



MODERN SANAT VE BİLGİSAYAR DESTEKLİ SANAT ÇALIŞMALARI (DİJİTAL ART)

MODERN ART AND COMPUTER BASED ART WORKS (DIGITAL ART)

Yrd. Doç. Dr. Anıl ERTOK ATMACA

Karabük Üniversitesi

Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi

Resim Bölümü

anilertok@hotmail.com

Öz

Günümüzde sanat baş döndürücü bir hızla ilerlemekte, pek çok konu ve tekniği içinde barındırmaktadır. Yaşadığımız çağın hızlı tüketime çok müsait olduğu bu ortamda, sanat da kaçınılmaz şekilde etkilenmektedir. Her geçen gün başka bir türü ortaya çıkan teknolojinin tüm yaşantımızı kapladığı gerçeğinden yola çıkarak sanat'ın da bu etkilenmeler karşısında kayıtsız kalamadığını görmekteyiz. Bu değişimler hem görme biçimlerimizi, hem duyularımızı hem de estetik anlayışımız da değiştirmektedir. Dönem, anlayışlar ve yaşam şekillerinin değişimi neticesinde sanat da bu değişime ayak uydurmaktadır.

20. yüzyılın ilk çeyreğinde plastik sanatların sınırlarını genişletmekte olduğu dönemde fotoğraf'ın baş döndürücü dünyası ile başlayan teknolojinin etkileri, kameralar, baskı yöntemleri, video ve bilgisayar teknikleri ile iyice şekillenmiş ve bugün ortaya çıkan manzara karşısında bildiğimiz bütün ezberler yeniden kurgulanmaya başlamıştır. Artık teknolojinin hızını reddetmek ya da eski teknikler de kalmak sanatçıyı zorlamaktadır. Sanatçı yağlıboya ya da klasik tekniklerin hangisini uygularsa uygulasin artık teknoloji her hangi bir aşamasında sanatçıya yardımcı olmaktadır. Günümüzde her şey gibi sanat da geride kalmı beklememektedir, hızı yakalamak zor olmakla beraber gerisinde kalmak da artık sanatçıyı sınırlamaktadır ve modern sanatın peşinde koşarken modern sanatçı kavramı da yapılandırılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sanatçı, Modernizm, Dijital Sanat.

Abstract

Today Art advances at a dizzying pace and hosts many subject and technique. In our era very favorable rapid consumption of this environment, the arts also inevitably affected. Movement from the fact that another type of technology emerging with every last day occupied all our lives, art is oblivious to these influences. These changes are changing our visual style, senses and aesthetic understanding at the same time. Period, understandings and ways of life change as a result of this change also keeps up with art.

In the first quarter of 20th century at the time of plastic arts expanding its boundaries, effects of technology starting with dizzying world of photograph formed by cameras, printing methods, video and computer techniques and today whole known memorizes are started re-edited. Now, rejecting the speed of technology or stay in the old techniques pressure on the artist. Artist who applies oil painting or other classical techniques, technology help artist at any step of work. Today, art don't expect staying behind like everything, it is hard to keep time and staying behind limits artists and following modern art built on the concept of modern artist.

Key Words : Art, Artist, Modernism, Digitaj Art.

GİRİŞ

19. Yüzyıl ile başlayan teknoloji hareketleri Sanat üretimini de içine almış ve artık sanat dünyası için yeni bir pencere açılmıştır. Teknoloji olmadan sanat yapıtı üretiminin oldukça azaldığı günümüzde, teknolojiyi kullanan sanatçıların bilgileri ölçüsünde uygulanım alanları da değişmektedir. Geleceğin sanatı kavramı, teknolojinin sınırsız dünyasının içine girmeye başladıkça şekillenmiştir. Artık sanattan beklenen şeyler farklılaşmaya başlamış, sanatçının hayal gücü ile birlikte gerçekleştirdiği eylemlerin her biri değişime uğramıştır.

Tolstoy 1898'de yayınladığı kitabında geleceğin sanatı ile ilgili şunları söylemiştir; “Sanatsal etkinlik yapma olanağını, bütün insanlar bulacaktır; çünkü geleceğin sanatı, çağımız sanat yapıtlarını çarpıtan büyük bir gerilim ve zaman kaybını gerektiren tekniği zorunlu kılmayacak ve mekanik çalışmalarla değil, beğenin eğitilmesiyle elde edilen açıklık; yalınlık ve yoğunluğu gerekli kılacaktır. Ayrıca, bugün ancak birkaç kişinin gidebildiği profesyonel okullara karşıt olarak, sanatsal etkinliği halk insanların hepsi gerçekleştirebilecek, müzik ve resim, ilkokullarda öğretilecek ve bu alanlarda ilk bilgileri alanlar, bir sanat konusunda yetenek gösteriyorlarsa, bunu gerçekleştirebilecekler ve böylece düzmece sanatın bugün israf ettiği bütün güçler, tüm halk arasında sanatı yaygınlaştırmak için harcanacaktır” (Moran, 2004: 119).

Sanatın yaygınlaştırılmasındaki en önemli etkenlerden birisi de özellikle 20. Yüzyıl içinde başlayan teknolojinin yaygınlaşması ile kurulan iletişim ağıdır. Teknoloji özellikle 20. yüzyılda Avrupa'da başlayan ve tüm dünyaya yayılan bir sözcüktür. İnsanın tarih boyunca manuel olarak yaptığı birçok işi araç gereç ve makineler yardımıyla yapmaya başlaması 20. yüzyıla rastlamaktadır. 21. yüzyıl dünyasında ise insan robotlar üretmeye başlamış ve emek harcanan yoğun işlerin tümünü teknolojiye yaptırmaya başlamıştır. İşin bu yanına teknoloji demek doğru olabilir, ancak sanat bu durumdan faydalanmasını bilmiş ve teknolojinin sanat olmadan tek başına insanı mutlu edemeyeceği ispatlanmıştır. Örneğin, sanayi mamullerinin biçimlendirilmesi, renklendirilmesi yine malzeme üzerinde son sözü sanatın söylemesine sebep olmuştur. 21. yüzyıl dünyasında üretilen her mamulün içerisinde yüzde elli teknik, yüzde elli sanat mevcuttur. Almanya'nın gelişiminde önemli yeri olan Bauhaus okulunun kurucularından Walter Gropius, sanat ve teknoloji ilişkisini şöyle açıklamaktadır; “El işçiliğinden endüstriye geçiş, kişisel tecrübelerden kolektif deneyime geçiş demektir.” (Tepecik,2002:13).

1- TEKNOLOJİ VE SANAT

Teknoloji ile birleşen modern sanatın başlangıcı 1905’de Kübizm’in ortaya çıkışından başlatılabilir. Yaşanan kültürel ve teknolojik değişimlerini takip eden süreçte Empresyonizm ile başlayan ve Kübizm, Fütürizm, Sürrealizm gibi akımlarla süren döneme modern sanatın başlangıcıdır diyebiliriz.

Modern sanatın içinde, getirdiği olumlu çıkarımlar ve sorunlarının çözümlerine yanıt arayan sanatçı, çağının imkanlarını kullanarak sanata farklı dil ve boyut kazandırmaya çalışmıştır. Sanatın yeniden tanımlanması gerektiğini ileri süren sanatçılar, farklı diller kullanarak o dönem için de önemli sayılabilecek kalıcı adımlar atmışlardır. Tüval resminin yanı sıra fotoğrafın bulunuşu ve takip eden dönemlerde pek çok yeni teknolojik keşifler modern sanatın dilini sürekli yenilemiş, genişletmiştir. Ekspresyonistler, Kübistler, Fütüristler, Sürrealistler, Dadacılar, Konstrüktivistler Soyut Ekspresyonizm gibi akımlar ile çeşitlenmiştir. 20. ve 21. yüzyıllarda ise çok daha farklı bölünmeler yaşanmaya başlanmış Performanslar, Enstalasyonlar teknikleri gibi sanatçılar teknolojiye inat ama bir o kadar birlikte arayışlar içine girmeye başlamıştır.

Tüm bu gelişmelerin yaşandığı dönemde tüval resminin uzun yılları kaplayan hakimiyeti karşısında izleyici ve sanat ile ilgili herkes sanatın akıbeti hakkında eleştirilerde bulunduğu bir süreç de yaşanmaktadır. Bu süreçte, sanatçılar için de arayışlar farklılaşmış, bu çıkmazın içinden çıkmak, yapılmayana yapmaya çalışmak kaygıları ile sanatçı, hayal gücünün sınırlarını teknoloji ile birlikte sağladığı işbirliği ile farklı eğilimler ve çeşitlenmeleri malzemeye aktarmıştır, artık sanatçı bireysel de hiç olmadığı kadar yaratıcılığını zorlamış, kullanılmayan teknik ve teknoloji kalmamıştır denilebilir. Tüm bu gelişmeler yaşanırken teknoloji ile birlikte şekillenen sanat ürünleri çabuk tüketilmesi, paylaşılması ve çoğaltılması gibi etkenler nedeni ile klasik sanat eserlerinden ayrılan tüm etkenlerden dolayı sorgulamaya alınmıştır.

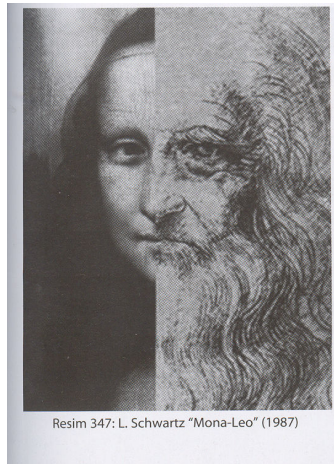
Bugün bir sanat eserinin estetik olup olmayışı teknikten ya da taşıdığı kavramsal değerden çok izleyici üzerinde yarattığı etkiyle değerlendirilmelidir. Çünkü yaşadığımız zamanın tüketime açık hazır nesnelere estetik kıstasların belirleyicisidir. Geleneksel sanatsal değerler değişime uğramıştır. Artık her yeni oluşum eğer geçerli bir fark yaratıyorsa yeni bir estetik anlayış demektir. "Sanat yapıtının, nesne olarak güzel ya da çirkin olması değil; çağını yansıtabilmesi önemlidir (Gençaydın:108). Yeni yüzyılın sanatı, salt bir disiplin sınırları içinde değerlendirilmemesi gereken bir olgu olmuştur. Disiplinler arası diye adlandırılan

sanat, içinde plastik, fonetik çıkış noktaları olan, bunun yanında teatral görselliği de beraberinde taşıyan bir olgudur (Başar, 2000:66).

Greenbeerg'e göre sanatlardaki modernist devrim, her şeyden önce yükselmeye başlayan teknoloji dünyasının çalkantılarının bir ifadesi, bir politik yenilenme hareketi ya da sanatın işlevi ile ilgili "ilkel" gerçeklere bir dönüş olarak değil, sanatın biçim, konu ve pratik bakımdan kendisini keşfi olarak anlaşılmalıdır (Connor, 2001:125). Lynton (1991:376)'a göre dünya değişmektedir. Kapitalizm ve erkekçe rekabet ideali çökme sürecini yaşamaktadır. İşsizlik ve bilgisayarlaşmanın dev gibi büyüdüğü bir çağda, ahlak kavramı artık insanları etkilememektedir. Yazar'a göre oluşan bu olumsuzluk yani teknolojinin kattığı olumsuz yönleri, her zaman teknolojinin kazanımlarından faydalanan sanatçı için sorgulama nedeni olmuştur.

2- DİJİTAL SANAT

Şengül (2006: 77), terminolojik anlamda dijital sanat son halini alan kadar birçok isim altında değişime uğradığını belirtir. 1970'lerde bilgisayar sanatı adı ile anılan Dijital sanat sonraları "Multi Media" sanatı adını almıştır. 20. yüzyılın sonlarına doğru ise dijital sanat; kapsamına video, ses, film ve merkez (hybrid) formlarını da alarak son haliyle "yeni media sanatı" adını almıştır. Dijital sanatın estetik dilinin ana karakteristiği, bu sanatın birçok formu içinde barındırmasından kaynaklanmaktadır. Dijital sanatın bir diğer özelliği ise teknolojik ortamlardan faydalanılarak geleneksel sanat objelerinde üretilmesindeki etkisidir. Bunlara örnek olarak; fotoğraf, baskı, müzik vb. sayılabilir. İki farklı ortamını içinde barındıran dijital sanat yeni bir melez sanat akımının başlangıcı olmuştur.



Resim 347: L. Schwartz "Mona-Leo" (1987)

İzleyiciye, ses, ışık, hareket ve ritm duygusunu teknolojiden birebir faydalanarak yaratan dijital sanat, bu yüzyıla damgasını vurdu. 1960'lar performans sanatıyla, 70'ler feminist sanatla, 80'ler pop-art ve kiç ile anıldı. 1990'larda sanatta moda, kavramsal işler üretmekti. 2000'ler ise milenyumdu ve teknolojinin çağıydı. Bu durum ise sanatta yeni bir akım yarattı, dijital sanat (Ünsal,2010:2). Bir kuşağın sadece ticari kaygılarla ortaya çıkardığı teknolojik nesne ve ortamlar artlarından gelen yeni kuşak tarafından sanatsal ortam olarak yeniden keşfedilmiştir (Kılıç, 1995:9).

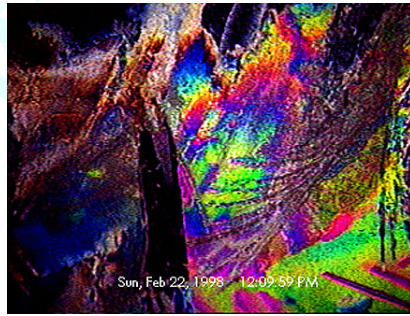
21. Yüzyıl özellikle kafamızı teknoloji bombardımanından kaldıramadığımız bir yüzyıldır. İlerleyen teknolojik gelişmelerin baş döndürücü hızını yakalamak insanlık için çok kolay olmamaktadır, her gün ürünlerin yenilenen versiyonlarını takip etmek sanatçı için de kolay değildir, fakat hemen hemen hepimizin kullandığı bilgisayarları yakından takip edebilme olanağına pek çoğumuz sahibiz. Bilgisayarların kullanımları, modelleri ve uygulanım özellikleri oldukça fazla çeşide sahiptirler. Mimarlar, mühendisler, sanatçılar, tasarımcılar için model model bilgisayarlar ve onlara uygun programlar bulunmaktadır. Bilgisayar kullanımı, kullananın bilgilerine göre çeşitlilik kazandığı gibi tasarımcılara çok fazla imkânı da tanımaktadır. Özellikle "Mac" adı verilen bilgisayarlar sanata ve tasarım işi ile ilgilenen herkes için çok fazla seçenek ve imkân sunmaktadır, Sanatçının yaratıcılığına bağlı olarak bilgisayarlar her türlü teknik desteği sanatçıya vermektedirler. Bilgisayar destekli çalışmalar sanatçıya büyük kolaylıklar sağladığı bir gerçektir. Teknik anlamda pek çok sorunu bilgisayar tasarımı üzerinden çözebildiğimiz gibi çalışmalarımızın baskısını alabilir ve özgün çalışmalara geçmeden önce çok iyi bir taslağa sahip olabileceğimiz gibi, bilgisayar desteğini tamamen kullanarak tasarımlarımızın orijinal çıkışlarını da izleyiciye sunma imkânını kullanabiliriz.

Bazı çevreler hala daha heykelin yerleştirmeye dönüşmesini yadırgarken, bugünün sanatı video-artlar, ses enstalasyonları, ışık enstalâsyonları ile şekillenmektedir. Sanatçıların teknolojiye başvurması yeni değildir. 19. yüzyılda fotoğraf makinesi ortaya çıktığında sanat camiasında yarattığı etki ve tartışmalar uzun bir zaman sürmüştür. Dijital sanat veya sayısal sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelere üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine denmektedir (Ünsal,2010:1).

Teknik anlamda, örneğin; klasik dönemde yaşanan sıkıntılar artık hiç yaşanmamaktadır. Teknolojinin sağladığı imkânları kullanarak sanatçılar yalnızca özgünlük ve yaratıcılık üzerinde durarak teknik anlamdaki tüm sıkıntılarını çözüm bulma şartlarına sahiptirler. Örneğin Remrant'ın çalışmalarındaki benzetme kaygısı ve çabası bugün teknoloji

kullanılarak kolaylıkla çözülebilecek düzeye gelmiştir. Photoshop programı yardımı ile fotoğraf kalitesinde çalışmaların zemini hazırlanabilir, öyle ki bu tasarım tuvale aktarılabilir ve kopya yöntemi kullanılarak teknik anlamda mükemmel ürünler sunulabilir. Günümüzde pek çok sanatçı artık bilgisayar yardımı kullanarak tasarımlarını hazırlamakta ve en iyi örneğini çıktılarını alarak ya olduğu gibi ya da üzerinde müdahaleler ederek eserlerini hazırlamaktadır. Diyebiliriz ki teknik ustalık artık bu tür teknolojik aletlerin desteği ile geri planlara inmektedir. Artık tasarımların özgünlüğü, çalışmadaki yaticılık ve farklılık dün olduğundan daha da önemli bir hal almıştır. Yıllardır söylenen “sanat tıkanı, gidilecek nokta kalmadı” sözleri de buradan ileri gelmektedir. Çünkü artık bu kadar teknoloji ile iç içe girmiş olan sanat alanlarının hem tekniği çeşitlenmiş hem de sayısal anlamda müthiş bir üretim hızına ulaşmıştır, uzun yıllar alan nadide sanat eserlerinin yerini yüzlerce çeşidi olan teknolojik sanat kuşatmaktadır ve artık neyin sanat neyin sanat olmadığı tartışmaları da buradan ileri gelmektedir.

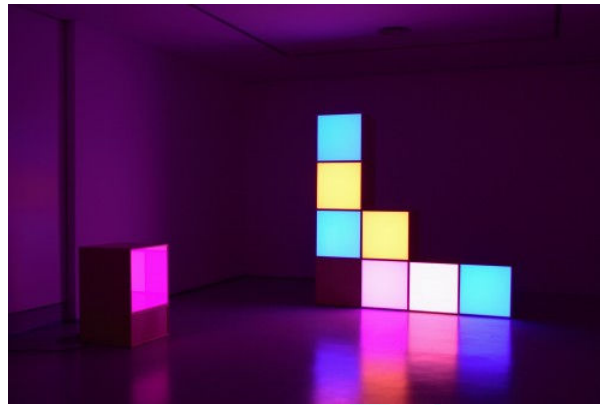
Bilgisayar sanatı önceleri 1950–60 komünist blok devletlerinde uygulanan soğuk savaş nedeniyle ortaya çıkmış askeri savunma sistemlerinde kullanılmaktaydı. Sonraları birçok sanatçı bu yolda sanat yapıtları gerçekleştirilmeye başladı. Bu konuda 1963’de “Gauss in Quadratic” adlı soyut geometrik computer çalışmasını gerçekleştiren ABD’li A. Michael Noll ilk dijital sanatçılardan sayılmaktadır (Demirkol, 2008:187). Günümüzün dijital sanat üretimindeki en önemli isimlerden biri Amerikalı Shawn Brixey’dir. 1961 doğumlu Brixey, 1998 yılında Japonya’daki Nagano kentinde gerçekleşen Kış Olimpiyatları için “Alchymeia” adlı işini yapmıştır.



Shawn Brixey “ Alchymeia”

Video bioart enstalasyonunda, kanda meydana gelen steroidler ve Olimpik atletlerin idrarlarına etki eden dopingi kar tanelerine empoze ederek, doğada bulunamayacak nitelikte kar taneleri meydana getirmiştir. Bu sayede, yarattığı kar tanelerini milyonlarca kez kopyalayarak farklı büyüklüklerde ve renklerde buz kristalleri elde etmiştir. Biyolojik materyallerle kristallerin atomik yapılandırmalarının nasıl şekillendirilebileceğini ve onların

gözle görülemeyecek hareketlerini videosunda göstermiştir. Sosyal davranışlarla şekillenen yapı sistemlerine ilgi duyan Angela Bulloch'un enstalasyonları, ışık ve ses gibi yan unsurlarla şekilleniyor. Bulloch'un işlerini okumak için sanattan, edebiyattan, sinemadan ve müzikten faydalanmak gerekir. Onun multidisipliner enstalasyonlarındaki, şiddet, duygusallık ve mizah izleyiciyi enstalasyonun içine çeker. Tam da bu noktada sanatçı, biyogeribildirim sistemlerine başvurur. Onun içi önemli olan eser ile izleyicinin interaktif bir bağ kurması ve birbirlerini şekillendirmesidir. 1997 yılında Turner Ödülü'ne aday gösterilen Bulloch, işlerini meydana getirirken yapı taşı olarak, günlük hayatımızda sürekli karşımıza çıkan, dijital imajın en küçük görsel elementi olan pikselleri kullanmaktadır (Ünsal,2010:2).



Angela Bullockh

Teknolojiyle üretilen sanatın yani dijital tekniklerin kullanıldığı sanatın en önemli isimlerinden biri Jenny Holzer'dir. Jenny Holzer en büyük sanat çalışmalarından birini Amerika'daki Venice Bienali'nde sergiler. Holzer'in iletişim tasarımları bıraktıkları etkiylekalıcı bir yer edinmiştir.

Jenny Holzer (* 29. Juli 1950 in Gallipolis, Ohio) ist eine amerikanische Konzeptkünstlerin. Sie hat die Ohio University, die Rhode Island School of Design und das "Independent Study Program" am Whitney Museum of American Art betreut. Holzer war ursprünglich eine abstrakte Künstlerin, hauptsächlich mit Malereien und Skulpturen beschäftigt. Nachdem sie 1977 nach New York City gezogen ist, hat sie angefangen mit Text als Kunst zu arbeiten. Der Mittelpunkt von Jenny Holzers Arbeit ist die Realisierung von Ideen im öffentlichen Raum. Straßenpläne sind für bevorzugtes Medium, wobei sie für ihre Arbeiten auch andere Medien benutzt wie LED-Leuchtbänder, Sitzbänke, Aufkleber, T-Shirts und das WWW. In Deutschland wählte sie erstmals Anfang der 80er Jahre in Nordhorn einen Garten als Medium zur Schaffung eines "Anti-Memorial" gegen Krieg und Nationalismus. Inmitten des internationalen Landschaftsarchitekturprojekts "Kunstwegen Nordhorn" im Juni 2005 entschied sich das Stadtparlament von Wildeshausen mit den Stimmen von CDU, FDP und Republikanern, ein von Holzer entwickeltes Mahnmal für die Opfer des Holocaust in Form nicht aufgestellten Skulpturen (Trafalgar foot 1992) [1] ist ein zentraler und zukunftsweisender Arbeit. Jenny Holzer hat eine Serie von statuen und Apheromen ("masses") zusammengestellt und diese auf verschiedene Arten veröffentlicht: Aufgelesen auf Straßenschildern, in Toleranzzeiten, 1992 sowie auf einer der LED-Leuchtdiele des James Scaure oder 1998 auf einem BMW V12-Rennwagen für Le Mans Information Essay Essays (1978-79), wo sie Texte von Traktat, Hitler, Mao, Lenin und Emma Goldman verwendete. Living Series (frühe 1980er) Survival Series (1983-1985), militanten Apheromen, Under a Rock (1982) und ein Stück Malerei. Schult für die 1988 Venice Biennale. Peace Change Beliefs (1989) [2], erstellt für die internet art gallery adaweb [3]. Black Garden/Schwarzer Garten (erbaut 1992-1994) in Nordhorn (Niedersachsen) im Rahmen des Schulhausprojekts "Kunstwegen Nordhorn" für Paula Modersohn-Brüder (1995) im Paula Modersohn-Brothers Museum, Bremen [Bourgeois] Libretto Jenny Holzer, Shane Waldman, Jenny Holzer, Stuttgart 1997, ISBN 383228158 Jenny Holzer, Jenny Holzer, Neus Nib Halgertens Berlin, Ostfildern 2001 ISBN 3707815547 Jenny Holzer, Neus Nib Smolke, Kunst heute, Nr. 8, Jenny Holzer, Köln 2002 ISBN 383228158 Udo Weisbacher, "Heldentat im Tulpenfeld. Schwarzer Garten in Nordhorn", in: Udo Weisbacher in Garden, Profile other... Jenny Holzer, "Schlüsselwort: Gossel Berlin Bremen 2005 ISBN 319030884X Rainer Stiller (Hg.), Jenny Holzer, "For Paula Modersohn-Brüder", Kunstsammlung Göttingerstraße, Bremen 2005, ISBN 388467731 . jenny holzer the work of jenny holzer has been shown world Ralph Uebachs: TEXTORTEXT RS such as the germanisches museum (new york), the museum pavilion at the venice biennale (venice, italy), the institute of contemporary art london (london, england) or the centre pompidou (paris, france). however, the main focus of jenny holzer has been on the investigation of means of communication her ideas within public space, since the late 1970s, she has

Jenny Holzer

"Abuse Of Power Comes As No Surprise", "Protect Me From What I Want" "Murder Has It Is Sexual Side", "In Your Dream You Saw A Way To Survive" ve "You Were Full Of Joy" çalışmalarından bir kaçıdır. Sanatçı ilk sanal dünyasını sanal gerçekliğin öncülerinden Ken Pimentel ile Samuel Beckett'n hikâyelerinden esinlenerek gerçekleştirir. Çalışma kişiye doğru akan küplerini çine sıkışmış ruhlardan oluşur. Küplerden birini yakaladığımızda size Jenny Holzer'in sözlerini aktarır (Zeytin,2008:68). Lynn Hershman, Yukiko Shikata, Ulrike Gabriel, Jeffrey Shaw, Paul Sermon, Toshio IwaI da diğer Uluslar arası üne sahip sanatçılardan bazılarıdır.



Yukiko Shikata

Bilgisayar programları kullanılarak uygulanan çalışmalar çeşitlendirilebilir örneğin; Fotoğraf kullanılarak üstünde yapılan müdahaleler sonucu ortaya çıkan sanatsal çalışmalar sık kullanılmaktadır. Yine tabletler aracılığı ile sanat çalışmaları illüstrasyonlar, Photoshop programı kullanılarak yapılan exlibres tarzında baskı görüntüsü veren çalışmalar. Programların içinde bulunan filtre adı verilen teknik ile kullanılan özgün tasarımlara yağlıboya, sulu boya, pastel boya gibi etkiler veren çalışmalar, sanal gerçeklik adı verilen bilgisayar ve video katkılı çalışmalar, animasyonlar gibi yüzlerce çeşidi sıralanabilir.

Photoshop, Painter, Bryce, 3D Studio Max, Poser, Artrage, Paint Shop Pro, Illustrator, Phopto Paint, Photolmpact, Painter Callassic, Ultra Fractar, Terragen, Ray Dream, Corel Draw, gibi programlar bilgisayar programları kullanılarak yapılan sanatsal çalışmalarının kullanıldığı programlardan bazılarıdır.

SONUÇ

Artık günümüzde, computer art, digital art diye adlandırılan bu yeni sanat eğilimlerinin Moca Museum of Computer Art adı ile Brooklyn NY’de bir de müzeleri bulunmaktadır. başka bir müze de DAM (Digital Art Muzeum) yine aynı şekilde Digital art sanat ürünleri ve tarihi hakkında bir arşiv bulundurmakta ve Digital Art üreten sanatçıların eserlerine yer vermektedir.

Mekanik çağ ile elektronik çağdaki sanat ve sanatçı kavramları dikkate alındığında, bu iki edinin her iki dönemde de sanatçıdan beklendiği görülmektedir. Elektronik çağ sanatçısı da yaşamı algılama yetisini geliştirmek zorundadır. Bunu yaparken estetik bir yapı içinde düşünmeli, olayları izlerken estetik algısını uygulamaya geçirmelidir. Aksi bir durumda, iyi bir elektronik teknolojisi uygulayıcısı olunabilir fakat iyi bir elektronik sanatçısı olunması mümkün görülmemektedir. Bu teknolojiyi bir sanat ortamı olarak kullanmak için de, tıpkı mekanik sanatta olduğu gibi, sanatçının sezgi yoluyla estetik algısını ve duyarlılığını ortaya koyabilmesi gerekmektedir. Bu bir sanatsal edimdir. Mekanik sanatta olduğu gibi, öğrenilebilecek bir yapı içinde değildir. Ancak kullanılan sanat ortamının tekniği öğrenilebilir. Bu tekniği öğrenmek ise bir sanat yapıtını ortaya çıkarmak için yeterli değildir Şengül (2006: 38).

Klasik tekniklerin kullanıldığı çalışmalar ile saatlerce uğraşp bir eser yaratılabilirken teknolojinin yarattığı bu programlar sanatçıya çok fazla kolaylığı ve hızı sağlamaktadırlar. Fakat bu kolaylıkların yanında bu programların kullanılması sanıldığı kadar da kolay değildir, özellikle teknik bilgi gereklidir, daha da önemlisi burada teknik sürecin el emeğinin yerini, yaratıcı zekanın derecesi eserin kalitesini belirlemektedir. Öylesine imgeleri bir araya getirerek bilgisayar da sanatsal çalışmalar yapılabilir elbet fakat, sanatçının yaratıcı zekası ve teknik becerisinin bir araya gelmesi ile asıl sanat ürünleri meydana gelmektedir. Yağlıboya gibi çalışmalar artı el emeği ve el işçiliğini eser de uygularken bilgisayar destekli sanat çalışmalarında burada ağırlıklı olarak yaratıcılık ve özgünlük eserin uygulamasında önemi teşkil eder. Bu çok da kolay bir uygulama alanı değildir, kaldı ki pek çok çocuk bile paint’te resim yapabilir fakat sanatsal anlam veremez. Sanatın her alanın da olduğu gibi bilgisayar destekli çalışmalarda da özgünlük, yaratıcılık ve teknik bilgi önemlidir.

Bugün pek çok sanatçı yaratma sürecindeki sınırsızlığını bilgisayar ve teknolojik diğer araçları kullanarak vurgulamaya çalışmaktadır. Sanatta artık geride kalmak modern sanat’ı yakalayamamak anlamına gelmektedir, sanat izleyicisi artık yalnızca el emeğini değil uğradığı

bombardımandan dolayı farklı şeyleri de beklemektedir. Sanat izleyicisi sayısı bu aletler sayesinde artmaktadır, herkes internet sayfalarında sanat eserlerine rastlayabilir, günümüzde galeriye gitmeden sanal olarak yüzlerce sergi gezebilme imkanımız vardır, fakat sanat eseriymiş gibi kullanılan pek çok ürün de sanat eğitimi almamış izleyici kandırılmaktadır. Teknik anlamda kusursuz çalışmalar aslında başka bir şeyin kopyası olarak sunulduğu örneklerine rastlamaktayız.

Tüm bu gerçeklere rağmen yaratıcılık kandırılmaz, özgünlüğün üstüne geçilemez, bu gün de teknoloji bunu aşmamaktadır. Teknoloji araçtır, fakat sanatsal düşünce ve sanatsal yaratıcılık bilgisayar programlarının içinde bulunmayan bir özelliktir insana özgüdür ve bunu hissetmeyen hiçbir varlık sanat eserini yaratmanın hissiyatını gerçekleştiremez. Belki de sanatçının tek gerçeği bu olabilir artık, yaşadığımız yüzyılın zanaatkârlığı ve işçiliği öldürdüğü bir dönemde yaratıcılığın gücü hala sanatçının elinde kalmıştır.

KAYNAKÇA

- Başar, R. (2000). Bilgi Çağında Disiplinler Arası bir Metin olarak Sanat. Bilgi Çağı ve Sanat VI. Ulusal Sanat Sempozyumu. Hacettepe Üniv. Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları. Sayı 18, Ankara.
- Connor, S.(2001) Postmodernizm Kültür. (Çev. Doğan Şahinler), İstanbul:YKY
- Demirkol,V.(2008) Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm İstanbul: Evrensel Basım Yayım.
- Gençaydın, Z. *Teknolojik Toplumlarda Sanat ve Sanatçı Çağdaş sanat ve Teknoloji Etkileşimi*. Seminerinde Sunulan Bildiri, Hacettepe Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı 8. Ankara
- Kılıç, L. (1995). Video Sanatı: Eleştirel Bir Bakış, İstanbul: Hil yayınları
- Lynton, N. (1991) Modern Sanatın Öyküsü, İstanbul: Remzi Kitapevi Yayınları
- Moran, B.(2004). Edebiyat Kuramları Ve Eleştirisi. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Şengül, E. (2006) “Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eğitime Katkısı” Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı . Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul
- Tepecik,A. (2002).Grafik Sanatlar, Ankara: Detay Yayıncılık.
- Ünsal, Ö. Teknoloji ve Sanatın buluşması Digital art. Lebriz Sanal Dergi. www.lebriz.com.tr 20.12.2010 tarihinde indirilmiştir.
- Zeytin Ç.(2008) “Sanat ve Çağdaş Teknolojiler: Yönelimlerin Değerlendirilmesi” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Güzel Sanatlar Kuram ve Eleştiri Anabilim Dalı Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir