



ISSN:1306-3111

e-Journal of New World Sciences Academy  
2011, Volume: 6, Number: 1, Article Number: 4C0069

**HUMANITIES**

Received: October 2010

Accepted: January 2011

Series : 4C

ISSN : 1308-7444

© 2010 www.newwsa.com

**Abdulgani Arıkan**

Selcuk University

gani@selcuk.edu.tr

Konya-Turkey

**BİLGİSAYARLA SANAT VE TASARIM ÜZERİNE BETİMLEYİCİ BİR ALAN ARAŞTIRMASI**

**ÖZET**

Bilgisayarın günlük hayatımızda giderek artan önemi tüm bireylerde olduğu gibi sanatçı ve tasarımcıların hem günlük hayatlarında hem de meşgul oldukları sanat alanında da kendini göstermektedir. Sanatçı ve tasarımcının alanı ile ilgili olarak yaptığı çalışmaların araştırma ve üretim aşamasında, hatta bizzat sanat aracı olarak bilgisayarlar giderek önem kazanmaktadır. Bu durum her yeni bulgu, araç ve sürecin yaratabileceği sorunlarda olduğu gibi bilgisayarın sanat ve tasarım alanında algılanması ve kullanılması ile ilgili bazı tartışmaları da beraberinde taşıyabilmektedir. Bu araştırma kapsamında, sanatçı akademisyenlerin bahsi geçen kaygılara ilişkin olarak düşüncelerinin ne yönde olduğu tespit edilmeye çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Grafik Tasarım, Tasarım, Sanatçı  
Bilgisayarla Sanat ve Tasarım,

**A DESCRIPTIVE SURVEY ABOUT COMPUTER AIDED ART AND DESIGN**

**ABSTRACT**

As the importance of computer technologies in our daily lives increases continuously, artists and designers are affected by these changes in their daily lives and in their artistic domains as well. The profession related computer usage by artists and designers begins with the research stage of their work and continue in the production and even in the presentation stages. As with every technical and procedural innovation, this usage caused some debates about the perception and implementation of the computer in arts and design. This study explores the considerations of artist academicians over these concerns.

**Keywords:** Art, Graphic Design, Design, Artist,  
Computer Aided Art and Design

## 1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Bilgisayar teknolojisinin son 10 yıllık süreçte oldukça hızlı şekilde gelişmesi ve yaygınlık kazanması ile birlikte, kullanım alanları da giderek yaygınlık kazanmaktadır. Bundan yirmi yıl önce üniversitelerin teknoloji laboratuvarlarında ancak gerçekleştirilebileceği düşünülen bir bilim kurgudan ibaret sayılan bilgisayar destekli imgeleme günümüzde kaçınılmaz bir hale gelmiştir (Bowen, 2003: 220). Bilgisayarla sanat ve tasarımın tarihi, kişisel bilgisayarların ve etkileşimli yazılımların hızlı gelişimi ile dönüm noktasına ulaşmıştır. Bilginin hızlı işlenmesine ve hızlı erişimine imkân tanınması bu yaygınlık kazanmanın en önemli nedenlerinden gösterilebilir. Öte yandan bilgisayar teknolojisi sanat ve tasarım alanında da giderek yaygınlık kazanırken sorunları ve tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Bilgisayar özellikle sanat ve tasarım uygulamalarında önemli kolaylıklar sağlamaktadır. Ancak kolaycılığa kaçmak gibi olumsuz bir durumu da ortaya çıkardığı sanat ve tasarım çevrelerinde vurgulanmaktadır. Bilge, bu durumu "bilgisayar kolaycılık gibi bir durumu beraberinde getirmekte ama uygulamayı marifet olmaktan çıkartarak düşüncenin önemini daha fazla fark edilmesine neden olmaktadır" şeklinde açıklamaktadır (akt: Niyazioğlu ve Durmaz, 2008: 49).

Sanat ve tasarım olgusu içerisinde düşünce her zaman önemli olmuştur ancak; bilgisayarın işleri bu denli kolaylaştırmasına kadar, uygulamadaki albeni, ince işçilik ve zengin estetik içerik hep daha önemliymiş gibi bir kanaat yaratabilmiştir. Bu durum, Bilge'nin de vurguladığı gibi çalışmada düşüncenin önemini az da olsa arka plana atabilmiştir. Ancak; bugün bilgisayarın sağladığı teknik kolaylık ve hız, düşüncenin yani yaratıcı fikrin daha önemli olduğuna dair bir kanıya yol açabilmektedir. Gerek düşüncenin önemi, gerek uygulamanın yetenekli ellerde şekillenmesi bağlamında olsun, bilgisayar teknolojisinin sağladığı bütün bu kolaylıklara rağmen; sağlam düşünce temeline dayanmayan bir çalışmanın görsel açıdan zengin olması yeterli olmayabilir. Diğer taraftan, sağlam bir düşünce alt yapısına ve bilgisayarın sağladığı bütün teknik kolaylık ve hızla rağmen; yetenekli bir sanatçı ve tasarımcı duyarlılığından uzak hazırlanacak çalışma da başarısızlıkla sonuçlanabilir.

Sanatçı ve tasarımcıya içinde bulunduğumuz "bilgi çağında" "bilgi taşıyıcısı" rolü veren Stranger (2002: 38) sanatçının bu rolü ile fikirleri, kavramları ve düşünceleri taşıdığına vurgu yapmaktadır. Grafik tasarımcılarla aynı grupta ele alınsa da bilgisayar sanatçılarının bilgisayarı bir araç olarak geniş oranda kullandığını belirtmektedir. Bilgisayar bahsi geçen bilgi çağının en önemli unsuru haline gelmiştir. Sanatçı çalışmalarını, fotoğraf veya video, imge, metin, ses, durağan veya hareketli ayırım yapılmaksızın, bilgisayarda işleyerek onu yaratıcı sürecin çok önemli bir aracı kılmaktadır. Bu bağlamda bilgisayarın bir sanat ve tasarım üretim aracı olarak kullanılması; sanatçı ya da tasarımcı yeteneğinin, uygulama becerisinin ve duyarlılığının göz ardı edilmesi gibi bir sonucu yaratmamalıdır. Tepecik (2002: 51) insan düşüncesinin mükemmel bir buluşu olarak nitelendirdiği bilgisayarların, bilinmesi ve kullanılması gerektiğini salık verirken; bunları kullanacak zeki ve bilgili insanlara ihtiyaç olduğunu belirtmektedir. Bu değerlendirme ile sanatçı ya da tasarımcı yeteneğinin, uygulama becerisinin ve duyarlılığının önemine işaret edilmektedir.

## 2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Bilgisayarla sanat ve tasarım hakkındaki genel durum kişisel düşünce ve genel kanaatler ötesine geçememektedir. Bu konuya, konunun asıl muhataplarından olan sanatçı akademisyenler nasıl baktıklarına dair ciddi çalışmalar bulunmamaktadır. Çalışmanın amacı; Türkiye'de halâ aktif görevde bulunan sanatçı akademisyenlerin bilgisayarla sanat ve tasarıma bakış açılarını bir alan araştırması ile ortaya koymaktır. Çalışma, konu üzerinde

araştırma yapan ve yapmayı düşünenlere doğru bilgi sağlaması açısından önemli görülmektedir.

Alan araştırması sonucu elde edilen bulguların, "bilgisayarla sanat / tasarım" kavramlarına bir açıklık getirerek konu hakkındaki tartışma ve bilgi alış verişine de katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

### **3. BİLGİSAYARLA SANAT VE TASARIM (COMPUTER AIDED ART AND DESIGN)**

Bilgisayarla sanat ve tasarım kavramı genel anlamda bilgisayarın bir üretim aracı olarak kullanılmasını vurgulamaktadır. Burada bilgisayarın rolü; geleneksel anlamda kullanılan boya, fırça, kalem, kâğıt vs. araç ve gereçlerin rolü ile benzer düşünülmektedir. Bilgisayarın bizzat bir sanat veya tasarım sunum ortamı olarak ele alınmasından daha ziyade; sanat ve tasarım üretiminde bir araç olarak değerlendirilmesi söz konusudur.

"Bilgisayar sanatı" veya "bilgisayarla sanat ve tasarım" gelişmiş teknoloji sayesinde bugünkü haline ulaşmıştır. Farklı teknolojilerin noktada buluşması ve birlikte çalışması, sanatçılara görsel ve zihinsel anlamda etkileyici çalışmalar sunmaları için oldukça güçlü imkânlar sunmuştur (Stranger, 2002: 40). Temel olarak diskler ve hard disk üzerinde bilgi olarak depolanan elektronikler içeren bilgisayarla sanat olgusu, bununla da sınırlı kalmamakta, depolanan bu veriler baskı ve kesim teknolojileri ile nesnel eserlere dönüşebilmektedir. Bilgisayarın sanatçılar ve tasarımcılar tarafından bir araç olarak kullanılması, sanatı teknolojiyle bütünleştiren bir süreci de beraberinde getirmektedir. Bu durum bilgisayarın hem bir araç olarak kullanılması hem de bizzat sanat sunum ortamı olarak kullanılması ile örneklendirilebilir. Bongsung (2002: 50-58) bilgisayarın sanat ve tasarım alanının değerli bir bileşeni haline geldiğini vurgularken; sanat çalışmalarını yaratmak ve bu çalışmaların çekiciliklerini arttırmak için de önemli bir araç olabileceğini belirtmektedir.

Vera Molnar'a göre, bilgisayar; sonsuz renk, biçim ve sanal alan imkânı sunması, düşünce ve düşünceyi somut şekle dönüştürme arasında geçen zamanı kısaltması ve izleyici tepkilerini psikolojik olarak ölçmede yardımcı olabilmesi açısından önemli işlevlere sahiptir (akt. Stranger, 2002: 39-40). Puhalla da (2005:118) yazılım firmaları tarafından tasarlanan yazılım uygulamalarının gelişmiş bir renk seçim yöntemi sunduğundan bahsederken bahsi geçen bilgisayarın önemli işlevlerine vurgu yapar. Öte yandan; bazı sanatçılar bilgisayarı fabrikasyon bir üretim aracı olarak değerlendirirken, bazı sanatçı ve tasarımcılar bilgisayarı yaratıcı bir teknoloji harikası olarak görerek bilgisayarla çalışmayı tercih edebilmektedir.

Bilgisayar, sanat ve tasarım alanına birçok olumlu katkı sağlarken bazen de olumsuz durumlara da neden olabilmektedir. Bowen (2003:219) bilgisayar teknolojisi ve internete dayanan ve her geçen gün ondan daha fazla etkilenen günümüz kültüründe, sanat yapma pratiğinin geleneksel biçimlerinin daha karmaşık bir hale geldiğini belirtmektedir. Makineleşme (bilgisayarlaşma) toplumun diğer kesimlerinde olduğu gibi sanat dünyasında da çalışmanın ve yapmanın bilinen yollarında büyük değişime sebep olmuştur. Well (2007: 13) ve Bektaş'ın (1992: 13) belirttiği gibi; "özellikle endüstri devrimi ile birlikte fabrikasyon üretimle ortaya çıkan ve estetik değerleri hiçe sayan anlayışa" çok benzeyen bir durum ortaya çıktığı da gözlenmektedir. Sanat ve tasarım alanının her aşamasında sıkça karşılaşılan benzer biçimler ve temalar bu fabrikasyon üretim eleştirisini kanıtlar niteliktedir. Örneğin, tuval üzerine çeşitli boyama teknikleri ile yapılan sanatsal üretimlerde bilgisayar ve bileşenlerinin sunduğu imkânların devreye girmesi ile aynı kompozisyonlar renk ve biçim kombinasyonları değiştirilip defalarca üretilerek sanat tüketicisine sunulabilmektedir. Bu durum da yukarıda bahsi geçen fabrikasyon üretimle ortaya çıkan estetik değerleri ve özgünlüğü göz ardı etmenin yanında etik olmayan durumları da beraberinde getirebilmektedir.

Tüm bu sanatsal üretim merkezli değerlendirmelerin yanında sanatçıların uyum sorunları, algı ve tutumları ile ilgili olarak farklı düşünceler de sanat çevrelerince ortaya konmaktadır. Örneğin; ülkemizde illüstrasyon çalışmalarının öncülerinden Firuz AŞKIN gibi sanatçıların çoğu her ne kadar bilgisayarı bilişim amacı ile kullanıyor olsalar da üretim aracı olarak pek benimsemediklerini ifade etmektedirler. Alışageldikleri kalem, kâğıt, fırça ve boya gibi araç ve gereçlerle üretmeyi tercih etmektedirler ( Varol ve Tuna, 2008:67,68). Santella (2005:7), bilgisayar ortamında, Adobe Photoshop gibi foto filtresi olan bir programla çalışma sürecinde, sanatçının esnekliği ile belirli durumlara uyum sağlayamadığını belirtmektedir. Palmer (2004:1) bilgisayarın sunduğu sanal ortam, tasarım açısından incelendiğinde, fiziksel bir nesnenin yokluğundan kaynaklanan bazı sonuçlara yol açabildiğini belirtmektedir. Yani kalemle çizmek, fırçayla tuvali boyamak, yapıştırmak, taşı yontmak, metali yığmak, eğmek ve bükme gibi fiziksel işlemlerin ve nesnenin olmayışı özellikle sanatçı ve tasarımcı açısından bazı sorunları beraberinde getirebilmektedir.

Twemlow'un da (2008: 64) belirttiği gibi, artık bilgisayarı çok yoğun kullanan tasarımcıların bile bilgisayar ile üretilmiş işlerin benzeşmesinden, bu fabrikasyon üretimden rahatsız olarak, bilgisayarı bırakıp elle üretim yapmaya başlamaları bahsi geçen sorunları kanıtlar niteliktedir. Bilgisayar, sanat ve tasarımın her alanında kullanılmasına rağmen yoğun şekilde grafik tasarım alanında da kullanılmaktadır. Birçok sanatçı ve tasarımcı, bilgisayarın önemli imkânlar sunduğunu düşünmektedir. Ancak yine birçok tasarımcı bilgisayar programlarının bazen istenen dokuyu, tadı veremediğini de düşünebilmektedir.

Knipp'e (2003:7-8) göre de teknoloji (sanatçıların tasarım aleti, bilgisayar), atlıkarınca etkisi yaratabilir. Bu durumda sanatçı veya tasarımcı, sürekli olarak edilgen binici pozisyonundadır, aynı sahneyi görmekle kısıtlanmakta, edilgen çalışmalara yani hazır üretilere tekrar aracı olmaktadır. Bilgisayar programları kullanılarak yapılan uygulamalar, edilgen binicileri cesaretlendirir, dokunmalı / görsel etkinlikler gibi kendiliğinden başlayan hareketleri ise baskılayabilir.

Görsel sanatlar kapsamında bilgisayar, iddia edildiği şekli ile el becerisi gerektiren, sıkıcı işleri acele yapabilme imkânı sunmaktadır. Bu özellik, geleneksel tekniklerin (dokunmalı / görsel alıştırmalar) zaman ve emek açısından sıkıcı, gereksiz, rahatsız edici ve faydasız olduğu gibi bazen olumsuz bir kaniya da yol açabilmektedir. Bu yüzden birçok tasarım alanı ilgilisi, sanat ve tasarım öğrencileri, sanatsal yeteneği bilgisayar yazılımlarını kullanabilme konusunda usta olmakla eşdeğer görmektedirler (Arıkan, 2009: 53-56 ).

#### **4. BULGULAR VE TARTIŞMALAR (FINDINGS AND DISCUSSIONS)**

##### **4.1. Yöntem (Research Method)**

Çalışmanın amacı; bilgisayarla sanat ve tasarım konusu ile ilgili olarak, sanatçı akademisyenlerin görüş ve düşüncelerin ne yönde olduğunu tespit etmektir. Bu amaca yönelik olarak, Türkiye'deki resmi ve özel üniversitelerin Güzel Sanatlar Eğitimi, Güzel Sanatlar Tasarım Fakülte ve Bölümlerinde görev yapan akademisyenlere anket uygulanmıştır. Bu alan araştırmasında kullanılan anket soruları öncelikle alan uzmanları ile yapılan görüşmeler neticesinde tespit edilerek sınırlanmıştır. Sınama sonucunda kesinleşen sorularla anket formu hazırlanmıştır. Fakülte ve bölümlerin resmi web sitelerinin taranması ile ve birebir görüşme ile elde edilen email adresleri kanalıyla, 850 kişilik sanatçı akademisyen grubuna, hazırlanan anket çalışması Haziran 2010 tarihinde çevrimiçi (online) anket yöntemi ile ulaştırılmıştır. Anket çalışması ikişer haftalık süreçler halinde hedef kitleye iki kez gönderilerek cevaplanması sağlanmıştır. Bu uygulamaya ülke genelinden 148 kişilik akademisyen grubu cevap vermiştir.

Çevrimiçi anket çalışmasında, hazırlanan sorular üyelik sistemi ile çalışan çevrimiçi anket web sitesine (Sevindik, 2010) yüklenerek ve yine

aynı sitenin sistemi aracılığı ile hazırlanan email adreslerine ulaştırılmıştır. Yapılan ön test çalışmalarında siteden gönderilen anket linkine sadece gönderilen email adresinden ulaşılabildiği ve bir kez cevaplanabildiği gözlemlenmiştir. Böylece sistem aynı kişinin birden fazla anket doldurmasının önüne geçmiş ve uygulama güvenilirliği sağlanmıştır.

#### 4.2. Verilerin Toplanması ve Analizi (Data Collection and Analysis)

Çalışma grubunun demografik özelliklerini ve bilgisayarla sanat ve tasarıma ilişkin tutumlarını ölçmek için yirmi (20) soruluk bir özgün anket formu kullanılmıştır. Araştırma sorularını değerlendirmek amacıyla çalışmada, Frequencies uygulanarak betimleyici (Descriptives) analiz yöntemiyle veriler değerlendirilmiştir. Verilerin analizinde SPSS 17.0 paket programı kullanılmıştır.

Daha önceki çalışmalarda kullanılmamış olan anket formunun güvenilirlik değeri Cronbach alpha katsayısı.855 hesaplanmıştır. Büyüköztürk 'e (2008: 171) göre bu katsayı beşli, likert ölçekli bu anketin güvenilirlik katsayısı yüksektir. Geçerliliği yüzey geçerliliği ile ortaya konmuş ve sanatçı akademisyenlerin bilgisayarla sanat ve tasarıma ilişkin olarak tutumları beşli likert ölçeğiyle (1= Kesinlikle Katılmıyorum, 5= Kesinlikle Katılıyorum) ölçülmüştür. Anket formunda sanatçı akademisyenlerin bilgisayarla sanat ve tasarıma ilişkin tutumlarını ölçen soruların dışında ayrıca katılımcıların sanat ve tasarım üretimi, mesleki durumları ve demografik değişkenlerle ilgili yedi (7) soruya yer verilmiştir.

Katılımcı grubun %41,2'si(61) kadın, %58,8'i(87) erkek sanatçı akademisyenlerden oluşmaktadır. Çalışma grubunu oluşturan akademisyenlerin %2,7'si(4) lisans, %25,7'si(38) yüksek lisans, %71,6'sı(106) doktora/sanatta yeterlik eğitim düzeyine sahiptirler. Ayrıca mesleki açıdan, sanatçı akademisyenlerin %56,8'i(84) öğretim görevlisi/araştırma görevlisi/uzman/okutman, %28,4'ü(42) Yardımcı Doçent/ Yardımcı Doçent Doktor, %8,8'i(13) Doçent/Doçent Doktor, %6,1'i(9) Profesör/ Profesör Doktor konumundadırlar. Katılımcıların %99,3'ü(147) bilgisayar kullanmaktadır. Katılımcıların ağırlıklı olarak doktora ve sanatta yeterlilik düzeyini tamamlamış alan uzmanı sanatçı akademisyenlerden oluştuğu, cinsiyet dağılımının birbirine yakın değerlerde olduğu görülmektedir.

Tablo 1. Anket katılımcılarının sanat ve tasarım çalışma alanları dağılımı  
(Table 1. Artistic domain ranges of participants)

		Responses	
		N	Percent
Alanlar	Resim	57	27,0%
	Grafik	59	28,0%
	Heykel	20	9,5%
	Tekstil ve Moda tasarımı	12	5,7%
	Geleneksel Türk Sanatları	17	8,1%
	Fotoğraf	23	10,9%
	Seramik ve cam tasarımı	9	4,3%
	Sinema	7	3,3%
Temel Eğitim	7	3,3%	
Toplam		211	100,0%

Katılımcı sanatçı akademisyenlerin birden fazla sanat ve tasarım alanında çalıştıkları anlaşılmaktadır. Ankete 148 kişi katılmasına rağmen, çalışma alanlarına göre dağılım tablosunda toplam 211 değeri görülmektedir. Bu durum bir sanatçı akademisyenin bir veya birden fazla alanda çalıştığını göstermektedir. Bu durumda anket katılanlardan %27'si(57) Resim, %28,0'i(59) Grafik, %9,5'i(20) Heykel, %5,7'si(12) Tekstil ve Moda

Tasarımı, %8,1'i(17) Geleneksel Türk Sanatları, %10,9'u(23) Fotoğraf, %4,3'ü(9) Seramik ve Cam Tasarımı, %3,3'ü(7) Sinema, %3,3'ü(7) Temel Eğitim alanlarında çalışmaktadır (Tablo 1).

Tablo 2. Anket katılımcılardan grafik tasarım alanındakilerin üretim dağılımı

(Table 2. Production ranges of participants in graphic design domain)

		Responses	
		N	Percent
Üretim	İllüstrasyon	28	14,3%
	Ex-Libris	29	14,8%
	Masa üstü yayıncılık <sup>1</sup>	48	24,5%
	Özgün baskı <sup>2</sup>	39	19,9%
	Dijital ortam <sup>3</sup>	29	14,8%
	Tipografi	23	11,7%
Toplam		196	100,0%

<sup>1</sup> afiş, broşür, kitap, dergi vs.

<sup>2</sup> gravür, serigrafi, litografi vs.

<sup>3</sup> web tasarım, enteraktif tasarım, animasyon vs

Katılımcı sanatçı akademisyenlerin grafik tasarım alanında çalışanların birden fazla üretim alanında üretim yaptıkları anlaşılmaktadır. Ankete 148 kişi katılmasına ve bunlardan 59 kişinin (%28,0) grafik alanında olmasına rağmen, grafik tasarım üretim alanlarına göre dağılım tablosunda toplam 196 değeri görülmektedir. Bu durum grafik tasarım alanında üretim veren bir sanatçı akademisyenin bir veya birden fazla grafik tasarım üretim alanında çalıştığını göstermektedir. Bu durumda ankete katılanlardan %14,3'ü(28) İllüstrasyon, %14,8'i(29) Ex-Libris, %24,5'i(48) Masa Üstü Yayıncılık, %19,9'u(39) Özgün Baskı, %14,8'i (29) Dijital Ortam, %11,7'si(23) Tipografi üretim alanlarında çalışmaktadır (Tablo 2).

Bilgisayarla sanat ve tasarıma yaklaşıma ilişkin olarak sınıflandırmada beşli likert ölçeğinden esinlenilmiştir. Sorulara en düşük 1, en yüksek de 5 puanı ifade eden yanıtlar verildiği ve toplam puan değeri oluşturulduğu için  $4/5 = .80$  puan aralığında 1'den başlamak üzere derecelendirme yapılmıştır. Bu anlamda; 1,00-1,80 = çok düşük; 1,81-2,60 = düşük; 2,61-3,40 = orta; 3,41-4,20 = yüksek; 4,21-5,00 = çok yüksek şekilde değerlendirilmiştir.

Tablo 3. Bilgisayarla sanat ve tasarıma ilişkin olarak sanatçı akademisyenlerin tutumlarına yönelik betimleyici analiz sonuçları.  
(Table 3. Descriptive analysis of artist academicians' attitudes concerning computer aided art and design)

Bilgisayarla sanat ve tasarıma ilişkin tutum maddeleri	Denek sayısı	En düşük	En yüksek	Aritmetik ortalama	Standart sapma
8- Bilgisayarı, sanat ve tasarım için bir araç olarak kullanırım.	148	1	5	4,34	,839
9- Bilgisayarla sanat ve tasarım uygulaması, çoğaltım sürecinde teknik olarak kolaylık sağlamaktadır.	148	1	5	4,49	,714
10 -Bilgisayar günlük hayatımın vazgeçilmez bir parçasıdır.	148	1	5	4,16	,955
11- Bilgisayarda üretilmiş olan sanat ve tasarım çalışmalarından hoşlanırım.	148	1	5	3,82	,931
12- Bilgisayarla sanat ve tasarım uygulamasının, diğer yöntemler gibi, sanatsal bir üretim yöntemi olabileceğini düşünüyorum.	148	1	5	4,11	,885
13- Bilgisayarla uygulama, sanat ve tasarım alanında grafik, sinema vb. alanlarda en geçerli yöntemdir.	148	1	5	3,78	,993
14- Bilgisayar, sanat ve tasarım alanına önemli imkânlar sunmaktadır.	148	1	5	4,47	,694
15- Bilgisayar teknolojisi ile hızlanan üretim ve çoğaltım, sanat ve tasarım alanında daha fazla etik sorunlar yaratmaktadır.	148	1	5	3,81	1,026
16- Bilgisayarla sanat ve tasarım uygulaması ile sanatsal üretim yapılamaz.	148	1	5	1,94	,927
17- Geleneksel yöntemlerle sanat ve tasarım uygulaması yapamayanların, Bilgisayarda uygulama yaptıklarını düşünüyorum.	148	1	5	2,39	1,117
18- Bilgisayar teknolojisi her geçen gün birbirinin kopyası olan çalışmaların artmasına neden olmaktadır.	148	1	5	3,14	1,172
19- Bilgisayarla sanat ve tasarım uygulamaları, sanatçının dokunsal duyum ve yaratıcı becerilerini yok eder.	148	1	5	2,61	1,098
20- Bilgisayarla hazırlanan sanat ve tasarım çalışmaları, çoğunlukla istenen plastik değerleri verememektedir.	148	1	5	2,60	1,147
Genel değerler	148	1,69	5,00	3,74	,587

Not: Maddelerin hesaplanmasında veriler alınan yanıtlara göre doğrudan hesaplanırken, genel değerlerin hesaplanmasında olumsuz yargılar ifade eden 15, 16, 17, 18, 19 ve 20 numaralı maddeler tersten kodlanarak hesaplanmıştır.

Sanatçı akademisyenlerin bilgisayarla sanat ve tasarıma yaklaşımlarına ilişkin olarak tutumlarının "yüksek düzeyde" (3,74) iyi olduğu yargısına varılabilir. Katılımcılar "çok yüksek düzeyde" (4,34) bilgisayarı sanat ve tasarım alanında bir araç olarak kullanmayı olumlu bulmaktalar, "çok yüksek düzeyde" (4,47) bilgisayarın sanat ve tasarım alanına önemli imkânlar sağladığını ve yine "çok yüksek düzeyde" (4,49)

bilgisayarla sanat ve tasarım uygulamasının çoğaltım sürecinde teknik kolaylık sağladığını düşünmektedirler.

Katılımcılar "yüksek düzeyde" (3,78) bilgisayarla uygulamanın grafik, sinema vb. alanlarda en geçerli yöntem olarak görmekteler, "yüksek düzeyde" (3,82) bilgisayarda üretilmiş olan sanat ve tasarım çalışmalarından hoşlandıklarını belirtmektedirler. Katılımcılar "yüksek düzeyde" (4,11) bilgisayarla sanat ve tasarım uygulamasının diğer yöntemler gibi sanatsal bir üretim yöntemi olabileceğini ve yine "yüksek düzeyde" (4,16) bilgisayarın günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğunu düşünmektedirler.

Öte yandan katılımcılar "yüksek düzeyde" (3,81) bilgisayar teknolojisi ile hızlanan üretim ve çoğaltımın, sanat ve tasarım alanında daha fazla etik sorunlar yarattığını belirtmektedirler. "Bilgisayar teknolojisi ile hızlanan üretim ve çoğaltım, sanat ve tasarım alanında daha fazla etik sorunlar yaratmaktadır" ifadesinin, katılımcıların olumsuz düşünceler içersinde "yüksek düzeyde" bir ortalama ile en yüksek şekilde katıldıkları olumsuz yargı olduğu görülmektedir. Olumsuz yargılardan "Bilgisayar teknolojisi her geçen gün birbirinin kopyası olan çalışmaların artmasına neden olmaktadır" düşüncesinin "orta düzey" de olsa da 3,14 lük bir ortalama ile; "Bilgisayar teknolojisi ile hızlanan üretim ve çoğaltım, sanat ve tasarım alanında daha fazla etik sorunlar yaratmaktadır" ifadesine yakın bir değerde çıkması; bahsi geçen etik sorunlara vurgu yaparken, ortaya çıkan çalışmaların nitelikleri ile ilgili de ipuçları vermektedir.

Katılımcılar, "Bilgisayarla sanat ve tasarım uygulaması ile sanatsal üretim yapılamaz" düşüncesine "düşük düzeyde" (1,94) katılmaktadırlar. Bu tutumları ile bilgisayarla sanatsal üretim yapılamayacağı düşüncesini pek de uygun bulmadıkları anlaşılmaktadır. "Geleneksel yöntemlerle sanat ve tasarım uygulaması yapamayanların, bilgisayarda uygulama yaptıklarını" düşüncesine "düşük düzeyde" (2,39) katılmaktadırlar. Yine katılımcılar "Bilgisayarla hazırlanan sanat ve tasarım çalışmaları, çoğunlukla istenen plastik değerleri verememektedir" ifadesine "düşük düzeyde" (2,60) katılırlarken; "Bilgisayarla sanat ve tasarım uygulamalarının, sanatçının dokunsal duyum ve yaratıcı becerilerini" yok ettiğini ifadesine de "düşük düzeyde" (2,61) destek vermektedirler (Tablo 3).

##### **5. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS)**

Ankete katılanların özellikle Resim ve Grafik alanlarında yoğun olduğu görülmektedir. Bu alanlardan bilgisayarla uygulamayı en yoğun kullanan alan, Grafik alanıdır. Grafik üretim alanında da bilgisayarın kesinlikle kullanıldığı Masa Üstü yayıncılık %24,5 ve Dijital Ortam %14,8 olduğuna göre, bilgisayarla üretim yapmayanların olabileceği de düşünülebilir. Buradan da anlaşılacağı üzere katılımcı akademisyenlerin tamamının bilgisayarla üretim yaptıkları iddia edilemez. Bu açıdan bakıldığında, ortaya çıkan tutum sadece bilgisayarla üretim yapanlar tarafından değil; aynı zamanda, belki bilgisayarı kişisel olarak kullanan ama çalıştığı alan itibarıyla üretimde kullanmayan sanatçı akademisyenler tarafından da belirlenmiştir.

Yapılan değerlendirmelere göre; bilgisayarla sanat ve tasarıma olumlu bakıldığı anlaşılmaktadır. Sanatçı akademisyenlerin, bilgisayarı sanat ve tasarımda kullanılan geleneksel üretim araçlarından pek de farklı bir konumda algılamadıkları anlaşılmaktadır. Bu durum olumlu ifadelerin "yüksek düzeyde" olumsuz ifadelerin "düşük düzeyde" çıkması ile de kesinleşmiştir. Ancak; bilgisayarın üretim ve çoğaltımda sağladığı hızın, sanat ve tasarım alanında daha fazla etik sorunlar yarattığını belirten düşüncenin de "yüksek düzeyde" destek alması ise ciddi bir etik sorunun olduğunu ve sanatçı akademisyenler tarafından fark edildiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte; bilgisayar teknolojisinin sağladığı pek çok avantaja rağmen, her geçen gün birbirinin kopyası olan çalışmaların artmasına neden olduğuna ilişkin ifadenin nerede ise "yüksek düzeyde" destek alması da;



sanatçı ya da tasarımcı yeteneğinin, uygulama becerisinin ve duyarlılığının önemine daha da anlam kazandırmaktadır. Tepecik de (2002: 51) "bilgisayarı sanat ve tasarım alanında kullanacak zeki ve bilgili insanlara ihtiyaç vardır" derken, sanatçı ve tasarımcı duyarlılığının, yeteneğinin, uygulama becerisinin ve meslek etiğinin önemini bu çalışmadan da anlaşıldığı üzere dikkatle vurgulamıştır.

Genel olarak sanatçı akademisyenler "bilgisayarla sanat ve tasarım" olgusuna olumsuz bakmamaktadırlar. Bilgisayarın geleneksel üretim araçları gibi bir üretim aracı olduğu, üretim ve çoğaltım sürecini hızlandırdığı ve önemli imkânlar sağladığı yönünde ortak bir düşünce belirlemektedir. Bununla birlikte; estetik değerlerin göz ardı edilmemesine rağmen, yine de çalışmaların niteliklerinde insan faktöründen kaynaklanan düşüşler oluşabileceği ve buna ilaveten etik sorunların da ortada olduğu sonucu çıkmaktadır.

Sonuç olarak; sanat ve tasarım alanında bilgisayarın etkili bir üretim aracı olduğu ortadadır. Ancak; sağladığı imkânlar nedeniyle yegâne ve en geçerli üretim aracı şeklinde değerlendirilmemelidir. Geleneksel üretim yöntemleri ile birlikte hem tek başına hem de ortak şekilde kullanılacak bir üretim biçimi olarak görmek doğru bir yaklaşım gibi görünmektedir. Diğer taraftan; sanatçı ve tasarımcılar geleneksel yöntemleri kişisel gelişimleri ve farklı estetik değerler yaratmak için kullanırken; bilgisayarları üretim sürecinde sağladığı avantajlardan dolayı kullanabilmelidir.

Öte yandan bu çalışma, uygulama alanı genişletilerek ve yeni sorular eklenerek daha güçlendirilerek sürdürülebilir. Özellikle katılımcı sanatçı akademisyenlerin çalıştıkları sanat alanı ile ilgi soru iki ayrı soru şeklinde sorularak daha detaylı bir çalışma ortaya çıkarılabilir. Mevcut bu çalışmada "Hangi sanat alanlarında çalışıyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz" sorusu ile sanatçı ve akademisyenlerin alanları tespit edilmeye çalışılırken, üretim yaptıkları alanlar da sorgulanmıştır. Bu soru ikiye ayrılarak öncelikle sanatçının kendi alanı sorgulanmalı sonra da üretim yaptığı sanat ve tasarıma ilişkin üretim alanları sorgulanmalıdır.

Ayrıca çalışma alanında uygulama yapılan sanatçı akademisyen sayısı arttırılarak ve çalışama alanlarının çeşitliliğine yönelik temsil oranları yükseltilerek, değişkenler arasındaki anlamlılık ilişkisi aranabilir.

#### **KAYNAKÇA (REFERENCES)**

1. Arıkan, A., (2009). İmgeden Baskıya Grafik Tasarım, Konya: Eğitim Akademi Yayınları.
2. Bongsung, B.M.F.A., (2002). A Case Study of Implementing Computer Graphics Technology For The Visual Arts Program in Small College: A Descriptive Record of Historical Developments and Procedure From Initiation to Realization, Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in the Graduate School of The Ohio State University.
3. Bektaş, D., (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişim.
4. Bowen, T., (2003). Making art in a digital/cyber culture: exploring the dialectic between the manual creator and the digital self, Digital Creativity 2003, Vol. 14, No. 4, pp. 219-227.
5. Büyüköztürk, Ş., (2007). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı, 7. Baskı, Ankara: Pegem yayıncılık.
6. Knipp, T., (2003). Design Education In The Era Of Technology: Considering Visual Perception, Ecole du Louvre, Paris: ICHIM, www.ichim.org
7. Niyazioğlu, S. ve Durmaz, Ö., (2008). İlhan Bilge ile söyleşi, İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı: 27.

8. Palmer, M., (2004). Computers in Art and Design Education - CADE Digital Creativity 2005, Vol. 16, No. 1, pp. 1-6 University of West of England.
9. Puhalla, D.M., (2005). Color as Cognitive Artifact: A Means of Communication - Language And Message, A dissertation submitted to the Graduate Faculty of North Carolina State University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Design.
10. Reardon, A.P., (2004). A Perceptual Basis for the Elements and Principles of Design, Eastern Michigan University, PhD.
11. Santella, A., (2005). The Art of Seeing: Visual perception in design and evaluation of non-photorealistic rendering, Thestate Universiyt of New Jersey, PhD.
12. Sevindik, M., (2010). On line Anket Sistemi, <http://www.online-anket.gen.tr>, Erişim: 08.06.2010.
13. Stranger, N.K., (2002). Using Multimedia to Train Pre-Service Art Teachers In The Graphic Design Content Area In partial fulfillment of the requirements for the Degree of Doctor of Philosophy Colorado State University Fort Collins, Colorado.
14. Tepecik, A., (2002). Grafik Sanatlar Tarih-Tasarım-Teknoloji, Ankara: Detay&Sistem Ofset.
15. Twemlow, A., (2008). Grafik Tasarım Ne İçindir? İstanbul: Yem Yayıncılık.
16. Varol, S. ve Tuna, E., (2008). Firuz Aşkın ile söyleşi, İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık Grafik Tasarım Dergisi, Sayı: 21.
17. Weill, A., (2004). Graphic Design a History, New York: Harry N. Abrams, Incorporated.