlarken "Dataizm" kavramını öne sürmüştür. İkinci bir Aydınlanma vurgusuyla öne çıkan Dataizm, sayılarla işlenen bilgiyi kutsamaktadır. "Her şey veri ve enformasyon olmalıdır" buyruğundan hareketle ilerleyen bu veri fetişizmi dijital bir totalitarizme giden yoldur (Han, 2018, ss. 65-66). Günümüzün problemi, bilginin yayılma hızındaki yavaşlık değil, son derece hızlı yayılan bilginin kontrol altına alınabilmesi ya da durdurulabilmesidir. Teknolojinin ilerleyişi, gerçekliğin üzerindeki şüpheyi arttırmaktadır. Zira son yüzyılların en büyük problemi olarak 'kimlik' mefhumu yanıtlanamaz ölçektedir. Giyilebilir teknolojiler ve veri kaydeden alıcılarla donatılmış vücutlarımız tüm yaşamsal verimizi anlık olarak paylaşan birimlere dönmüştür. Kendilik, teknolojik geri dönüşlerin veri tufanında temsil mekanizmalarının geçerliliğinden şüphe halindedir. Byung -Chul Han (2018), ne kadar kapsamlı olurlarsa olsunlar sadece veriler ve sayılardan kendimizi tanıyamayacağımızı belirtmiştir.

"Kendini ölçme ve kontrol etmenin bedensel ve zihinsel performansı artırması beklenir. Ancak bu esnada toplanan yığın halindeki veriler "Ben kimim?" sorusuna cevap vermez. Quantified Self (nicelikleştirilmiş benlik) de insanın kendisini bütün anlamdan arıtan dadaist bir kendilik tekniğidir. Kendilik anlamdan yoksun haline gelene dek veriler şeklinde ufalanır." (Han, 2019, s. 67)

2. DİJİTAL SANAT

Dijital sanat, dijital teknoloji kullanılarak oluşturulan sanat eserlerini ifade eder. Bu sanat türü bilgisayar yazılımı, dijital araçlar ve elektronik medya aracılığıyla üretilir. Dijital sanat, hem geleneksel sanat biçimlerinin dijital ortama aktarılmasını hem de yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını içermektedir. Dijital sanat, teknoloji geliştikçe gelişmeye ve genişlemeye devam eden, sanatçıların yaratıcı ifadelerini yeni yollarla keşfetmelerine olanak tanıyan bir alandır. Bu sanat dalı geleneksel sanat formlarının ötesine geçerek dijital çağın kültürel ve estetik ihtiyaçlarına cevap vermektedir.

Bir bilgisayar yazıcısı aracılığı ile basılmış resimler ilk kez 1965'te New York ve Stuttgart'ta düzenlenen sergilerde gösterilmiştir. Stuttgart'ta açılan 'Generative Computergrafik' ismini taşıyan sergide bilgisayar sanatının öncülerinden olarak kabul edilen Alman akademisyen Georg Ness'in eserleri sergilenmiştir. Aynı yıl New York'ta düzenlenmiş 'Computer-Generated Pictures' isimli sergide ise görsel ve işitsel algı alanında çalışan deneysel psikolog ve sinirbilimci Bela-Julesz ve bilgisayar sanatının öncü isimlerinden mühendis A. Michael Noll'un eserleri yer bulmuştur. Sanatçılar, geleneksel çizimleri anımsatan bu yeni soyut imgelerde, dijital çizim süreçlerinin temel matematik işlemlerinin ana hatlarını belirlemiş ve dijital sanatın temel estetiğini yakalamıştır.

1960'lar sanatçıların kendi dönemlerindeki teknolojileri hızla benimsedikleri ve eserlerinde kullandıkları ilk yıllardır. Video sanatı 1960'lı yıllarda Nam June Paik ve Bruce Nauman gibi önemli isimlerin öncülüğünde çağdaş dışavurumcu ifadenin en önemli formu olarak varlığını sürdürmektedir. Ancak bu yıllarda teknolojik araçlara ulaşımın kısıtlı olması, dijital sanatın daha çok kavramsal olarak ele alınmasına olanak tanımaktadır. Sanatçıların teknolojik cihazlara erişimini kolaylaştırmak, onları mühendislerle buluşturmak ve dijital sanatın potansiyelini ortaya çıkarabilmek adına 1966'da 'Experiments in Art & Technology'yi kuran mühendis Billy Klüver, Andy Warhol, Robert Rauschenberg, John Cage, Jasper Johns gibi isimlerin bir araya geldiği performanslar ve ortak projeler geliştirmiştir. Dijital teknolojilerin teorik ve kavramsal içeriklerine duydukları ilgi Fluxus gibi sanat akımlarında önemli rol oynamıştır. Allan Kaprow, Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton, Heinz Mack, gibi sanatçılar dijital sanat alanında dönemin diğer önemli isimleridir.

"Nasıl elektronik sanat üretimi genellikle komünitelerle kurumları oluşmasını gerektiriyorsa ve sık sık somut çalışmalardan ziyade açık –uçlu etkileşimlerin gelişmesine zemin sunuyorsa, bazı sanat ve bilim araştırma gündemleri de –açıkça tanımlanmış ya da işlevsel bir sonuç söz konusu olmadan- çeşitli alanlardaki uzmanlar arasında işbirliğine ihtiyaç duymaktadır." (Shanken, 2012, s. 51)

1970'li yıllarda giderek ucuzlaşan, erişimi kolaylaşan dijital teknolojiler ile sanatçılar teknoloji ile sanatın birlikteliğini daha çok kullanabilir hale gelmiştir. Sadece bilgisayarlar değil, hardware olarak tanımlanan bilgisayar yardımcı donanımları da dijital sanat ve tasarımın üretim araçları olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu yıllarda sanatçılar, uydu teknolojileri ile video sanatını bir arada kullanarak, bugün çeşitli platformlarda ve sosyal medyada video ve ses aracılığıyla gerçekleşen etkileşimleri öngören canlı performanslara imza atmış, performanslarında coğrafi sınırları yok eden gerçek zamanlı bir sanal alanın deneyimlenmesine öncülük etmişlerdir. Douglas Davis, 1977'de Documenta 6'da (Almanya) yirmi beşten fazla ülkeye uydu yayını aracılığı ile bir video performans düzenlemiş, performansta yeni medya sanatının öncülerinden Nam June Paik, Fluxus sanatçısı ve müzisyen Charlotte Moorman ve Alman sanatçı Joseph Beuys'un performansları da izleyici ile buluşmuştur (Whitney, 2024).

Dijital teknolojilerde süregelen gelişmeler ve sanat üretimlerinin bir sonucu olarak, 1980'li yıllarda "dijital sanat" terimi ortaya çıkmıştır. Terimin ortaya çıkışında ve yaygınlaşmasında Amerikalı bir mühendisin ürettiği bilgisayar yazılımı pay sahibidir. Dijital sanatçı Harold Cohen'in icat ettiği Aaron isimli bir çizim programı, dönemin bilgisayar mühendisleri tarafından ilgiyle karşılanmış ve kullanılmıştır. Bugün, dijital sanat terimi, bilgisayar işlemleri ile üretilen eserler, fotoğraflar ve internet için yapılmış sanat çalışmaları için kullanılmaktadır. Video ve bilgisayar oyunlarının, animasyonların da dahil edilmeye başlandığı dijital sanat terimi, teknolojilerin ucuzlaması ve yaygınlaşması ile giderek daha fazla insana erişen bir ağı nitelemektedir (Farthing, 2020: 548).

"Gerçekten, sanatçılar elektronik medyayı, duyulara zevk veren, kafaları karıştıran ve tekno kültürün içerimlerini –hem pozitif hem negatif anlamda- derinden kavramayı sağlayan yollarla kullanırlar, yeniden kullanıma sokarlar ve kendilerini bizzat geliştirirler. Elektrik olağan biçimde her yere yayılmış bir şey olsa bile, sanatçılar onun – büyüsünü değilse bile- şiirsel anlamını keşfetmeyi sürdürmektedirler. Böylece de aynı zamanda, hayal gücünün sınırlarını zorlamaya, bilincini genişletmeye ve başka insanları yeni yaratıcılık ve buluş düzeylerine yönlendirmeye uygun bir sanat simyasına başvurmak suretiyle, hem elektronik medyayı insanileştirir hem de mitselleştirirler." (Shanken, 2012, s. 16)

Günümüzün meta toplumları varlıklarını ve sürdürülebilirliklerini güçlü tüketim alışkanlıkları ile sağlayabilmektedir. Meta toplumları, yeni olarak dayatılan ve üretilen metaları tükettiğinde var olabilmektedir. Tüketicileri metaların yeniliği ile etkilemek son derece önemlidir. Adorno'ya göre sanat eserleri de metalaşarak tüketim toplumuna uyum sağlamıştır (Bürger, 2003, ss. 90- 92). Günümüzün sanatçıları ve tasarımcıları, yeni teknolojileri büyük bir ilgiyle takip etmekte ve incelemektedir. Sanat ve tasarımda yeni üretim araçlarına dair ilgileri, sanatın doğasını temelden değiştirecek atılımları beraberinde getirmektedir. Dijital sanat günümüzün sıklıkla kullanılan üretim disiplinlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Dijital sanat, bilgisayar, tablet, telefon gibi teknolojik aletler ve yazılımlar gibi dijital araçlar kullanılarak yapılan sanattır. Sanal ortamda ortaya çıkarılır ve üretimi dijital süreçlere dayanır. Bu yönüyle üretim pratiği açısından geleneksel sanat üretimi yöntemlerinden tamamen farklıdır. Dijital sanat üretimleri, yeni matbaa ve 3d tasarım teknolojileri ile basılabilir, sanal ortamdan reel ortama 3 boyutlu olarak çıkarılabilir ya da basılı olmaksızın çoğaltılabilir, sergilenebilir ve paylaşılabilir. Günümüzde, dijital sanat ve tasarım ürünlerinin Virtual Reality gibi çeşitli teknolojiler ile bireyler tarafından sanal ortamda deneyimlenmesi de mümkündür. Dijital sanat, bir üretimde ve paylaşımında bir görüntüleme ara yüzüne ihtiyaç duyan sanat disiplinidir. Görüntüleme teknolojileri ile doğrudan bağlantılıdır ve elektronik sistemlere bağımlıdır. Elektrik akımına muhtaç varlığı, dijital sanat ve tasarım verisinin yaşamsal sürekliliğine tehdittir. Geleneksel sanat dallarının, biçim, teknik ve üslup özelliklerini taklit edebilen kodlanmış estetik önerisi olarak dijital sanat ve tasarım, çoğaltılabilir ve paylaşılabilir. Çoğaltma tekniği, kökeni baskı resim tarihinin temellerine dayanan bir sanat disiplini olarak hegomonyasını 20.yy'da dijital kopyalama ve baskı teknolojisi ile kaybetmiştir. Dijitalleşmenin zahmetsiz ve pratik çoğaltma ve basım önerisi hızlıca sektörleşmiş ve gündelik hayatın bir parçası haline gelmiştir. Elektronik sistemlere entegre otomatik kopyalama ticarileştikçe, 'elle yapılan' şeklinde de tanımlayabileceğimiz geleneksel zanaatların sürdürülebilirliği bir probleme dönüşmüştür. Plastik sanatlar eğitiminde zanaat temelli paradigma (değerler dizisi) geçerliğini korusa da dijitalleşmenin kendi süreçlerini dayatması durumu hayatın her alanında olduğu gibi sanat eğitiminde de geçerlidir.

Dijital sanatçılar, geniş bir araç yelpazesi ile çalışabilir ve farklı stiller ve teknikler deneyebilirler. Dijital eserler kolayca düzenlenebilir, çoğaltılabilir ve paylaşılabilir. Dijital eserler, internet üzerinden kolay ve hızlı bir şekilde paylaşılabilir. Bir sosyal medya platformu olan instagram günümüz sanatının en kapsamlı veri paylaşım alanıdır. İnternet aracılığı ile elde edilen erişilebilirlik, sanat olaylarının, sanatçıların, özel ve kamu kuruluşlarının bilgi paylaşımında geniş izleyici kitlelerine ulaşmasını sağlamaktadır.

Dijital sanat üretiminin yanı sıra dijital sanat eserlerinin sergilenmesi, korunması ve temsili de aşılması gereken teknik ve hukuki problemlere işaret etmektedir. Teknolojinin hızlı gelişimi ve çabuk eskimesi bir diğer olumsuz faktördür. Sanatçılar eserlerinin sergilenmesi ve muhafaza edilmesi süreçlerini de hesaplamalı ve teknolojik gelişmelere duyarlı bir öngörüye sahip olmalıdırlar. Öte yandan müzeler, kurumlar ve küratörler bu konuda çeşitli zorluklar yaşayabilmektedirler.

Dijital sanat, sanat eğitiminde yeni paradigmalara ihtiyaç duymuştur. Geleneksel malzemeleri ve teknikleri kullanma eğitimi almış sanatçılar ve akademisyenler yeni medyanın geçerli estetiğini aktarmada güçlük çekmeye devam edebilmektedirler.

Koleksiyonerlerin dijital sanat toplamaya yönelmesi ve bu anlamda sanat çevrelerinin bir meta olarak dijital sanatı benimsemesi 2000'li yılların başına dayanmaktadır. Amerikalı yeni medya sanatçısı Bill Viola'nın, Rönesans ikonografisi ve duyguların dışavurumu üzerine yoğunlaşan çalışması "The Quintet of Remembrance" (2000) New York Metropolitan Müzesi Koleksiyonu'na giren ilk video sanat çalışmasıdır (Shanken, 2012, s. 50).

Görüldüğü üzere dijital, sayılarla alakalı olan, elektronik ve bilgisayar teknolojileriyle bağlantılı, bir ekrana ihtiyaç duyan ve bu anlamda oldukça yakın tarihli bir kavramdır. Dijital sanatın ilk örneklerine 1960'larda rastlanılsa da sanatçılar ve sanat çevreleri tarafından gösterilen ilgi temel alındığında dijital sanatlar, ev bilgisayarları ile birlikte gelişen bir anlayış olarak 1980'lerden günümüze doğru gelişerek ve genişleyerek gelen bir çatı kavrama dönüşmüştür. Başka bir ifadeyle dijital sanat, dijital ortamları ve günümüz kitle iletişim araçlarını kullanan bir çeşit çağdaş sanat anlayışıdır.

3. GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNDE DİJİTALLEŞME

Sanat eğitiminde dijitalleşme, eğitim yöntemleri ve kaynaklarının dijital teknolojilerle entegrasyonunu ifade eder. Bu dönüşüm, hem öğretim süreçlerini hem de öğrencilerin öğrenme deneyimlerini önemli ölçüde değiştirir. Sanat eğitiminde dijitalleşme, hem öğretmenler hem de öğrenciler için yeni olanaklar ve kaynaklar sunarak, eğitim sürecini daha erişilebilir, esnek ve etkileşimli hale getirir. Türkiye'de eğitimde dijitalleşme, son yıllarda hızla gelişen bir alan olmuştur. Özellikle COVID-19 pandemisi sırasında uzaktan eğitime olan gereksinim, dijital eğitim araçlarının ve platformlarının kullanımını önemli ölçüde artırmıştır. Pandemi döneminde okulların kapanmasıyla birlikte uzaktan eğitim yaygınlaşmıştır. Üniversiteler ve okullar, Zoom, Microsoft Teams ve Goog-

le Meet gibi platformlar aracılığıyla çevrimiçi dersler vermeye başlamıştır. Bu süreçte öğretmenler ve öğrenciler, dijital araçları kullanarak eğitim süreçlerini sürdürebilmiştir. Birçok üniversite, çevrimiçi eğitim platformları ve dijital kütüphaneler oluşturarak öğrencilere uzaktan eğitim imkanları sunmaktadır.

Türkiye'de üniversitelerde sanat eğitiminin dijitalleşmesi, modern teknolojilerin sanat eğitimi süreçlerine entegre edilmesiyle gerçekleşmektedir. Bu süreç hem öğretim yöntemlerinin hem de öğrencilerin sanatsal becerilerini geliştirmede dijital araçların kullanılmasını kapsar. Sanat eğitimi veren üniversiteler, öğrencilerine dijital tasarım yazılımlarını kullanmayı öğretmektedir. Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign) gibi yazılımlar, grafik tasarım ve dijital sanat derslerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu yazılımlar sayesinde öğrenciler, dijital illüstrasyon, fotoğraf düzenleme ve grafik tasarım konularında beceriler kazanmaktadır. Blender, Maya ve ZBrush gibi 3D modelleme ve animasyon yazılımları, üniversitelerdeki sanat bölümlerinde kullanılan diğer yazılımlardır. Bu yazılımlar, öğrencilerin dijital heykel, animasyon ve oyun tasarımı konularında eğitim almasını sağlamaktadır.

Bazı üniversiteler, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerini sanat eğitimine entegre etmektedir. VR ve AR teknolojileri, öğrencilerin üç boyutlu sanal ortamlar içinde sanat eserleri yaratmalarına ve etkileşimde bulunmalarına olanak tanımaktadır. Özellikle mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinde bu teknolojiler, tasarım projelerinin sunumunda ve geliştirilmesinde kullanılmaktadır.

Öğrenciler, dijital portfolyolar oluşturarak çalışmalarını çevrimiçi platformlarda sergilemektedir. Behance, ArtStation ve Dribbble gibi platformlar, öğrencilerin eserlerini geniş bir izleyici kitlesine sunmalarına olanak tanımaktadır. Ayrıca, üniversiteler dijital sergiler düzenleyerek akademisyen ve öğrenci çalışmalarını çevrimiçi ortamda sergilemeye pandemi sonrası süreçte de devam etmiştir.

Sonuç olarak, Türkiye'de üniversitelerde sanat eğitiminin dijitalleşmesi, modern teknolojilerin eğitim süreçlerine entegrasyonu ile hızla gelişmektedir. Dijital tasarım yazılımları, 3D modelleme araçları, VR ve AR teknolojileri gibi araçlar, sanat eğitiminin kalitesini artırmakta ve öğrencilere geniş bir beceri yelpazesi sunmaktadır.

4. GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ALAN ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN PLASTİK SANATLARDA DİJİTALLEŞME ÜZERİNE GÖRÜŞLERİ VE ANALİZİ: ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ ÖRNEĞİ

Mayıs 2024 tarihi dikkate alındığında Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın kurumsal değerlendirme analizi sayfasında, aktif öğrenci sayısı bilgilerine göre, Güzel Sanatlar Fakültesi'nde 2023-2024 bahar döneminde aktif öğrenci sayısı 518'tir (ÇOMÜ, 2024).

Tablo 1. Fakülte ve bölüm öğrenci sayıları

Güzel Sanatlar Fakültesi	Öğrenci sayısı
Geleneksel Türk Sanatları Bölümü	85
Grafik Tasarım Bölümü	128
Resim Bölümü	97
Seramik ve Cam Bölümü	83
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü	79
Tiyatro Bölümü	46
	518

Öğrencilerin fakültedeki bölümlere dağılımı; Geleneksel Türk Sanatları Bölümü 85, Grafik Tasarım Bölümü 128, Resim Bölümü 97, Seramik ve Cam Bölümü 83, Tiyatro Bölümü 46, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü 79 öğrenci'dir.

Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Mayıs 2024 tarihi itibariyle toplam mezun öğrenci sayısı 3082'dir (ÇOMÜ, 2024).

Mayıs 2024 tarihi itibariyle, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Kataloğu (ÇOMÜ Eğitim Kataloğu, 2024) incelendiğinde Güzel Sanatlar Fakültesi bölümlerinde aktif olan ve içeriği gereği plastik sanatlar eğitiminde dijitalleşme ile alakalı dersler aşağıdaki gibidir:

Tablo 2. Plastik Sanatlar Eğitiminde Dijitalleşme İle Alakalı Dersler

Bölüm	Ders adı	Yarıyılı	AKTS
Geleneksel Türk Sanatları Bölümü	Dijital Ortamda Tasarım I	5 zorunlu	4
	Dijital Ortamda Tasarım II	6 seçmeli	4
Resim Bölümü	Dijital Resim I	3 seçmeli	2
	Dijital Resim II	4 seçmeli	2
	Bilgisayar Destekli Tasarım I	5 seçmeli	2
	Fotoğraf Teknikleri I	3 seçmeli	2
	Fotoğraf Teknikleri II	4 seçmeli	2
Seramik ve Cam Bölümü	Bilgisayar I	1 zorunlu	2
	Bilgisayar II	2 zorunlu	2
	Bilgisayar Destekli 2D Tasarımı I	3 zorunlu	4
	Bilgisayar Destekli 2D Tasarımı II	4 zorunlu	4
	Bilgisayar Destekli 3D Tasarım I	5 seçmeli	4
	Bilgisayar Destekli 3D Tasarım II	6 seçmeli	4
	Bilgisayar Destekli 3D Tasarım III	7 seçmeli	4
	Bilgisayar Destekli 3D Tasarım IV	8 seçmeli	4
Tekstil Tasarımı Bölümü Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü	Tekstil Teknolojileri	2 zorunlu	2
	Mesleki Bilgisayar I	3 zorunlu	4
	Mesleki Bilgisayar II	4 zorunlu	4
	Mesleki Bilgisayar III	5 zorunlu	4
	Mesleki Bilgisayar IV	6 zorunlu	4

	Mesleki Bilgisayar V	7 zorunlu	4
	Mesleki Bilgisayar VI	8 zorunlu	4
	Moda Fotoğrafçılığı	6 zorunlu	2
Tiyatro Bölümü			
Grafik Tasarım Bölümü	Dijital Teknoloji ve Görüntü	1 zorunlu	2
	Grafik Tasarımı I	1 zorunlu	6
	Grafik Tasarımı II	2 zorunlu	4
	Temel Fotoğraf Teknikleri	2 zorunlu	1
	Bilgisayar Destekli Tasarıma Giriş	2 zorunlu	4
	Ürün ve Tanıtım Fotoğrafçılığı	3 zorunlu	3
	Grafik Tasarımı III	3 zorunlu	5
	Hareketli Öyküleme I	3 zorunlu	4
	Dijital İllüstrasyon I	3 zorunlu	4
	Dijital İllüstrasyon II	4 zorunlu	4
	Grafik Tasarımı IV	4 zorunlu	4
	Hareketli Öyküleme II	4 zorunlu	4
	Yayın Grafiği I	4 zorunlu	4
	Grafik Tasarım V	5 zorunlu	4
	Ambalaj Tasarımı I	5 zorunlu	4
	Bilgilendirme Tasarımı	5 zorunlu	4
	Yayın Grafiği II	5 zorunlu	4
	Hareketli Görüntü Tasarımı I	5 zorunlu	4

	Bütünleşik Pazarlama İletişimi	5 zorunlu	2
	Reklam Grafiği	6 zorunlu	3
	Grafik Tasarımı VI	6 zorunlu	4
	Ambalaj Tasarımı II	6 zorunlu	3
	Hareketli Görüntü Tasarımı II	6 zorunlu	3
	Dijital İçerik Pazarlama	6 zorunlu	2
	Arayüz Tasarımı	7 zorunlu	8
	Grafik Tasarım VII	7 zorunlu	8
	Portfolyo Tasarımı I	7 zorunlu	8
	Portfolyo Tasarımı II	8 zorunlu	8
	Animasyona Giriş	3 seçmeli	3
	İllüstrasyon I	3 seçmeli	3
	Çevre Grafiği I	3 seçmeli	3
	3B Modellemeye Giriş	4 seçmeli	3
	İllüstrasyon II	4 seçmeli	3
	2B Dijital Animasyon	4 seçmeli	3
	Deneysel Fotoğraf ve Video	4 seçmeli	3
	Dijital Sanat ve Kültür	4 seçmeli	3
	Görsel Efekt Tasarımı	5 seçmeli	3
	Dijital Kurgu I	5 seçmeli	3
	Dijital Kurgu II	6 seçmeli	4
	Dinamik Simülasyonlar	6 seçmeli	4

	İleri Animasyon Teknikleri	7 seçmeli	3
	Oyun Bölüm Tasarımı	7 seçmeli	3
	Deneysel Animasyon Üretimi	8 seçmeli	4
	Oyun Projesi	8 seçmeli	4

Fakültenin bölümlerinde verilen dersler incelendiğinde, Grafik Tasarım Bölümü'nün eğitimde dijitalleşme paradigmasını kurmuş bir bölüm olduğu fark edilmektedir. Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü ile Seramik ve Cam Bölümlerinin eğitim içeriklerini dijitalleşme bağlamında mesleki temelde sürdürmekte olduğu görülmektedir. Resim Bölümü ile Geleneksel Türk Sanatları Bölümlerinde plastik sanatlar eğitiminde dijitalleşme süreçleri diğer bölümlere göre kısıtlı seviyededir. Tiyatro Bölümü'nün eğitim müfredatında dijitalleşme bağlamında içeriğe sahip derslere rastlanmamıştır.

Grafik Tasarım Bölümü'nün müfredatında bulunan dijitalleşmeye elverişli, dijital kültürü takip eden, dijital kültür içerikli müfredatı, bölümün disiplin olarak çağdaş grafik tasarım paradigmalarını takip eden ve güncelleyen iç dinamiklerini göstermektedir. Grafik Tasarım Bölümü'nün dijital çağa uyumlu müfredatı aday sanat öğrencilerinin ilgisini çekecek yeterliliktedir.

Seramik ve Cam ile Tekstil ve Moda Tasarımı bölümlerinin ders içerikleri çerçevesinde dijitalleşme durumları incelendiğinde disiplinlerinin güncel teknolojik gelişmeleri takip ettikleri ve öğrencilerini sanayi ve endüstri alanlarındaki dijitalleşmeye hazırladıkları anlaşılmaktadır. Mesleki düzeyde temel bilgisayar eğitiminin yanı sıra sanatsal üretim ve tasarım konusunda dijital eğitimler sürdürülmektedir.

Sanat eğitiminde dijitalleşme durumu Resim Bölümü ölçeğinde incelendiğinde bölüm öğrencilerinin dijital çağın gerekliliklerine adapte edilmesine yönelik hazırlıklara ihtiyaç duyulabileceği tespiti yapılabilir. 2022-2023 eğitim öğretim yılında tekrar aktif hale getirilen Dijital Resim dersi, bölümde eğitim alan öğrencilerin yeni resimleme teknolojilerini deneyimledikleri tek derstir.

Fakültede sanat eğitimini dijitalleştirmeye yönelik hazırlıklarını sürdürmekte olan diğer bölümlerin dijitalleşmeye bakış açısı bir başka araştırmayı gerek-

tirmektedir. Dijitalleşmesini sürdürmekte olan bölümlerin, hâlihazırdaki durumlarında, geleneksel sanat disiplinlerine sadık kalma tercihleri, ders veren akademisyenlerin dijital kültüre olan ilgi seviyeleri, ödenek ve maddi imkânlar gibi faktörler sorgulanabilir. Sanat eğitimi veren bölümlerde dijitalleşmenin seviyesi ve içeriği, güncel sanat olaylarını, kavramsal sanatı takip etmeyi gerektirdiği gibi teknolojik okuryazarlık ve dijital kültür araştırmalarını da gerektirmektedir. Plastik sanatlarda dijitalleşme, uygulamalı dersler kadar teorik derslerin de müfredata eklenmesini gerekli kılmaktadır. Teknolojik araçların ve yazılımların eğitiminin verilmesinin yanı sıra dijital okuryazarlık konusunda öğrencilerin ilgisini arttırmaya yönelik teorik dersler planlanmalıdır. Dijital sanatın kavramsal sanatta yerini ispatlamış bir disiplin olduğu ve çağdaş sanat üretimleri içinde önemli bir konumda olduğu gerçeği unutulmamalıdır.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Teknolojik gelişmeler sanatı ve sanat eğitimini de etkilemektedir. Sanatta dijitalleşme, yapay zeka görüntü işleme teknolojilerinin atılım gösterdiği 2020'li yıllardan itibaren yeniden önem kazanmıştır. Sanat eğitimi veren kurumlarda sanatın dijitalleşmesine yönelik görüşler, hazırlıklar ve eğitim-öğretim faaliyetlerine etkiler merak konusudur. Geleneksel eğitim paradigmalarının sürdürülebilirliği, sanat eğitiminin dijitalleşmesi ve dijital sanat eğitiminin gerekliliği konularında tartışmalar sürmektedir. Bu güncel tartışma bağlamında araştırmanın amacı sanat ve tasarım eğitimi alan öğrencilerin, plastik sanatlar alanında dijitalleşme konusu üzerine görüşlerinin alınması ve sonraki araştırmalar için bir temel oluşturulmasıdır. Bu araştırmada, ankete katılan öğrencilerin aldıkları eğitimin niteliği ve öğrencilere katkısı ölçülmemiştir. Yaşamakta olduğumuz dijital çağda, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin dijitalleşme durumu ve öğrencilerinin dijitalleşme üzerine görüşleri analiz edilmiştir.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada, nicel yöntemler kullanılarak sayısal veriler yorumlanmıştır. Tek aşamada yapılan anket çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Ankette '3'lü Likert Ölçeği' kullanılarak katılımcılardan, "katılıyorum", "kararsızım" "katılmıyorum" seçeneklerinden birini seçmesi istenmiştir. Onay sorularında tek şık seçme imkânı bulunmaktadır. Sanat öğrencilerinin verdiği cevaplar yüzdelerin yer aldığı tablolar ile yorumlanmıştır. Çevrimiçi olarak yapılan ankette küme örneklem yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın kavramsal metni literatür taraması ile tamamlanmıştır. Çalışmanın araştırma bölümü için, Google forms aracılığı ile 18 sorudan (katılıyorum, kararsızım, katılmıyorum) oluşan anket formu oluşturulmuştur. Dijitalleşme terimi ile ilişkili sorular vasıtasıyla dijital kültür çağında

plastik sanatlar eğitimine dair görüşlerin alımlanmasını hedefleyen sorular tercih edilmiştir.

ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU

Bu araştırmanın çalışma grubu 2023-2024 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde öğrenimine devam eden lisans ve lisansüstü öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmada yaş ve cinsiyet kriteri de yer almaktadır. Anket, fakültede görev yapmakta olan akademisyenlerin desteği ile paylaşılmış ve 96 öğrenciye ulaşılmıştır. Ankete katılım gönüllülük esasına bağlı olarak sağlanmıştır. Çalışmada kişisel veriler toplanmadığı için, etik kurul izni alınmasına gerek duyulmaması üzerine araştırma kapsamında üniversite rektörlüğünün yazılı oluru alınmıştır.

ARAŞTIRMADA TOPLANAN VERİLERİN ANALİZİ

Araştırma kapsamında elde edilen veriler Google form aracılığı ile analiz edilmiş ve yüzde frekansların yer aldığı tablolara eklenmiştir. GPT-3.5, GPT-4o ve Julius ai -Python aracılığı ile veri analizleri yapılmış, veri analizleri incelenmiş ve son kontrolleri araştırmacı tarafından yapılarak, hatalar giderilerek araştırmaya dahil edilmiştir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırmanın anket sonuçlarına ve yorumuna yer verilmiştir. Katılımcıların demografik verileri Tablo 3'te paylaşılmıştır.

Katılımcıların %30,2'si (n:29) Resim Bölümü, %20,8'i (n:20) Seramik ve Cam Bölümü, %17,7'si (n: 17) Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, %16,7'si (n:16) Grafik Tasarımı Bölümü, %14,6'sı (n:14) Geleneksel Türk Sanatları Bölümü öğrencisidir.

Tablo 3. Demografik Özelliklere İlişkin Bulgular

Değişken	Grup	n	%
Sınıf	1.sınıf	53	55,2
	2.sınıf	21	21,9
	3.sınıf	15	15,6
	4.sınıf	4	4,2

	Diğer	3	3,1
	Toplam	96	100
Cinsiyet	Kadın	73	76
	Erkek	17	17,7
	Belirtmek istemiyorum	4	4,2
	Kuir	2	2,1
Yaş dağılımı	18-24	82	85,4
	25-34	5	5,2
	35-44	2	2,1
	45-54	4	4,2
	55-64	3	3,1

Kişilerin %55,2 (n:53)'ü 1. sınıf, %21,9 (n:21)'i 2. sınıf, %15,6 (n:15)'i 3. sınıf, %4,2'si (n:4)'i 4. sınıftır. 3 katılımcı (%3,1) diğer seçeneğini işaretlemiştir.

Cinsiyet dağılımı incelendiğinde %76 (n:73) oranında kadın, %17,7 (n:17) oranında erkek çalışma kapsamında yer almıştır. Cinsiyetini belirtmek istemeyen katılımcı sayısı 4 (%4,2), kuir seçeneğini işaretleyen katılımcı sayısı 2 (%2,1)'dir.

Yaş dağılımı incelendiğinde, katılımcıların %85,4 (n:82)'si 18-24, %5,2 (n:5)'i 25-34, %2,1 (n:2)'si 35-44, % 4,2'si (n:4)'ü 45-54, %3,1'i (n:3)'ü 55-64 yaş aralığındadır.

Tablo 4. Anket İfadelerinin Dağılımına Dair Bulgular

	Katılıyorum, n(%)	Kararsızım, n(%)	Katılmıyorum, n(%)
Plastik sanatlarda dijitalleşmeyi ilgiyle takip ediyorum.	44 (45,8)	32 (33,3)	20 (20,8)

	Katılıyorum, n(%)	Kararsızım, n(%)	Katılmıyorum, n(%)
Plastik sanatlarda dijitalleşmeyi ilgiyle takip ediyorum.	44 (45,8)	32 (33,3)	20 (20,8)
Bugüne kadar dijital sanat eserlerinin ve tasarım ürünlerinin sergilendiği en az bir sergi (galeri-müze vb) gezdim.	67 (69,8)	-	29 (30,2)
Metaverse hakkında bilgi sahibiyim.	29 (30,2)	24 (25)	43 (44,8)
NFT hakkında bilgi sahibiyim.	48 (50)	22 (22,9)	26 (27,1)
Yeni Medya Sanatı hakkında bilgi sahibiyim.	47 (49)	34 (35,4)	15 (15,6)
Dijital sanat ve tasarım programlarından-araçlarından (yazılım, mobile app vb.) en az 1'ini kullanabiliyorum.	71 (74)	11 (11,5)	14 (14,6)
Dijital sanat ve tasarım programlarını-araçlarını kullanabileceğim kişisel cihazlara sahibim.	70 (72,9)	-	26 (27,1)
Bugüne kadar en az 1 adet dijital sanat/tasarım çalışması gerçekleştirdim.	63 (65,6)	9 (9,4)	24 (25)
Bugüne kadar en az 1 kez dijital sanat/tasarım çalışmalarım sergilendi.	21 (21,9)	-	75 (78,1)
NFT nasıl oluşturulur biliyorum.	16 (16,7)	30 (31,3)	50 (52,1)
Daha önce en az 1 adet NFT oluşturdum ve NFT piyasalarında yer aldım.	8 (8,3)	4 (4,2)	84 (87,5)
Plastik sanatlar eğitiminde dijital araçların	77 (80,2)	12 (12,5)	7 (7,3)

Öğrenim gördüğüm bölümde dijital sanat ve tasarım eğitimi alabileceğim dersler bulunmaktadır.	46 (47,9)	21 (21,9)	29 (30,2)
Öğrenim gördüğüm bölümde dijital sanat ve tasarım tekniklerini öğrenmek için olanaklar mevcuttur.	41 (42,7)	29 (30,2)	26 (27,1)
Plastik sanatlar eğitiminde dijital sanat ve tasarım eğitimi önemli ve gereklidir.	76 (79,2)	14 (14,6)	6 (6,3)
Plastik Sanatlarda dijitalleşme sanatsal yaratıcılığı arttırmaktadır.	59 (61,5)	24 (25)	13 (13,5)
Plastik sanatlarda dijitalleşmenin, sanat eserlerinin ve tasarım ürünlerinin değerini düşürdüğüne inanıyorum.	32 (33,3)	30 (31,2)	34 (35,4)
Plastik Sanatlarda dijitalleşmenin gelecek yıllarda geleneksel sanatın ve tasarımın yerini alacağına inanıyorum.	43 (44,8)	30 (31,3)	23 (24)

Katılımcılara yöneltilen "Plastik sanatlarda dijitalleşmeyi ilgiyle takip ediyorum" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %45,8 (n:44), kararsızım diyenlerin oranı %33,3 (n:32), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %20,8 (n:20)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Bugüne kadar dijital sanat eserlerinin ve tasarım ürünlerinin sergilendiği en az bir sergi (galeri-müze vb.) gezdim" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %69,8 (n:67), katılmıyorum diyenlerin oranı %30,2 (n:29)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Metaverse hakkında bilgi sahibiyim" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %30,2 (n:29), kararsızım diyenlerin oranı %25 (n:24), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %44,8 (n:43)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "NFT hakkında bilgi sahibiyim" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %50 (n:48), kararsızım diyenlerin oranı %22,9 (n:22), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %27,1 (n:26)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Yeni Medya Sanatı hakkında bilgi sahibiyim" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %49 (n:47), kararsızım diyenlerin oranı %35,4 (n:34), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %15,6 (n:15)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Dijital sanat ve tasarım programlarından-araçlarından (yazılım, mobile app vb.) en az 1'ini kullanabiliyorum" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %74 (n:71), kararsızım diyenlerin oranı %11,5 (n:11), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %14,6 (n:14)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Dijital sanat ve tasarım programlarını-araçlarını kullanabileceğim kişisel cihazlara sahibim" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %72,9 (n:70), katılmıyorum diyenlerin oranı %27,1 (n:26)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Bugüne kadar en az bir adet dijital sanat/tasarım çalışması gerçekleştirdim" ifadesine katıldığını belirtenlerin oranı %65,6 (n:63), kararsızım diyenlerin oranı %9,4 (n:9), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %25 (n:24)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Bugüne kadar en az bir kez dijital sanat/tasarım çalışmalarım sergilendi" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %21,9 (n:21), sergilenmediğini belirtenlerin oranı ise %78,1 (n:75)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "NFT nasıl oluşturulur biliyorum" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %16,7 (n:16), kararsızım diyenlerin oranı %31,3 (n:30), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %52,1 (n:50)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Daha önce en az bir adet NFT oluşturdum ve NFT piyasalarında yer aldım" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %8,3 (n:8), kararsızım diyenlerin oranı %4,2 (n:4), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %87,5 (n:84)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Plastik sanatlar eğitiminde dijital araçların kullanımı önemli ve gereklidir" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %80,2 (n:77), kararsızım diyenlerin oranı %12,5 (n:12), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %7,3 (n:7)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Öğrenim gördüğüm bölümde dijital sanat ve tasarım eğitimi alabileceğim dersler bulunmaktadır" ifadesine katıldığını belirtenlerin oranı %47,9 (n:46), kararsızım diyenlerin oranı %21,9 (n:21), katılmadığını belirtenlerin oranı ise %30,2 (n:29)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Öğrenim gördüğüm bölümde dijital sanat ve tasarım tekniklerini öğrenmek için olanaklar mevcuttur" ifadesine katıldığını belirtenlerin oranı %42,7 (n:41), kararsızım diyenlerin oranı %30,2 (n:29), katılmadığını belirtenlerin oranı ise %27,1 (n:26)'dir.

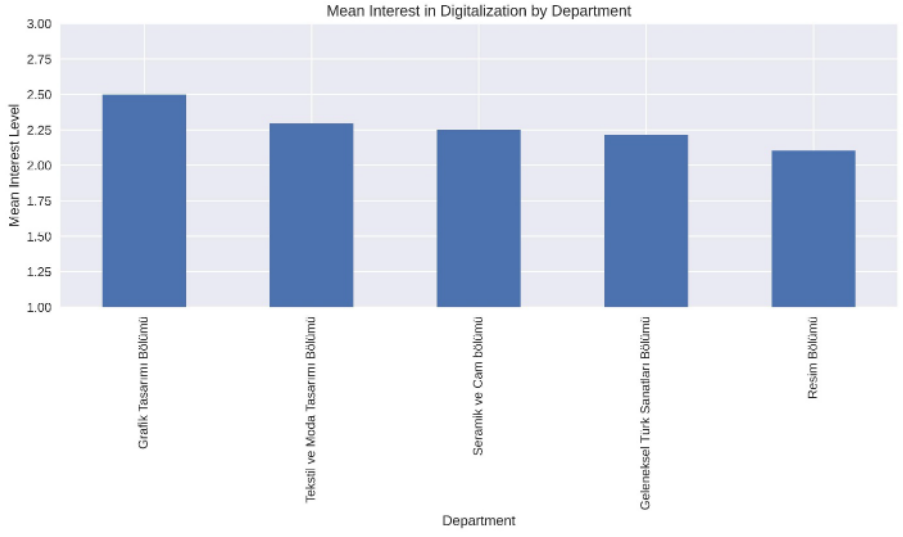
Katılımcılara yöneltilen "Plastik sanatlarda dijital sanat ve tasarım eğitimi önemli ve gereklidir" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %79,2 (n:76), kararsızım diyenlerin oranı %14,6 (n:14), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %6,3 (n:6)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Plastik sanatlarda dijitalleşme sanatsal yaratıcılığı arttırmaktadır" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %61,5 (n:59), kararsızım diyenlerin oranı %25 (n:24), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %13,5 (n:13)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Plastik sanatlarda dijitalleşmenin, sanat eserlerinin ve tasarım ürünlerinin değerini düşürdüğüne inanıyorum" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %33,3 (n:32), kararsızım diyenlerin oranı %31,2 (n:30), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %35,4 (n:34)'dir.

Katılımcılara yöneltilen "Plastik sanatlarda dijitalleşmenin gelecek yıllarda geleneksel sanatın ve tasarımın yerini alacağına inanıyorum" ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %44,8 (n:43), kararsızım diyenlerin oranı %31,3 (n:30), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %24 (n:23)'dir.

Tablo 5. Bölümlere göre dijitalleşmeye ilgi grafiği



Tablo 5'de bölümlere göre dijitalleşmeye duyulan ilgi incelendiğinde, Grafik Tasarım Bölümü'nün sürece olan ilgisi dikkat çekicidir. Bu ilginin yüksekliği Grafik Tasarım Bölümü'nün disiplin gereği dijitalleşmeye olan bağlılığı ve bölümün nitelikli müfredatı noktasında değerlendirilebilir. Resim Bölümü, tüm bölümler arasında dijitalleşmeye en düşük ilginin gösterildiği bölümdür.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzün bireyleri dijitalleşen yaşamlarına geçmiş nesillere göre daha kolay uyum sağlamakta ve modernleşmenin bir parçası olarak dijitalleşmeyi talep etmektedir. Bununla birlikte, kamusal ihtiyaçların sorumluluğunu üstlenen devlet kurumlarının ve sanayilerin dijitalleşmesi de modern devlet olmanın gerekliliklerinden olarak görülmektedir. Dijitalleşme, sektörel alanlarda olduğu kadar toplumların kültürel etkinliklerinde de ihtiyaç duyulan bir dönüşüme işaret etmektedir.

Sanatta dijitalleşme, yapay zeka görüntü işleme teknolojilerinin atılım gösterdiği 2020'li yıllardan itibaren yeniden dikkati çekmektedir. İnsanlığın sanatsal birikiminin, geçmişi 70 yıl öncesine dayanan dijital teknolojilere entegre oluş hızı, günümüz sanatının dijital sanatı benimseyişindeki gönüllülük, tek taraflı bir uyumu zorunlu kılmaktadır. Gelişen teknolojiye yetişme çabası, sanatçı adayı öğrencilerin uyum sağlamakta zorlandığı bir sürece dönüşme tehlikesi taşımaktadır. Bu uyum zorluğu maddi yeterlilikler çerçevesinde dijital sanat üretim araçlarına sahip olabilme bağlamında ortaya çıkabileceği gibi, bireysel estetik tercihlerin doğası gereği de bir bilinçli uzaklaşmaya evrilebilir.

Küresel salgınlar ve bölgesel doğal afetler, medeniyetlerin var olma çabasında dijitalleşmenin önemini gözler önüne serse de sürece yönelik eleştirel bakış geçerliliğini korumaktadır. Dijitalleşme süreçlerine yönelik eleştirilerin odak noktasında insansızlaşma tartışmaları yer almaktadır.

Ankete verilen yanıtlara göre öğrencilerin ve bölümlerin dijitalleşme üzerine görüşleri değişiklik göstermektedir. Elde edilen bulgular, tüm bölümlerde plastik sanatlarda dijitalleşmeye genel bir ilgi olmasına rağmen, ilgi düzeyinin değiştiğini göstermektedir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar tüm bölümlerin farklı görüşlere sahip olmasına rağmen, Grafik Tasarım Bölümü'nün dijitalleşmeye ilgi duyan en yüksek öğrenci oranına sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Grafik Tasarım Bölümü, dijitalleşmeye en yüksek ortalama ilgiyi gösterirken (2,5), onu Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü (2,29) takip etmektedir.

Bölümler arasında dijitalleşmeye en düşük ilgiyi Resim Bölümü (2.10) göstermektedir. Anket cevapları incelendiğinde, Resim Bölümü öğrencileri arasında dijital araçların ve eğitiminin önemini kabul edenlerin sayısı çoğunluktadır ancak ileri düzey dijital kavramlar, gelişmeler ve araçlar konusunda bilgi ve farkındalık eksikliği gözlemlenmektedir. Tüm bölümlerin ortalama ilgi düzeyi-

nin 2'nin üzerinde olduğunu ve dijitalleşmeye karşı genel olarak olumlu veya en azından tarafsız bir tutum sergilediğini belirtmek önemlidir.

Geleneksel Türk Sanatları ve Resim Bölümleri, diğer bölümlere göre kararsız olan veya dijitalleşmeye ilgi duymayan öğrenci oranıyla benzer bir görüş dağılımı göstermektedir.

Grafik Tasarım ve Tekstil ve Moda Tasarımı gibi dijital araç ve uygulamalara doğrudan sahip olabilecek bölümler dijitalleşmeye daha yüksek düzeyde ilgi göstermektedir.

Sanat eğitiminde dijitalleşmeye yönelik eğitimler çeşitlendirilmeli ancak dijital sanat ve tasarım üretimi bir zorunluluk olarak dayatılmamalıdır. Geleneksel eğitim paradigmalarının sürdürülebilirliği, sanat eğitiminin dijitalleşmesi ve dijital sanat eğitiminin gerekliliği konularında öğrenciler arasında görüş ayrılıkları sürmektedir. Bu güncel tartışma bağlamında, öğrenciler dijital okuryazarlığa yönlendirilmelidir.

Bu araştırmada, ankete katılan öğrencilerin aldıkları eğitimin niteliği ve öğrencilere katkısı ölçülmemiştir. Yaşamakta olduğumuz dijital çağda, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin dijitalleşme durumu ve öğrencilerinin dijitalleşme üzerine görüşleri analiz edilmiştir. Sanat ve tasarım eğitimi alan öğrencilerin, plastik sanatlar alanında dijitalleşme konusu üzerine görüşlerinin süreğen bir araştırma disipliniyle alınması önem arz etmektedir. Bu araştırmada elde edilen sonuçlar güzel sanatlar eğitimi verilen kurumlarda ve bölümlerde benzer araştırmaların yapılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Güzel sanatlar eğitiminin, hızla gelişen dijitalleşme süreçlerine olan adaptasyonu geleceğin sanat öğrencilerinin taleplerini karşılama noktasında önemli bir noktaya işaret etmektedir. Benzer araştırmalar ile öğrenci ve akademisyen görüşlerinin alınması ve müfredat planlaması yapılırken kullanılmasının önemi görülebilmektedir.

KAYNAKÇA

Batur, Z. ve Uygun, K. (2012). İki Neslin Bir Kavram Algısı: Teknoloji. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 5(1), 74-88. https://doi.org/10.12780/UUSBD106

Bürger, P. (2003). Avangard Kuramı, Sunuş: Kuramda Avangardlar ve Bürger'in Avangard Kuramı, (çev. Erol Özbek), İstanbul: İletişim Yayınları.

Farthing S. (2020). Sanatın Tüm Öyküsü, (çev. Gizem Aldoğan ve Firdevs Candil Çulcu), İstanbul: Hayalperest Kitap.

Han, B.-C. (2018). Güzeli Kurtarmak, (çev. Kadir Filiz), İstanbul: İnsan Yayınları.

Han, B.-C. (2019). Psikopolitika, Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri, (çev. Haluk Barışcan), İstanbul: Metis Yayınları.

Henriette, Emily ve Feki, Mondher ve Boughzala, Imed. (2015). The Shape of Digital Transformation: A Systematic Literature Review.

Klein, M. (2020). İşletmelerin Dijital Dönüşüm Senaryoları - Kavramsal Bir Model Önerisi. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 19(74), 997-1019. https://doi.org/10.17755/esosder.676984

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital kültür, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10 (3), 213-238.
Shanken, Edward A. (2012). Sanat ve Yeni Medya, (çev. Osman Akınhay), İstanbul: Akbank.

ÇOMÜ, 2024, https://ubys.comu.edu.tr/BIP/BusinessIntelligence/AcademicWorkInformation/Index (20.05.2024 tarihinde ulaşılmıştır.)

ÇOMÜ Eğitim Kataloğu, 2024, https://ubys.comu.edu.tr/AIS/OutcomeBasedLearning/Home/Index?culture=tr-TR (20.05.2024 tarihinde ulaşılmıştır.)

Whitney, 2024, https://whitney.org/essays/histories-of-the-digital-now (12.05.2024 tarihinde ulaşılmıştır.)

SANAL FIRÇA: DİJİTALLEŞME ÇAĞINDA YAPAY ZEKANIN SANAT, SANATÇI VE SANAT ESERİ İZLEME YÖNTEMLERİNE ETKİSİ

ATABERK ÇAKAN

GİRİŞ

Sanat dünyası, sürekli bir devinim halindedir. Bugün, dijital dönüşüm ve yapay zeka teknolojilerinin katkılarıyla sanat eserlerini izleme ve deneyimleme yöntemleri de bu köklü değişimi yaşamaktadır. Yeni nesil sanat eseri izleme yöntemleri, izleyicilere daha etkileşimli, kişiselleştirilmiş ve erişilebilir deneyimler sunarak, sanatı daha geniş kitlelere ulaştırma potansiyeline sahiptir (Manovich, 2018). Sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, antik çağlardan bu yana süregelen bir etkileşimdir. Ancak, yapay zekanın gelişimi, bu ilişkiyi daha önce görülmemiş bir boyuta taşımıştır. Yapay zeka, sanat eserlerinin yaratımında, analizinde ve izlenmesinde devrim niteliğinde değişiklikler yapmaktadır. Özellikle derin öğrenme algoritmaları ve generatif adversarial ağlar (GAN'lar), sanat eserlerinin yaratılma süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. GAN'lar, iki yapay sinir ağının (bir üretici ve bir ayırt edici) rekabet içinde çalıştığı bir makine öğrenimi modelidir. Bu ağlar, birbirlerini eğiterek yüksek kaliteli ve gerçekçi sanat eserleri oluşturabilirler. Bu teknolojiler, sanatçılara ilham verici yeni fikirler sunarak yaratıcı süreçlerini zenginleştirmekte ve izleyicilere benzersiz sanat deneyimleri sunmaktadır. Bir sanatçı, GAN'ları kullanarak farklı stilleri birleştirebilir ve benzersiz kompozisyonlar oluşturabilir. GAN'ların sanat yaratımında kullanılmasının en çarpıcı örneklerinden biri, "Edmond de Belamy" adlı portredir. Bu eser, Paris'teki Obvious adlı sanat kolektifi tarafından oluşturulmuş ve 2018'de Christie's müzayedesinde 432.500 dolara satılmıştır. (Colton ve Wiggins, 2012).



Resim 1. Edmond de Belamy (https://obvious-art.com/portfolio/edmond-de-belamy/)

Bu teknolojinin sunduğu olanaklar, sanat eserinin sadece üretim aşamasında değil, aynı zamanda izlenme ve deneyimlenme biçimlerinde de önemli değişikliklere yol açmaktadır. Bu değişiklikler arasında sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), yapay zeka tabanlı rehberlik sistemleri ve kişiselleştirilmiş sanat deneyimleri bulunmaktadır.

1. YENİ NESİL SANAT ESERİ İZLEME YÖNTEMLERİ

Günümüzde VR ve AR teknolojilerinin gelişimi, sanat eserlerini izleme yöntemlerine de yeni bir pencere açmaktadır. Özellikle pandemi döneminde kullanımı yaygınlaşan VR, pandeminin neden olduğu sosyal mesafe ve seyahat kısıtlamaları sırasında sanatseverlere alternatif bir deneyim sunarak, kültürel erişimi genişletmiştir. VR, kullanıcılarını tamamen dijital bir sanat galerisinin içine sokarak, fiziksel sınırları ortadan kaldırır, bu sayede, izleyiciler dünyanın herhangi bir yerindeki sanat eserlerini sanal ortamda gezebilir ve inceleyebilirler (Elgammal, vd., 2017). Bu alandaki büyük değişikliklerin temelini oluşturan Google Arts & Culture platformu, kullanıcılarını sanal müze turları ve sanat koleksiyonlarıyla buluşturarak, fiziksel olarak erişim sağlanamayan sanat eserlerine kolaylıkla ulaşmalarını sağlar (Manovich, 2018).

Artırılmış gerçeklik (AR) ise, gerçek dünya ile dijital içerikleri birleştirerek sanat eserlerine etkileşimli bir boyut ekler. AR teknolojileri, izleyicilere sanat eserlerinin üzerine dijital bilgilendirmeler, animasyonlar veya sanal rehberler ekleyerek, eserlerin arka planı hakkında daha derinlemesine bilgi sunar. (Bakhski, vd., 2017). Bu teknoloji, sanatın izleyiciyle olan etkileşimini güçlendirir ve

sanat eserlerini daha dinamik bir şekilde deneyimlemeye olanak tanır. Örneğin, bir tabloyu akıllı telefon veya AR gözlüğü aracılığıyla taradığınızda, eserin yaratım süreci, sanatçının yaşamı veya ilgili tarihî olaylarla ilgili bilgi edinebilirsiniz. Buna ek olarak AR, kamusal alanlarda sanat projelerinin gerçekleştirilmesini kolaylaştırır. Sanatçılar, AR uygulamaları aracılığıyla sokaklarda veya çeşitli mekanlarda sanatsal müdahaleler yapabilir, böylece eserlerinin etkileşimli ve değişken özelliklerini sergileyebilirler (Elgammal, 2016). Bu tür etkileşimler, sanatın daha erişilebilir ve anlaşılır hale gelmesini sağlar, izleyicilerin sanata olan ilgisini ve bağlılığını artırır.

VR ve AR teknolojilerinin sanat dünyasındaki etkileri, sadece izleme yöntemleriyle sınırlı değildir. VR ve AR, aynı zamanda sanat üretim süreçlerinde de yenilikler getirmiştir. VR ortamlarında sanatçılar, eserlerini üç boyutlu olarak tasarlayabilir ve sanal ortamda detayları daha net bir şekilde görebilirler. Bu, sanatçılara, fiziksel malzemelerin sınırlamalarından bağımsız olarak yaratıcı süreçlerini geliştirme imkânı sunar. AR (Ivanova, 2018).

Yenil nesil izleme yöntemlerinin özellikle müzelerde ve galerilerdeki gelişimi ve bu gelişimle birlikte de özel sergilerin açılması, yapay zeka tabanlı rehberlik sistemlerini ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu sistemler ziyaretçilere kişiselleştirilmiş turlar sunarak ilgi alanlarına uygun eserleri keşfetmelerini sağlar. Ayrıca yine bu sistemler sanatın eğitim ve öğretim alanlarında da sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle eğitimciler ve öğrenciler, VR ve AR kullanarak sanatı daha etkili bir şekilde öğrenmekte ve deneyimlemektedirler (McCosker, vd., 2019).



Resim 2. Seattle Sanat Müzesinde çift pozlama için "Layar" uygulamasının kullanımı (Natali Wiseman, 2018)

2. YAPAY ZEKA VE GÜNÜMÜZ SANATI

Yapay zeka, günümüz sanat eseri üretiminde pek çok farklı disiplinde kullanılmaktadır. Temelde yapay zekanın eser üretimi makine öğrenim algoritmalarıyla gerçekleşmektedir. Bu algoritmalar, mevcut sanat eserlerinden yeni stiller ve teknikler öğrenerek özgün eserler üretebilmektedir. Müzik, edebiyat ve dijital sanatlarda da kullanımı yaygınlaşmaya başlayan yeni nesil yapay zekalar, onlara verilen veri setlerinin analiziyle ortaya çıkardıkları yeni ürünler sayesinde, ellerindeki en önemli avantajlarından biri olan insan yaratıcılığını taklit etme hatta aşma potansiyeliyle sanatçılara yaratıcı fikirler ve çalışmalarını geliştirebilmeleri için bir çok olanak sunmaktadır (Bentkowska-Kafel, 2015).

Günümüzde özellikle dijital sanatlarda kullanılan yapay zekanın, müzik ve edebiyatta kullanımına dair çalışmalar da sıklaşmaktadır. AI tabanlı araçlar, müzisyenlere yeni melodiler, ritimler ve hatta tam şarkılar oluşturma konusunda gittikçe gelişmektedir. Örneğin, OpenAI tarafından geliştirilen MuseNet, çeşitli müzik türlerinde karmaşık ve melodik kompozisyonlar üreterek müzisyenlerin yaratıcı süreçlerini hızlandırabilmekte ve müzikal deneyler yapılmasına olanak tanımaktadır (Kaplan ve Haenlein, 2020). Edebiyat alanında henüz görsel sanatlar ve müzik kadar yaygın olmasa da, yadsınamayacak bir potansiyele sahip yapay zekalar; şiir, hikaye ve hatta roman yazımında kullanılmaktadır. GPT-3 gibi büyük dil modelleri, anlamlı ve yaratıcı metinler oluşturma kapasitesine sahiptir. Bu tür uygulamalar, yazarların ilham bulmalarına ve yazım süreçlerini hızlandırmalarına yardımcı olabilmektedir (Bentkowska-Kafel, 2015).

Günümüzde sanat üretiminin yanı sıra sanat eserlerinin analizinde kullanılan yapay zekalar, bir sanat eserinin stilini, konusunu ve duygusal etkisini analiz ederek sanat tarihçilerine ve sanat severlere yeni bakış açıları sunmaktadır. Ayrıca, yapay zekalar, sanat piyasasında da kullanılmakta ve eserlerin değerlendirilmesi, sahtekarlığın önlenmesi gibi konularda önemli bir araç haline gelmektedir. Veri setlerinde bulunan devasa arşivleri sayesinde sanat eserlerinin yeniden yaratımı ve dijital restorasyonu konusunda da büyük bir potansiyele sahiptir. Gelişmiş görüntü işleme teknikleri, yapay zeka tabanlı analiz araçları, özellikle zarar görmüş sanat eserlerinin dijital ortamda yeniden oluşturulmasında, öğrenme modelleriyse mevcut verilerden yola çıkarak, eksik parçaları tahmin etmekte ve eserlerin orijinal hallerine yakın dijital kopyalarını oluşturmakta görev alır. Bu sayede, eserlerin orijinal detayları korunarak, gelecek nesillere aktarılabilir (Thelwall ve Stuart, 2019).



Resim 3. Rembrandt'ın kenarları kesilmiş 'Gece Devriyesi' tablosunun Rijksmuseum tarafından yapay zeka restorasyonu

3. SANATTA DİJİTALİZMİN GELECEKTEKİ YERİ

Gelecek yıllarda yapay zeka algoritmalarının sanat alanında çok daha derinlemesine entegre olacağı öngörülmektedir. Yapay zeka algoritmaların, günümüz dijitalizm çağında dahi hayal bile edilemeyen karmaşık ve yaratıcı eserler üretebileceği, sanatsal ifade biçimlerinin tamamen yeni bir boyut kazanacağı düşünülmektedir (Radford, vd., 2015). Sanatçılar ve sanata daha iyi entegre yapay zeka algoritmaları insan zihninin ve makinelerin yaratıcılığının birleşimiyle yepyeni sanat türleri ortaya çıkarabilme fırsatı bulabilecektir. Sanat eserlerinin etkileşimli ve dinamik hale gelebileceği, izleyicilerin eserlerle doğrudan etkileşime geçebileceği ve kişiselleştirilmiş sanat deneyimleri yaşayabileceği tahmin edilmektedir (Manovich, 2018). Özellikle sanatın demokratikleşmesiyle ilgili olarak yeni nesil algoritmaların gelişimiyle birlikte herkes, sanatçı olmadan kendi sanat eserlerini üretebilecek. Bu durum, sanatın daha demokratik bir hale gelmesine ve daha geniş kitlelere ulaşmasına olanak tanıyacak. Buna ek olarak günümüzde henüz öngörülemeyen yeni sanat formlarının ortaya çıkabilir. Örneğin yapay zeka tarafından üretilen müzik ve görsel sanatlar, tamamen yeni estetik anlayışlar geliştirebilir hatta yapay zeka sanat piyasasını kökten değiştirebilir. Gelecekte yapay zeka tarafından üretilen sanat eserlerinin değeri ve sanat piyasasındaki yeri gibi konular günümüzdeki algılayışımızın çok ötesinde olabilir.

Ancak, yapay zekanın sanat alanındaki gelişimi, bazı etik sorunları da beraberinde getirmektedir. Örneğin, yapay zeka tarafından üretilen bir sanat eserinin telif hakkı kimde olacağı, yapay zekanın sanatçıların özgünlüğünü ve yaratıcılı-

ğını tehdit edip etmeyeceği gibi sorular, sanat dünyasında önemli tartışmalara neden olmaktadır (McCorduck, 2020).

4. YAPAY ZEKANIN GELİŞİMİ VE ETİK KAYGILAR

Teknolojinin sanat dünyasına getirdiği yenilikler, hem teknik hem de felsefi açıdan derin etkiler yaratmaktadır. Yapay zekanın yaratıcı süreçteki rolü, sanatın doğasını ve sanatçıların rolünü yeniden tanımlamaktadır. Gelecekte, yapay zeka ile sanat üretiminin daha da yaygınlaşacağı ve bu alanda yeni ve heyecan verici gelişmelerin yaşanacağı öngörülmekte ancak bu süreçte etik ve felsefi soruların da dikkatlice ele alınması gerekmektedir (Simonite, 2017).

Birçok sanatçı, yapay zekanın yaratıcılığı üzerindeki etkisinden endişe duymaktadır. Geleneksel sanatçılar, yapay zekanın özgünlük ve yaratıcılık konusundaki yeteneklerini sorgulamakta ve bu durumun kendi işlerini nasıl etkileyeceğini merak etmektedirler. Yapay zekanın, sanatçıların yerini alıp alamayacağı ve sanatta insan dokunuşunun önemini azaltıp azaltmayacağı konusu, sanat dünyasında önemli bir tartışma konusudur. Bazı sanatçılar, yapay zekanın sanatın ruhunu ve derinliğini kaybettirebileceğini düşünürken, bazıları ise yapay zekanın sanat yaratma sürecine yeni ve heyecan verici bir boyut kazandırabileceğine inanmaktadır (Thelwall ve Stuart, 2019).

Yapay zekanın sanat dünyasına getirdiği bir diğer sorun ise, orijinal eserlerin taklit edilmesi veya kopyalanmasıdır. Yapay zeka algoritmaları, mevcut sanat eserlerini analiz ederek benzer tarzda yeni eserler üretebilmektedir. Bu durum, sanatçıların eserlerinin izinsiz olarak kopyalanması ve taklit edilmesi gibi sorunlara yol açabilir. Telif hakkı ihlalleri ve orijinal eserlerin değer kaybetmesi gibi konular, yapay zekanın sanat alanındaki kullanımıyla birlikte daha da önem kazanmıştır (Cheng, vd., 2021).

Ayrıca, yapay zekanın sanat eserleri yaratma sürecindeki rolü, sanatçı kimliğinin ve sanatın tanımının yeniden düşünülmesini gerektirebilir. Sanat, tarih boyunca insan yaratıcılığının bir ifadesi olarak görülmüştür. Ancak, yapay zekanın sanat yaratma sürecine dahil olması, bu tanımın değişmesine neden olabilir (Manovich, 2018).

Yapay zekanın sanat alanındaki gelişimi, beraberinde birçok etik sorunu getirmektedir. Telif hakkı, özgünlük ve yaratıcılık gibi konular, yapay zeka tarafından üretilen sanat eserleri bağlamında yeniden düşünülmesi gereken önemli meselelerdir. Ancak, yapay zekanın sanat yaratma sürecine getirdiği yenilikler ve olanaklar da göz ardı edilmemelidir. Bu nedenle, yapay zeka ve sanatın kesişim

noktasında ortaya çıkan etik sorunlar ve fırsatlar, dikkatli bir şekilde ele alınmalı ve tartışılmalıdır (Danks ve London, 2017).

5. SONUÇ

Yapay zeka, sanat dünyasında hem büyük fırsatlar hem de önemli zorluklar sunmaktadır. Yaratıcılığı artırma, otomatikleştirme, kişiselleştirilmiş sanat deneyimleri ve dijital restorasyon gibi avantajları, sanatçıların çalışmalarını zenginleştirebilir ve daha geniş kitlelere ulaşmalarını sağlayabilir. Sanat eseri üretiminde insana özgü yaratıcılığı ve duygusal derinliği, yapay zekanın sınırlamaları arasında yer alır. Bu nedenle, yapay zeka ve insan sanatçılar arasındaki dengeyi korumak, sanatın geleceği için kritik öneme sahiptir. Sanatçılar için yaratıcılığı destekleyen ve yeni ifade yolları sunan yapay zekalar, aynı zamanda gelecekte işsizlik ve ekonomik kaygılar gibi olumsuz etkiler de doğurabilir. Özellikle tekrarlayan ve rutin görevlerin otomatikleştirilmesi, bu tür işleri yapan kişilerin işsiz kalmasına neden olabilir, ayrıca yapay zeka tarafından üretilen sanat eserlerinin pazarda insan sanatçılarla rekabet edebilmesi, bağımsız sanatçılar ve küçük ölçekli yaratıcılar için yine ekonomik zorluklar yaratabilir. Bununla birlikte yapay zeka tabanlı platformlar ve algoritmalar, sanat eserlerini otomatik olarak analiz ederek, kullanıcıların ilgi alanlarına göre kişiselleştirilmiş öneriler sunar. Bu, sanatın daha fazla insana ulaşmasını ve farklı sanat formlarının keşfedilmesini teşvik eder. Yapay zeka sanat eğitimi alanında da önemli katkılar sunar. Örneğin, yapay zeka destekli eğitim programları, öğrencilere sanatsal becerilerini geliştirmeleri için kişiselleştirilmiş geri bildirimler ve öneriler verebilir. Bu, öğrencilerin daha hızlı ve etkili bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabilir. Kültürel mirasın korunumu konusuna bakıldığındaysa eski sanat eserlerinin dijital olarak restore edilmesine ve korunmasına yardımcı olabilir. Bu, gelecekteki nesillerin bu eserleri deneyimlemelerini ve öğrenmelerini sağlar. Gelecekte, yapay zekanın sanat üzerindeki etkilerini dengelemek ve sanatın insana özgü yönlerini korumak için dikkatli bir yaklaşım benimsenmelidir. Yapay zekanın sanat dünyasındaki yeri, yaratıcılığı ve sanatsal ifade özgürlüğünü desteklemeye devam ettikçe, sanatçılar ve izleyiciler için heyecan verici yeni fırsatlar ortaya çıkacaktır.

KAYNAKÇALAR

Bakhshi, H., Downing, J. M., Osborne, M. A., & Schneider, P. (2017). The Future of Skills: Employment in 2030. Pearson and Nesta.

Bentkowska-Kafel, A. (2015). Digital Visual Culture: Theory and Practice. Intellect Books.

Cheng, J., Liu, X., & Wang, Y. (2021). Ethical Implications of AI in Art Creation: A Review. AI Ethics, 1(2), 123-134.

Colton, S., & Wiggins, G. A. (2012). Computational Creativity: The Final Frontier? Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence.

Danks, D., & London, A. J. (2017). Algorithmic Bias in Autonomous Systems. Proceedings of the 26th International Joint Conference on Artificial Intelligence.

Elgammal, A., Liu, B., & Picard, R. W. (2016). Darwinian approaches to neural networks for image generation. IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence, 38(8), 1693-1707.

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks, Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms. arXiv preprint arXiv:1706.07068.

Ivanova, A.V. (2018). VR & AR TECHNOLOGIES: OPPORTUNITIES AND APPLICATION OBSTACLES. Strategic decisions and risk management, (3):88-107. https://doi.org/10.17747/2078-8886-2018-3-88-107
Kaplan, A., & Haenlein, M. (2020). Rulers of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Artificial Intelligence. Business Horizons, 63(1), 37-50.

Manovich, L. (2018). AI and Creativity: A Theoretical Framework. Arts, 7(2), 18.

McCorduck, P. (2020). Machines Who Think: A Personal Inquiry into the History and Prospects of Artificial Intelligence. CRC Press.

McCosker, A., Wilken, R., & Arnold, M. (2019). Automating Vision: The Social Impact of the New Camera Consciousness. London: Palgrave Macmillan.

Radford, A., Metz, L., & Chintala, S. (2015). Unsupervised representation learning with deep convolutional generative adversarial networks. arXiv preprint arXiv:1511.06434.

Simonite, T. (2017). The AI revolution: The birth of a new species. MIT Press.

Thelwall, M. & Stuart, D. (2019). Exploring the Impact of Artificial Intelligence on Art Creation. Journal of Cultural Analytics.

Resim 1. (https://obvious-art.com/portfolio/edmond-de-belamy/) (E.T.22.07.2024)

Resim 2. (https://cdn.geekwire.com/wp-content/uploads/2018/07/doubex-install-nwiseman-IMG_9563-630x420.jpg) (E.T.28.07.2024)

Resim 3. https://www.bbc.com/news/technology-57588270 (E.T.05.08.2024)

BUNU SEN Mİ YAZDIN?

TUBA BATU

Az önce okumuş olduğunuz "Sanal Fırça: Dijitalleşme Çağında Yapay Zekanın Sanat, Sanatçı ve Sanat Eseri İzleme Yöntemlerine Etkisi" Ataberk Çakan'ın yönergeleriyle ve çok az müdahalesiyle yapay zekaya yazdırılmış bir kitap bölümüdür.

Yönerge veren kişi olarak kısaca yönlendirici diyeceğimiz Ataberk Çakan adını bir yazar gibi başlığın altına iliştirmekteki amacımız okuyucunun yazıyı önyargısız bir yaklaşımla okumasıydı. Bu bölümü oluştururken yönlendirici ile ana hedefimiz insan elinden çıkıp çıkmadığı anlaşılamayacak bir yazı olması ve bunu okuyucuyla bölümün sonunda paylaşarak bir sürpriz yaratmaktı. Dilerim bu duyguyu hissetmişsinizdir. Öte yandan yapay zeka ile çalışmanın etik açıdan ne kadar 'doğru' olduğunun tartışıldığı ve ortaya çıkan eserlerdeki mülkiyet hakları hususunun hala büyük boşluklar içerdiği bir durumdayken, yazı aslında kime aittir konusu da gri bir alanda kalmaktadır. Yapay zekayı kullanırken ona yönergelerin verilişinin, verilen kelimelerin sırasının ve bu bağlamda da yönlendiricinin öneminin farkındaydık. Yönlendirici, bu bilinçle yapay zekaya ürettirdiği yazısında hangi adımları nasıl izlediğini tüm açıklığıyla aşağıda paylaşmıştır. Bu oldukça önemli bir paylaşımdır, çünkü artık biliyoruz ki öğrenebilen bir yazılım olarak ortaya çıkmış bu araçları eğitme ve yönlendirme bakımından insan faktörü oldukça kritik bir noktadadır.

Yönlendirici Ataberk Çakan aşağıda adım adım yapay zekayı yönlendirme şeklini açıklamıştır. Bu belki de kendi araştırmalarınızı yaparken yapay zekayı kullanma konusunda sizlere yol haritası olabilecek bir bilgi, alternatif bir kullanım şekli olabilir. Yönlendirici, aşağıdaki sırayı izlerken bilimsel açıdan da doğru bir yayın sunabilmek adına farklı modelde yapay zekâları bir arada kullanmış, kelime tekrarı, noktalama işareti gibi yanlış ve eksikleri düzeltirken aynı anlama gelen cümlelerin tekrarının olmaması adına da ufak müdahaleleri yapmaktan geri durmamıştır. Amaç yalnızca okuyucuyu bir Turing testiyle karşı karşıya bırakmak ve şaşırtmak değildir elbette, yazının akademik bilgi üretmek açısından da değeri vardır. Bu bölüm okuyucunun konu ile ilgili okumalarında yararlanabileceği ve hatta belki atıf alabilecek bir yazıdır.

Bilgilerin paylaşımı, toparlanış şekli ve sıralanışı tamamen yönlendiricinin yönergeleriyle oluşturulmuştur. Farklı bir yönlendirici ve farklı yönergelerle aynı konuda bambaşka bir bölüm ortaya çıkartılabilir. Bu durumda ortaya çıkan yazı Ataberk Çakan'ın bir eseri sayılabilir. Aynı zamanda yönlendiricinin yazıdaki kısmi dokunuşları da bu fikri destekleyen bir veridir. Öte yandan yazının Ithenticate üzerinden alınan intihal raporu kaynakçalı %13, kaynakçasız %2 olarak verilmiştir. Yapay zekaya yazıyı tekrar yükleyip "bunu sen mi yazdın?" diye sorulduğunda ise alınan yanıt evettir. Fakat yapay zeka bu konuda çok ısrarcı da değildir. Şayet siz "emin misin, yazıyı ben yazdım" derseniz sizden özür diler ve yazının kendisinin olmadığını da kabul eder. Tüm tartışmalar eşliğinde yönlendiricinin eseri olarak kabul ettiğimiz Sanal Fırça: Dijitalleşme Çağında Yapay Zekanın Sanat, Sanatçı ve Sanat Eseri İzleme Yöntemlerine Etkisi başlıklı bu yazının yapay zeka tarafından yazıldığını belgeleyecek hiçbir kanıt yoktur, yönlendiricinin beyanı dışında elimizde hiçbir veri olmaması da oldukça düşündürücüdür.

RAPOR

ATABERK ÇAKAN

Makale hazırlanmadan önce, taslak olarak oluşturulan konuya ilişkin başlık oluşturması için yapay zeka uygulamaları belirlenmiştir. Başlığı oluştururken GPT-3 kullanılmış, yapay zekaya girdi olarak; "dijitalleşme çağında yapay zekanın gelecekteki yeri ile ilgili yazılacak olan makale için 10 adet başlık önerisi" verilip, yapay zekanın dönüt olarak verdiği öneriler arasından "Sanal Fırça- Dijitalleşme Çağında Yapay Zekanın Sanat, Sanatçı ve Sanat Eseri İzleme Yöntemlerine Etkisi" başlığı seçilmiştir.

Başlık belirlendikten sonra makale şablonu oluşturularak konular seçilmiştir. Bu konular arasında yapay zekanın dönüşümü, sanat teknoloji ve yapay zekâ ilişkisi, yeni nesil sanat eseri izleme yöntemleri, yapay zekâ ve günümüz sanatı, sanatta dijitalizm, yapay zekanın avantajları ve dezavantajları, yapay zekanın gelişimiyle birlikte gelecekteki yeri ile ilgili öngörüler, etik ve ekonomik kaygılar vardır.

Yazılacak olan makalenin her bir bölümü için, o bölümün hazırlık aşamasında makalenin bilimsel bir dilde yazılması adına gereken algoritma yatkınlığı, konu hakkında en çok kaynakçaya erişim, yazıyı yazarken kullandığı kelime kalıpları ve tamlama tekrarları, aynı girdi verildiğinde elde edilen sonuçların çeşitliliği ve bilgilerin doğruluk düzeyleri gibi parametreler göz önünde bulundurularak defalarca denenmiş ve her bölüm için en uygunları seçilmiştir. Buradaki en önemli unsur yapay zekâ tarafından yazılacak olan makalenin, verilen girdi haricinde insan müdahalesinde yeniden düzenlenmeyecek olmasıdır. Yapay zekâ tarafından oluşturulan metinler olduğu gibi değiştirilmeden aktarılacak sadece bazı noktalarda birbirini tekrarlayan cümle yapıları veya konu uygunsuzluğu gibi durumlarla karşılaşıldığında bu bölümler çıkarılarak, noktalama işaretleri eksiklikleri giderilecektir.

Çalışma kriterleri ve elemeler yapıldıktan sonra, çalışma için en optimal şartları sağlayan yapay zekalar aşağıdakiler olarak belirlenmiştir.

Write Sonic (https://writesonic.com/)

Perplexity AI (https://www.perplexity.ai/)

GPT 3 ve GPT-4o, (https://chatgpt.com/)

Koala AI (https://koala.sh/)

Gemini AI (https://gemini.google.com/app)

Jasper AI (https://www.jasper.ai/?fpr=asmad)

HIX AI (https://writer.hix.ai/)

İlk olarak tüm yapay zekalar birkaç kez kullanılarak, makalenin giriş kısmı için hiçbir ayarlama yapılmadan sadece 'yapay zekanın sanat alanında günümüz kullanımı ve gelecekteki yeri ile ilgili en az 150 kelimelik bir giriş paragrafı yaz' girdisi verilerek test edilmiştir. Yapılan test girdisi sonucunda en detaylı sonuç Koala AI tarafından elde edilmiş, makalenin şekillenmesi için gereken iskelet metin için Koala AI tercih edilmiştir. Bu denemenin amacı kısa ve öz bir paragrafı hiçbir detay girdisi verilmeden herhangi bir yapay zekadan optimal bir sonuç alınıp alınamayacağını test etmektir.

Bu testin ardından Koala AI ile 'yapay zekanın sanat üzerindeki rolü, avantajları ve dezavantajları, sanat eseri izleme yöntemlerinde kullanımı, 25 yıl sonra nerelere varabileceği ile ilgili tahminleri içeren 1000 kelimelik bir deneme metni' girdisi istenmiş; alınan sonucun çok fazla kelime tekrarına düşmesi, bilimsel dilde yazılmayışı ve kaynakça yetersizliğinden dolayı aynı girdiye 'amaç: yapay zekanın sanattaki rolü hakkında okurları bilgilendirmek, stil: akademik, kaynakça: bilimsel makaleler, dergiler ve tezler' eklenerek yeniden bir çıktı alınmıştır. Aynı girdi toplamda 3 kez tekrarlanarak elde edilen çıktılar bir metin dosyasına kaydedilmiş, aralarından önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde uygunluğu en optimal olan metin, makaleye başlangıçtaki giriş cümlesinin şablonu olması için tercih edilmiştir.

Ayrılan ve şablon olarak seçilecek metin daha sonrasında Perplexity AI ve GPT-3/4o modellere kopyalanarak 'verilen metnin analizini yaparak, bu yazıyı 2500 kelimeye tamamla' girdisiyle yazı revizesi istenmiştir. Hem Perplexity hem de GPT modellerinin dil yatkınlığı Koala AI tarafından yazılmış olan dilden uzak olduğundan, istenen sonuç elde edilememiştir. Ardından makalede kullanıla-

cak yazılar arası dil uyumsuzluğunu düzeltmek amacıyla Koala AI ile sanat, sanat eserleri, sanat eseri üretimi gibi bir çok farklı konuda ilk hazırlamış olduğu 1000 kelimelik iskelet metin referansıyla deneme metinleri oluşturulmuştur. Bu metinlerin üretim amacı, eldeki iskelet şablonun yazı stilinin birebir olduğu, birbirine çok yakın ancak farklı konularla ilgili rastgele metinler oluşturarak, algoritmanın bu metinlerde kullanılan yazım stilini pekiştirmesini sağlamaktır. Bu oluşturulan şablonlarla GPT ve Perplexity eğitilerek en sonunda istenen sonuçlara ulaşılmıştır.

Makalenin giriş kısmı, dil probleminin çözümünün ardından GPT ve Perplexity ile oluşturulmuş, çıktılardan elde edilen birbiriyle en uyumlu cümleler seçilerek giriş kısmı tamamlanmıştır. Giriş kısmı tamamlandıktan sonra kaynakça kullanımının yetersiz olduğu düşünülüp, aynı metin Gemini AI üzerine kopyalanarak kaynakçalı şekilde giriş kısmı revizesi istenmiştir.

Gemini AI ile revize edilmiş kaynakçalı metin içerisinde herhangi bir görsel olmadığından, makalenin giriş kısmında verilen örneğin görsel kaynağı yönlendirici müdahalesiyle internetten makaleye eklenmiştir. Bu yöntemin makalenin bütünlüğü için en optimum çıktı olduğuna karar verildikten sonra makalenin, geri kalan tüm bölümleri aynı şekilde GPT-3/4o ve Purplexity AI tarafından oluşturulup Gemini AI ile kaynakçalı şekilde düzenlenmiştir. Yapay zekanın atıf yaptığı örnekler konusunda yeterince bilgi vermediği durumlardaysa örnekler Write Sonic detaylandırılmıştır.

Makalenin sonuç ve özet kısmı hariç tamamlanmasının ardından, özet kısmı için Türkçe ve İngilizce olacak şekilde Write Sonic ve Jasper AI kullanılmıştır. Makalenin sonuç kısmı HIX AI ve Jasper AI tarafından tamamlanarak, elle eklenmiş olan görsel kaynakçalara ait bilgiler yazıldıktan sonra makale tamamlanmıştır.