

DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIMLA SANATTA TEKNOLOJİK ARGÜMANLAR

TECHNOLOGICAL ARGUMENTS IN ART WITH AN INTERDISCIPLINARY APPROACH

Merve DUYDU

Dr. Öğr. Üyesi, Cumhuriyet Üniversitesi Mimarlık Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Görsel Sanatlar Bölümü Sivas, Türkiye/ merweduygu@hotmail.com
ORCID ID: 0000-0001-6821-752X

Ayşe KARABEY TEKİN

Doç Dr., Cumhuriyet Üniversitesi Mimarlık Güzel Sanatlar Ve Tasarım Fakültesi Görsel
Sanatlar Bölümü Sivas, Türkiye/ aysekrby@gmail.com / ORCID ID: 0000-0003-1808-9480

Özet

Bireyin içinde bulunduğu dünyayı anlamasında ve sorgulamasında etkin bir güç olarak karşımıza çıkan sanat kavramı çağın koşullarına göre değişim ve gelişim gösteren bir olgudur. İnsan aklı ve becerisinin sentezi ile ortaya çıkan sanat toplumsal uzamda vazgeçilemeyen bir fenomendir. Farklı ifade olanaklarıyla çeşitli disiplinlere ayrılan sanat kavramı özellikle 20. Yüzyılın ikinci yarısından sonra, toplumsal yaşamın birçok alanında görülen değişikliklerle birlikte farklı yaklaşım temellendirmelerini ve tekniklerini kendi sorgulama alanına dahil etmiştir. Uzun bir tarihsel süreç sonunda daha özgür bir ifade ortamına kavuşan sanat, kendine özgü gerçeklikleriyle beraber diğer bilim alanlarıyla da güçlü bir etkileşime başlamıştır. Tarihsel süreç içerisinde pek çok bilimle ilişki içerisinde olan sanat kavramı 20. Yüzyılın getirişiyle beraber teknolojik imkânlardan sıklıkla yararlanmaya başlamıştır. Bu ikili etkileşim sanatsal söylemlerde yeni oluşumları beraberinde getirirken, farklı disiplinler arasındaki keskin sınırlarda flulaşmaya başlamıştır ve her bir alan diğerinin alanın öğretisiyle beslenirken günümüz sanat anlayışı çoklu söylemlerle desteklenmiştir.

Bu çalışmada; sanatın teknolojiyle olan ilişkisi interdisipliner bağlamda incelenirken, sanatçıların teknolojik bilgiyi sanat eserlerinde ki ifade olanaklarıyla nasıl yorumladıkları üzerine değerlendirmeler yapılmıştır.

Anahtar kelimeler: Teknoloji, Sanat, Disiplinlerarası Sanat

Abstract

The concept of art, which emerges as an effective force in understanding and questioning the world in which an individual lives, is a phenomenon that changes and develops according to the conditions of the age. Art, which emerges with the synthesis of human intelligence and skill, is an indispensable phenomenon in social space. The concept of art, which is divided into various disciplines with different possibilities of expression, has included different approach foundations and techniques in its own field of inquiry, especially after the second half of the 20th century, with the changes seen in many areas of social life. Art, which has gained a freer environment of expression at the end of a long historical process, has started to interact strongly with other scientific fields along with its own unique realities. The concept of art, which has been in contact with many sciences throughout the historical process, has started to benefit from technological opportunities frequently with the advent of the 20th century. While this dual interaction brings new formations in artistic discourses, the sharp boundaries between different disciplines have started to blur, and while each field is nourished by the teachings of the other field, today's understanding of art has been supported by multiple discourses.

In this study; the relationship between art and technology is examined in an interdisciplinary context, and evaluations are made on how artists interpret technological information with the possibilities of expression in their works of art.

Keywords: Technology, Art, Interdisciplinary Art

Giriş

Çağlar boyunca pozitif bilimlerle işbirliği içerisinde olan sanat kavramı, bireye dünyayı anlama ve sorgulama imkânı sunarken yaratıcılığının gelişimi için de temel stratejiler ve faydalar sunmaktadır. Sanat ve bilim kavramı birbirinden ayrı kavramlar gibi görünse de, kimi zaman

benzerlikleri noktasında kimi zaman da farklılıklarını keşfetme noktasında birbirlerinden etkilenmişlerdir. Sanatsal yaratı sürecinde farklı disiplinlerle birlikte çalışmak sanatı salt estetik değer olmaktan öteye taşıyarak tasarım boyutunda ki bilimselliğinde önünü açmaktadır.

İlkçağlarda kaynağını doğadan alan sanat, gelişen devrin unsurlarıyla birlikte doğa bilimlerinden farklı bir alana kayarak zihinsel bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır. İnsan bilincinin gelişmesi ve bilginin artmasıyla devingen bir yapıya bürünen sanat kavramı tasarım boyutunda bilimsel bilginin gerekliliğiyle kendi alanı dışındaki diğer disiplinlerle sürekli etkileşim içerisinde bulunmuştur.

Çağın koşullarına göre değişen ve gelişen sanat eseri beraberinde sanat süjesinin yeni tavrına zemin oluşturmaktadır. Toplumsal alanda ki değişimin yansıma alanı olarak sanat, kullandığı dil bakımından din, ekonomi, siyaset, bilim, endüstri ve teknoloji ile etkileşim içerisine girmesiyle toplumsal olurken, sanat süjesine de farklı algılama olanakları sunmaktadır. Kübizm ve Dadaizm etkileriyle birlikte özellikle 1960 sonra gelişen sanatsal üslupla sanatçıya sınırsız bir özgürlük sunan malzeme ve teknik kullanımı biçimsel ve düşünsel açıdan disiplinlerarası etkileşimi gereklilik haline getirmiştir. 20. Yüzyılda geleneksel yöntemlerin katı sınırlarıyla yüzleşen sanatçılar çağı yakalamak adına bir gelişim sürecine girerek bilimselliği sanatsal üslupla kesiştirdikleri noktada üretim biçimleri arasında ki sınırları yeniden sorulama imkânı bulmuşlardır.

Özellikle güncel sanat çerçevesinde çoklu disiplinlerin bir araya gelmesiyle eserlerini oluşturan sanatçılar, dijital miksaj teknikleri, ses, baskı teknikleri, fotoğraf manipülasyonu, video gibi teknolojik alt yapıyı karışık tekniklerle kitlelere ulamayı hedeflemişlerdir. Günümüz koşullarında çoklu söylem olanaklarını bir araya getiren teknolojik alt yapının sanat eserleriyle buluşmasıyla sanat daha kolay takip edilebilir bir sürece girmiştir.

Teknolojik bağlamda düşünüldüğünde elektronik ve mekanik yaklaşımlar, günümüzde sanatın parçası haline gelmiş ve alternatif sanatsal söylemlerde malzeme çeşitliliğini artırarak sanatsal birikime zemin oluşturmuştur. Disiplinlerarası sanat söylemlerinde, teknoloji kavramı da diğer disiplinler gibi sanatın kaynağı ve nesnesi olmaya devam etmektedir (Uysal, 2022:2036).

Bulgular

1. Disiplinlerarası Sanatta Teknolojik Argümanlar

Mağara duvarlarından, Antik Yunan'dan ve Rönesans'dan bugünkü haline gelene kadar teknolojik tutumla birlikte gelişim gösteren sanat, dönemsel ihtiyaçların paralelliğinde gelişirken, estetik ve güzel olanı arama dürtüsüyle yeniliği benimseyen bir düşünce biçimine dönüşmüştür. Sanatın teknolojiyle olan ilişkisini geliştiren sanayi devrimi sonrası oluşan modernizm, felsefe, bilim ve sanat gibi pek çok alanda geçmişin kalıplarını reddeden yeniyi öne süren bir akım olarak tanımlanabilmektedir. Skolastik düşüncenin dışına çıkılıp bilim ve sanatın değer kazanmasıyla birlikte teknolojik ilerlemeler sosyal hayatı değiştirmeye, değişen sosyal hayatta, sanatsal üslubun etkilenmesine zemin oluşturmuştur. 20. yüzyılda toplumunun ve teknolojinin hızla gelişmesi ile sanatın sahip olduğu multi özellikler, modern sanatın içinde özgürce ortaya çıkmış ve birçok sanatçıyı etkileyerek yayılmıştır. Yeni teknik donanımlı araç ve gereçlerin toplum yaşamına girmesi sanat alanında yeniliklere yol açarken, önemli sanat dallarından biri olan plastik sanatlarda keşfedilen yeni söylem olanakları, sanatçının bu alternatiflere yönelmesinin önünü açmıştır (Uğurlu,2008:257).

İnsan zekâsını devinim halinde tutan teknoloji kavramı bireyi geleceğe taşıırken sanatla olan ilişkisi sınırları kaldıran ve sanatçıya sonsuz tasarım olanakları sunan bir boyutta yer almaktadır. Sanat terminolojisinin, içinde bulunduğumuz yüzyılda hızla geliştiği göz önünde bulundurulduğunda; sanatçılar teknolojinin kavramsal ve biçimsel boyutuyla kaynaşma

sürecine girmekte ve yeni ifade formlarıyla geleneksel yöntemlerden sıyrılmaktadır. Farklı birçok teknolojik imkânın birbirine eklemli şekilde kullanımıyla çağdaş sanat eserleri üretilirken ortaya çıkan düşünme ve değerlendirme biçimlerinin farklı birçok disiplinden yaralandığı göz önünde bulundurulmalıdır.

Günümüz sanatında resim, heykel, müzik gibi birçok sanat dalı kendi içerisinde birbirleriyle ilişki içerisindeyken aynı zamanda gelişen teknolojik imkânlarla birlikte başka alanlarla da etkileşim içine girmeye başlamıştır. İçinde barındırdığı görsel biçimlerle ve anlamlandırmalarla karşımıza çıkan sanat kavramı geleneğin taşıyıcısı olurken, günümüzün de aynası konumundadır ve disiplinlerarası etkileşimin önemli alanlarından biri olmuştur.

Sanatın diğer disiplinlerle olan ilişkisi incelendiğinde Leonarda Da Vinci'nin makine çizimleri, anatomik çalışmaları akla gelen ilk örneklerden olsa da İnterdisipliner kavramı, 1964 yılında sanatsal ifadede farklı düşünce ve tekniklerinin bir arada kullanıldığını tanımlamak için Dick Higgins tarafından çağdaş anlamı ile ilk kez kullanmaya başlanmıştır.

21.yüzyıldaki kullanımıyla Postmodern estetik kavramı, birbirinden bağımsız birçok disiplini ortak noktada toplarken yeni bir sentez yaratmaktadır. Disiplinlerarasılık kavramıyla seçkin ve sıradanın aynı düzlemde harmanlanması yeni bir görme ve algılama stratejisinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır.

Dünyada meydana gelen bilim ve teknoloji alanında ki gelişmeler birçok sanatçının farklı teknik ve yaratıcı fikirlerle özgün iletişim dili oluşturmalarının önünü açmıştır. Bir iletişim aracı olarak kabul gören sanat kavramının imgeyle, bilim ve teknolojinin ise, donanım kavramıyla betimlendiği göz önünde bulundurulduğunda; sanatın teknoloji ile harmanlanması imgenin görsel ortaklığının estetik kaygıdan öteye geçmesine odaklanmaktadır.

Sanatsal tasarı sürecinde sanatçıya sonsuz ifade olanağı sunan teknoloji ve sanat işbirliği 20.yy.'da ortaya çıkan Kinetik Heykel, Video Art, High-Teck Art, Holografi, Foto-Gerçekçilik ve Medya Sanatı gibi akımların yeni üretim biçimlerine zemin hazırlamıştır(Beyhan,2018: 14). Sanatsal üretim içinde teknoloji, araç görevi üstlenirken bireyin gelişimi evresinde ise, onu sanatla birleştiren bir köprü görevi üstlenmektedir. Disiplinlerarası sanat söylemlerinde teknoloji sanatın hem kaynağı hem nesnesi olma özelliğini korumaktadır.

Gelişen teknoloji paralelliğinde son zamanlarda sanatsal gündemi belirleyen yeni sergileme tarzları, bianeller gibi etkinliklerle lanse edilen eserlerde bilgisayar, monitör, video, ses kayıt cihazları gibi birçok teknolojik kombinasyonlar görmektedir. Modern çağda karşımıza çıkan sanat eserleri anıtsal görünümde ki estetiğini ve biricik olma durumunu kaybederken, onları tasarlayan sanatçıları da tekillikini yitirmiş durumdadır. Farklı birleşimlerde ki sanatsal çalışmalardan bahsedildiğinde, mühendisler, şehir bölge planlamacıları, hatta Orlan örneğinde olduğu gibi cerrahlar bile bu sentez çalışmalarda yer alırken sanata ilişkin katı tanımlamalarda sarsıcı bir değişim içine girerek (Şahiner 2002: 1)yön değiştirmektedir.

2. Sanatta Teknolojik Arayışlar ve Sanatçılar Üzerinden Alternatif Söylemler

Sanatsal üslubun yön değiştirmesiyle sanatçılar mekanik, kimyasal ve elektronik alanlardaki yeni teknolojileri sanatsal söylem içerisine dahil etmişlerdir. Her daim çağın teknolojisinden faydalanan sanat olgusu, 21. yüzyıla birlikte teknolojinin gelişim hızına bağlı olarak ivme kazanmış ve sanatın üretim biçimleri kadar anlamı, içeriği ve işlevi de farklılaşmıştır (Sarı, 2018: 132).

Hem kavramsal hem de uygulamalı olarak teknoloji, sanatın parçası haline gelirken alternatif sanatta kullanılan malzeme çeşitliliği dikkat çekmektedir. Uygulama alanı olarak kullanılan yüzey ve teknik çeşitliliği disiplinlerarası bir yaklaşım ile sanata dahil edilmiştir.

Modernizm süreciyle birlikte gelişim ve dönüşüm sürecine giren sanat nesnesi artık müzelerde değil dijital ortamların ve teknolojik diğer oluşumların senteziyle disiplinlerarası bir boyuta geçerek etkili sunuş biçimlerine bürünmüştür.

Alternatif sanat arayışlarında sıklıkla kullanılan bir ifade aracı olarak video teknolojisi ön plana çıkmaktadır. Teknolojik imkânlarla birlikte birçok sanat disiplini içinde kendine yer bulan video sanatı, müze ve galerilerle birlikte birçok alternatif mekânda kendine yer bulmaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren çoklu anlatım olanaklarıyla ön plana çıkan video sanatı günümüzde de varlığını ciddi bir şekilde devam ettirmektedir. Video sanatının ön plana çıkmasında fotoğraf ve çağın önemli kitle iletişim aracı olan televizyonun etkisi göz ardı edilmemelidir.

Sinema sanatıyla benzer yönleri bulunan video sanatında görüntünün kaydedilme teknolojisi ve maliyeti sinemaya göre daha düşüktür. Bu özelliğinden dolayı daha kolay ulaşılabilen video sanatı çağımızın sanatsal üretimlerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Fluxus akımının önemli sanatçılarından Nam June Paik video sanatıyla ön plana çıkan sanatçılardan biri olarak kabul görmektedir. 1960'lı yıllardan itibaren teknoloji kavramını eserlerine dahil ederek özellikle video kurgusu üzerine çalışmalar üreten sanatçının 1974 yılında gerçekleştirdiği "Televizyon İzleyen Buda" heykeli farklı birçok versiyonu olmasına rağmen teknoloji ve sanatın işbirliği düşünüldüğünde akla ilk gelen çalışmalardan olmuştur. Bir buda heykelinin kendi görüntüsünü televizyon ekranından izlediği çalışmada ekran görüntüsü buda heykeli üzerine yönlendirilen bir kameradan alınmaktadır. Sanatçı bu çalışmasında, dönemin iki önemli figürü olan Buda ve televizyonu bir araya getirerek 1970'lerin kibirli dünyasına eleştiri yönlendirmektedir. Eski ve yenedünyayı karşı karşıya getiren sanatçı medyanın toplum üzerindeki etkisini vurgulamak istemiştir ve televizyonda kendini izlerken meditasyon kavramına gönderme yapan heykelle seyircinin onu izleme anında ki mahrumiyet sorununa odaklanmaktadır (Kavrakoğlu, 2016).



Görsel 1: Nam June Paik, Tv Budha

Teknoloji olgusunu sanatın kavramsal boyutuyla da birleştiren Paik'in çalışmaları yeni medyayı keşfetme süreci ve video sanatı için dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Video sanatını enstalasyonlarla da kullanan sanatçı "Robot Ailesi" isimli çalışmasında görüntüye miktatsızla müdahale ettiği monitörleri üst üste ya da yan yana getirerek heykelsi yapılar oluşturmuştur. Sanatçının monitörleri heykelsi şekilde betimlediği Robot Ailesi çalışmaları, çoğulcu materyallerle görsel ve fonetik özelliklerin, farklı disiplinlerde iç içe geçtiği çoklu sunuma örnek oluşturmaktadır. "Böylece video teknolojisinin iki boyutlu görsel yapısına heykelin üçboyutlu fiziksel yapısını katmış, monitörlerdeki iki boyutlu görüntüden faydalandığı

gibi monitörlerin yerleştirildiği yeni biçimlerin etkili anlatımından da yararlanmıştır” (Beyaz,2016:9).



Görsel 2: Nam-June Paik, Robot Ailesi

Günümüz sanatında teknolojik argümanları sanatına dahil ederek dijital sanat eserleriyle ön plana çıkan Amerikalı sanatçı Shawn Brixey, 1998 yılında Japonya'daki Nagano kentinde düzenlenen Kış Olimpiyatları için yaptığı “Alchymeia” adlı eserinde videonun özelliklerinden yararlanarak bioart enstalasyonunu gerçekleştirmiştir. Olimpiyatlar sürecinde bireyin kanında meydana gelen steroidler ve atletlerin vücuduna etki eden dopingi kar taneleri üzerinden empoze ederek, doğada bulunamayacak nitelikte kar taneleri meydana getiren sanatçı bu kar tanelerini defalarca kopyalayarak değişik büyüklükte ve renklerde buz kristalleri elde etmiştir. Biyolojik materyallerle kristallerin atomik yapılandırılmalarının nasıl şekillendirilebileceğini ve onların gözle görülemeyecek hareketlerini videosunda gösteren sanatçı enstalasyon ve video sanatını bir arada kullanarak ürettiği bu çalışmasıyla teknoloji ve sanat konusunda alternatif mekanların kullanımını gözler önüne çıkarırken video sanatına yeni bir boyut kazandırmıştır. (Atmaca, 2011: 298)



Görsel3: Shawn Brixey, “Altimira’ dan görüntüler”

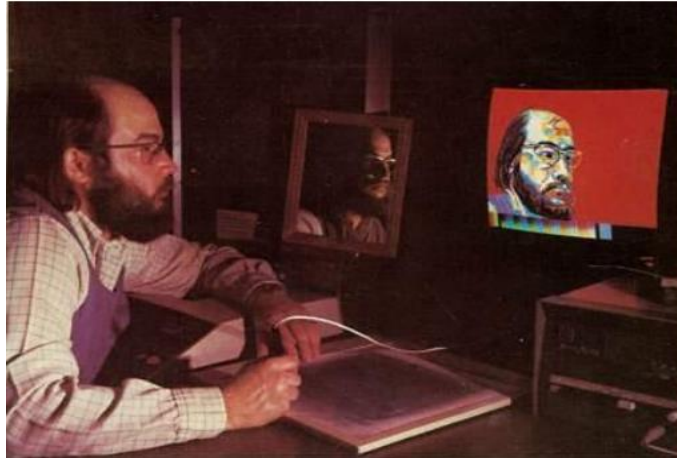
Özellikle 20. Yüzyılın son yarısından itibaren ortaya çıkan sanat eserlerinde dijital teknolojinin sanat eserinin üretim sürecinden sunumuna kadar birçok platformda kullanıldığı görülmektedir. Etkileşimli süreçle birlikte dinamik, katılımcı ve sınırsız kavramsallığıyla ön plana çıkan farklı sanat eserleri müze ve galerilerden sıyrılan yapısıyla kendini daha özgün bir konuma taşımıştır.

Fotoğraf, teknoloji ve resim sanatını bir arada kullanarak öyküsel bir anlatım yakalayan İtalyan sanatçı Alessandro Bavari, 1993'ten itibaren dijital manipülasyonu foto grafik işlemlerle birleştirerek kişisel bir sanat dili geliştirmiştir. Bilgisayar üzerinde sayısallaştırmalar kullanarak ürettiği çalışmalarında sanatının diğer disiplinlerle olan sınırlarını eritirken katmanlı ve sürrealist görünen çalışmalarlarıyla da sanat eserlerini çoğul bir dile kavuşturmuştur.



Görsel 4: . Alessandro Bavari, Bereket

Günümüzde bilgisayar programcılar, elektrik-elektronik mühendisleri, heykeltıraşlar, ressamlar ve senaristler birlikte çok katmanlı işler oluşturmaktadırlar. Bilgisayarda resim yapmak için farklı teknikler geliştiren sanatçı Aldo Giorgioni, geliştirdiği bilgisayar sistemi ve elektronik kalemle tahta üzerine çizdiği resimleri bilgisayara aktarmaktadır.



Görsel 5: Aldo Giorgioni'nin Elektronik Kalemle Çalışması

Mike Quantrill ve Linda Candy'nin oluşturduğu bir diğer düzenekle ekranın önündeki kişinin hareket ve vücut sıcaklığı çizgiler oluşturmaktadır. Bireyin vücut sıcaklığını ve hareketini algılayan teknolojiyle vücutla resim yapıldığı söylenilebilir.



Görsel 6: Mike Quantrill ve Linda Candy ve Anthony Padgett'nin İnteraktif Algı Çizim Sistemi

Çağdaş sanat serüveninde, geleneksel sanat formlarının devam etmesiyle beraber teknolojinin hızlı gelişmesi bilgisayar tabanlı üç boyutlu yazılım programlarının sanata entegre edilmesinin önünü açmıştır. Üç boyutlu yazılım programlarıyla, dijital heykel diye adlandırılan yeni sanat formları ortaya çıkarken heykel sanatının modelleme ve çıktı aşamalarında üç boyutlu üretim süreci teknolojik imkanlar dahilinde önemli ölçüde değişmiştir. Ortaya çıkan bu yeni iletişim dili heykel sanatçılarına eserlerinin üretim aşamasında yeni öneriler sunmaktadır.

Modern döneme kadar çoğunlukla geleneksel malzemeler olarak ön plana çıkan, mermer, metal, taş, ahşap, kil gibi materyallerle üretimlerini gerçekleştiren heykel sanatçıları, güncel sanatlardaki dönüşümle birlikte teknolojinin getirdiği olan üç boyutlu programlar sayesinde temelde üç prensip üzerine kurulu olan (3B modelleme, 3B tarama, 3B çıktı alma) dijital heykel sanatına yönelmişlerdir.

Sayısal verisi olmayan projenin modellenmesi, kopyalanması veya arkeolojik bir tarihi eserin kopyalanması, gibi işlemlerde sıklıkla kullanılan bu bilgisayar teknolojisi hem zaman hem de maliyet konusunda heykel sanatçılarına avantaj sağlamasıyla günümüzde yeni yeni kullanılmaya başlayan bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır (Kaya,2023:6).

Heykel sanatçılarına hız, çoğaltma, önizleme ve yeniden boyutlandırma açısından imkân sağlayan dijital heykeller, heykelin geleneksel formuna ve modelleme aşamasına uygun düşmemesi yönünden eleştirilse de, dijital çağ olarak adlandırılan günümüzde sanat formlarında değişim yaşanması kaçınılmaz bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır.

Teknolojinin sanata dahil olmasıyla iki disiplinin iletişim olanaklarından yaralanan Refik Anadol ülkemizde dijital heykel uygulamalarında önemli isimlerden biri olarak kabul görmektedir. Sanatçının San Francisco 350 Mission Street'te yer alan 15x30 metre büyüklüğündeki "Virtual Depictions" eseri "Dünyanın ilk görsel data heykeli" olarak bilinmektedir.



Görsel 7: Refik Anadol Virtual Depictions

Çağdaş kültür üzerine çalışan, tasarımcı ve mekânsal düşünür olarak kabul gören Refik Anadol, yeni estetik, teknik ve dinamik algılardan etkilenerek mekânsal yönelimler üzerine kurguladığı çalışmalarında sanatsal veriyle makine zekâsının etkileşimi üzerine çalışmaktadır.

Yapay zekâ destekli dijital sanat çalışmalarıyla ses getiren Refik Anadol devasa büyüklükteki işlerinde teknolojinin ve bilimin tüm olanaklarını kullanmaktadır. Eserlerinde ifade etmek istediği kavramsal değerleri pek çok sanat disiplini ve teknolojiyi birleştirerek sunan sanatçı aynı zamanda özgür bir ifade alanı oluşturmaktadır (Özayten, 1997).

Günümüzde 3B tarama endüstrisinin gelişmesi hem zaman hem maliyet bakımından heykel sanatçılarına avantaj sağlamaya başlamıştır. Yeni yeni kullanılmaya başlayan bu teknikle heykeltıraşlar alternatif bir söylem alanı oluşturmuşlardır. Heykel sanatının yontu ve modelaj becerisine dayanan temel özellikleri göz önünde bulundurulduğunda zaman zaman eleştiri alan bu teknikler günümüzde birçok sanatçı tarafından tercih edilmektedir. Heykeltıraş Jamei Lester heykel çalışmalarında 3B tarama yöntemini sıklıkla kullanmaktadır. Zaman ve malzeme konusunda alternatif yönleri bulunan 3B tarama yöntemiyle yaptığı çalışmalarını Jamei Lester şu şekilde ifade etmektedir: “Daha önce kil heykellerimde değişiklik yapmam gerekirse, kil kullandığım için sıfırdan başlamam gerekirdi. Tarayıcıları aldığımdan beri heykellerimi dijital olarak 3B olarak tarayabiliyorum. Daha sonra, son dosyalarımı dökümhaneye göndermeden önce ZBrush'ta sanat eserimi değiştirebilir ve rötuşlar yapabilirim” (Kaya,2023:5)



Görsel 8: Heykeltıraş Jamei Lester Yaptığı Heykel Çalışmaları ve Tarama Yöntemi

Günümüz toplumunda herkesin dijital donanımlı bilgisayar ve telefonlara kolaylıkla ulaşabildiği gözlemlendiğinde, sanatsal üretim sürecine dahil olan teknoloji ve dijitalleşme kavramı akıllara Meksikalı sanatçı Stefan Brüggeman'ın dijitalleşmeyle ilgili "Kimin bir stüdyoya ihtiyacı var ki? Bugün bir sanatçının bütün ihtiyacı olan, bir bilgisayar ve bir telefon hattıdır" sözü gelmektedir(Oliveira, 2006:12).

Sonuç

Sanat ve teknoloji kavramlarının insanı diğer varlıklardan ayıran ve insan odaklı olgular olduğu düşünüldüğünde, bireyin evreni kavrama, anlamlandırma ve değiştirme çabalarının sonucu olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Teknoloji çoğunlukla insanın doğayla olan ilişkisine aracılık edip doğayı ve evreni dönüştürme arzusuyla hareket ederken, sanat ise; kavramsal düzeyde ki sorgulamaların estetik süzgecinden geçerek izleyiciyle buluşma yöntemine odaklanmaktadır.

Hızlı bir şekilde ilerlemekte olan günümüz teknolojisinin karşısında kayıtsız kalamayan sanatçılar, sanata konu olan birçok kavramı ve tekniği çağın dinamiklerine uygun olarak disiplinlerarası yaklaşımlarla farklı bir boyuta taşımışlardır. Zamanla gelişen sanatsal tutum içerisinde, görme biçimlerinin yanısıra duyu ve estetik algılarda yenilenip alternatif sorgulama alanlarına kavuşmuştur. Yaşadıkları dönemin sosyo /kültürel gelişimlerini takip eden sanatçılar, özellikle 20. Yüzyıl sonrası devrim kazanan teknolojik gelişmelerle, geleneksel üslubun yanısıra video, bilgisayar teknikleri ve 3d baskı yöntemleri gibi birçok teknolojik argümanla sanatsal üretimlerini yeniden şekillendirmişlerdir.

Bilimin ve bilimsel olanın kaçınılmaz uzantısı olan teknoloji kavramı daha önce denenmemiş sanatsal yaratı ve izlenimlerin önünü açarken hem sanat öznesine hem sanat sujesine yeni deneysel alanlar oluşturmaktadır. Sanatçının çağını sorgulayabilmesi ve sınırlılıkları aşabilmesi adına alternatif söylemlerle yaratma güdüsünü tetikleyen teknoloji olgusu, geleneksel sanatın katı estetik algısını da farklı bir boyuta taşımaktadır. Geleneksel olan sanatsal tutumda el becerisi kavramı ön plandayken teknolojik argümanların sanata dahil olmasıyla sanat eserlerinde tasarım, hız, deneyim, devrim gibi kavramlar ön plana çıkmıştır.

Sanat kavramı içinde barındırdığı olgularla yaşamı şekillendiren, estetize eden bir tavır geliştirirken, teknoloji ile bulunduğu noktada, tasarlama, araştırma, inceleme, sorgulama ve risk alma sürecini de etkilemiştir. Sanat ve teknoloji birbirinden farklı iki kavram olsa da hiçbir zaman kopuk değildir. Tarihsel süreç içerisinde, birinin gelişimi bir diğerini etkilerken, sanatçı ve izleyicide, disiplinler arası yaklaşımlar aracılığı ile sürekli bir değişime maruz kalarak çağın nabzını yakalayan konuma geçmiştir.

Günümüz teknolojisi ve sanatsal bakış açısından değerlendirildiğinde, sanat eserinin teknoloji ile olan ilişkisinde en değerli anlamının (kazancı/kaybı olarak görülen) estetik anlayışları doğrultusunda olduğu sonucuna varılmaktadır. Teknolojik imkânlardan yararlanan sanatçılar kalıplaşmış sanat anlayışlarının dışına çıkmış ve farklı beğeni düzeylerinin oluşmasında etkili olmuşlardır.

Kaynaklar

- Atmaca, A. E. (2011). Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları (Dijital Art). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Yaz-2011 Cilt:10 Sayı:37 (293-302)
- Beyaz, G. G. (2016). Nam June Paik Ve Onun Tabula Rasa'sı: Video. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 8(29), 1-16.
- Beyhan, H.C. (2018). "Teknoloji Ve Sanat". *Journal Of Arts*, 1(1): 13-22.
- Çelik, G. (2017). Güncel Sanatta Disiplinlerarası Etkileşim. Gazi Üniversitesi Sanatta Yeterlik Tezi Resim Anasatdalı Güzel Sanatlar Enstitüsü
- Eke, N. P., & Yücel, N. (2023). Dijital Çağda Sanat ve Sanatçı: Ha: Ar Üzerine Bir İnceleme. *Akademik Sanat*, (20), 62-75.
- Kavrakoğlu,F.(2014-2015) Çağdaş Sanata Varış Video Sanatı
Http://Www.Webcitation.Org/6rncauisn) Erişim tarihi:01.05.2024
- Kaya, A. (2023). Çağdaş Sanat Formu Olarak Dijital Heykel, Dijital Heykelin Sağladığı Yeni Olanaklar. *Sanat ve İkonografi Dergisi*(4), 2-9.
- Şahiner R.(2002). Yeni Bir Sanat Eğitimi Üzerine, . Gazi Üniversitesi. G.E.F.'Nin Düzenlediği "Türkiye'de Sanat Eğitiminde Öğretmen Yetiştirme" Konulu Sempozyum Bildirisi, Ankara, 8-10.
- Oliveira, N. (2005). Yeni Milenyumda Enstalasyon Sanatı Duyular İmparatorluğu, Akbank Kültür Sanat Yayınları Çev: Osman Akınhay, İstanbul
- Özayten, N. (1997). Kavramsal Sanat. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. Cilt 2. İstanbul: Yem Yayınevi.
- Uğurlu, H. (2008). Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların Amacı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 247-262.
- Uysal, Y. (2022). "Disiplinlerarası Sanat: Bilim ve Sanat Arasında Köprü Kurmak", *Journal Of Social, Humanities And Administrative Sciences*, 8(59):2034-2040.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: <https://medium.com/@codenamecatstac/nam-june-paiks-tv-buddhas-e3606957b23f>

Erişim tarihi:01.05.2024

Görsel 2: <https://kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-203-video-sanati-2/>Erişim tarihi:

04.05.2024

Görsel 3: Çelik, G. (2017). Güncel Sanatta Disiplinlerarası Etkileşim. Gazi Üniversitesi Sanatta Yeterlik Tezi Resmi Anasanat Dalı Güzel Sanatlar Enstitüsü

Görsel 4: Çelik, G. (2017). Güncel Sanatta Disiplinlerarası Etkileşim. Gazi Üniversitesi Sanatta Yeterlik Tezi Resim Anasatdalı Güzel Sanatlar Enstitüsü

Görsel 5: Özkaplan, O. (2009)Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi Günümüz Resim Sanatı ve Teknoloji

Görsel 6: Özkaplan, O. (2009)Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi Günümüz Resim Sanatı ve Teknoloji

Görsel7:https://www.ntv.com.tr/sanat/dunyanin-ilk-gorsel-data-heykeline-turk-imzasi,APjaBznMMUKD_9Hw-8HL2w Erişim Tarihi: 02.05.2024

Görsel 8: <https://www.artec3d.com/cases/sculpting-meets-3d-scanning-technology> Erişim Tarihi: 02.01.2024