



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 9 Sayı: 42 Volume: 9 Issue: 42

Şubat 2016 February 2016

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

TEKNOLOJİNİN GÖRSEL SANATLAR VE SANAT EĞİTİMİNE KATKISI THE CONTRIBUTION OF TECHNOLOGY ON VISUAL ARTS AND ART EDUCATION

Ahmet DOLUNAY*

Öz

İnsanlar, tarih sahnesine çıktığı günden itibaren günlük hayatını devam ettirebilmek için bir takım gereksinimlere ihtiyaç duymuştur. Temel olarak beslenme, barınma ve korunma gibi ihtiyaçlarını giderme amacıyla çeşitli faaliyetlerde bulunmuş, böylece teknolojik gelişmelerin de yolunu açmıştır. İlk dönemlerde yenilikler (araç gereç, ateş icadı, mekanik vs), bilimden bağımsız, günlük ihtiyaçları giderecek yöntemler çerçevesinde gelişti. Zamanla değişen doğa ve sosyal şartlar, ihtiyaçların ve beklentilerin çeşitlenmesine neden olmuştur (Gombrich,1981:112).

Anahtar Kelimeler: Plastik Sanatlar, Teknoloji, Tasarım.

Abstract

Science, which is in development process throughout history, has become a measurable, classifiable, and specifying levels factor of social structure. Science, which is one of the most important factors identifying social structure, has some effects on art which is as important as science. Models and inventions improved by people who work in art and science areas affect each other in a positive and negative way. Since scientific improvements are the developments towards the needs of society and individual, art which is a part of society has been affected by scientific and technical environment.

Keywords: Plastic Arts, Technology, Design, Training.

1. Teknoloji ve Sanat

Tarihsel süreç içinde teknoloji ve sanatın birbirleri üzerindeki etkileri incelendi. Günümüzde gelinen noktayı en iyi şekilde anlayabilmek için tarihsel süreçte yaşanan gelişmeler ortaya konması gerektiği düşüncesinden yola çıkılarak gelişme evreleri kronolojik bir sırayla aktarıldı. Dönemsel ayrımlar yapılırken, dünya tarihinde önemli toplumsal dönüşümlerin yaşandığı dönemler baz alındı. İleri teknolojilerin sanat üretimi üzerine etkisi ele alındı. İleri teknoloji sınıfına giren bilgisayar, sanal gerçeklik ve dijital teknolojiler üzerinde duruldu. Son olarak, teknolojik tabanlı sanat eğitiminin resme etkilerine değinilmiştir. Tarih boyunca gelişim süreci içinde olan bilim, toplumsal yapının ölçülebilir, sınıflandırılabilir ve düzeyleri belirleyen bir unsuru olmuştur. Toplumsal yapıyı belirleyen en önemli unsurlardan biri olan bilim, kendisi kadar önemli değerlerinden biri olan sanat üzerinde de bazı etkileri olmuştur. Sanat ve bilim alanında uğraşan insanların geliştirdiği model ve buluşlar birbirlerini olumlu, olumsuz anlamda etkilemektedir. Bilimsel gelişmeler, toplumun veya bireyin ihtiyaçlarına yönelik gelişmeler olduğu için, toplumların bir parçası olan sanat da gelişen bu bilimsel ve teknik ortamdan etkilenmiştir. (ELİTSOY,2008:78).

Sanat ve teknoloji birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olan ayrılmaz iki parçadır. Bu etkileşim, özellikle Endüstri Devrimi sonrasında, sanat, makine ve bilimin birbirleriyle daha da fazla kaynaşmaya başladığı dönemlerde belirgin hale gelmiştir. Günümüzde ise sanat eserinin üretildiği önemli ortamlardan biri haline gelen bilgisayar teknolojilerinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte bu etki kendini daha fazla göstermiştir. Öyle ki yeni dönemde üretilen sanat eserleri, sanat kavramının değişmesine yol açmıştır (Altınkaya, 1998 : 47).

Sanat eğitiminde görsel öğelerin oldukça fazla kullanılması, bireylerdeki yaratıcılık unsurunun artmasına, sanatın daha iyi anlaşılmasına, , bireylerin kendilerini daha kolay ifade edebilmelerine, yaşam tarzlarını belirlemelerine, duygu ve düşüncelerini düşünsel bir boyutta görselleştirmeye dönüştürebilmelerine neden olmaktadır (Artut, 2004: 62). Teknolojinin amaçlarından biri olan; iletişim, görsel sanatların da amacıdır. Günümüz çağdaş eğitim sisteminde bireylere; sadece kuru görselliğe dayanan bilgiler yerine çok yönlü, araştırıcı, sorgulayıcı ve kendine güven sağlayacak bir anlayışta, bütünüyle çağdaş teknoloji temelinde bir eğitim modeli sunulması gerektiği vurgulanmaktadır.

Bireylerin tüm duyu organlarını kullanarak meydana getirdiği öğrenme modelleri vardır. Bunlar arasında televizyon yoluyla, bilgisayar ortamında, geziler yoluyla, dramatizasyonla öğrenme, model ve

* Öğr.Gör.Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi ABD.

örneklerle öğrenme ve doğrudan doğruya öğrenme modelleri yer alır. Öğrenmede her katman bir diğerini beslemektedir. Katmanların üst kısmına doğru gittikçe göz ve kulağa hitap eden görselliklerin sayısı artmaktadır. Öğrenmede görmenin, görselliğin, bilgi birikiminin araştırmanın, bizi besleyen teknolojik gelişme ve yöntemlerin zenginliğinin ne denli önemli olduğu tartışılmaz.

Eğitim hedeflerinde topluma ışık tutabilecek bireyin sanatsal ve bilimsel birikimi çağdaş bilimsel düzeylerde geliştirebilecektir. Her zaman duyarlı, özgür ve yaratıcı bireylerin gelişmesine imkân sağlayacak olması eğitimin daha hızlı kalıcı ve anlamlı olmasını sağlayacaktır. Teknolojik temelde bir sanat ortamı adı geçen eğitim düzeyine katkıda bulunacaktır. Teknolojinin günümüzde görsel sanatlarda hızlı ve yaygın bir biçimde kullanımı ve sanat eğitimi gören bireylerin bu gelişmelerden olumlu yönde etkilenmeleri sıklıkla görülen bir gerçektir.

Görsel sanatlarda teknoloji kullanımı tarihsel anlamda neredeyse, sanayi devrimi ile özdeştir. Makineleşmenin, endüstrileşme ve üretim alanında meydana getirdiği gelişmeler elbette her disiplini etkilediği gibi sanat disiplinini de etkilemiştir. Görsel sanatlarda teknoloji kullanımı oldukça geniş bir kavramdır. Sinema, bilgisayar destekli grafik sanatlar, video sanatı, mekân düzenlemeleri ve fotoğraf sanatı görselliğin teknoloji ile kaynaştığı en önemli kurguların temelini oluşturmaktadır. 1800'lü yılların sonlarına doğru Kodak firması tarafından geliştirilen fotoğraf makinesi ile birlikte her isteyen fotoğrafın büyüklü görüntüsünü elde etme olanağı bulmuştur. Fotoğraf teknolojisi film sanatında olduğu gibi geniş kitleleri sadece izleyici konumunda bırakmayıp, onlara teknolojisini kullanabilme olanağı sunmuştur. 17. yüzyılda fotoğraf makinesi bir görüntü yakalayıcı araç olarak toplum tarafından kabul edilse de August Sander ve Man Ray gibi kişiler fotoğrafa estetik kaygılara yaklaşarak onun kendine özgü teknolojisinden yeni bir sanat alanı yarattılar ve 1895 yılında ilk film gösterimi yapıldı. Elektronik görüntünün oluşum süreci ya da çıktısı üzerindeki çalışmalar sonucunda ortaya çıkan görüntülerin ve ses kuşağındaki kayıtlar, video kamera ve kayıt araçlarının da piyasaya sürülmesi bu çalışmaların gelişmesini sağlamıştır.

Mekanik teknolojisinin gelişimi sonucu gelişen fotoğraf ve film tekniğinin sanat ortamı haline gelmesi ve ardından elektronik olarak görüntü üretiminin gerçekleşmesi, elektronik sanata geçişteki ivmeyi hızlandırmıştır. Filmin kendi dilini oluşturma çalışmalarının başarı ile sonuçlanması, bir elektronik görüntü üretme sistemi olan videonun da aynı gözle görülmesini sağlamıştır. Filmden sonra ortaya çıkan video teknolojisi, hem teknolojik olarak hem de toplumsal olarak filmin tüm olanaklarından yararlanmış, video teknolojisi, öncelikle televizyon yayınları olarak kullanılmıştır. Daha sonra bu teknolojiyi yeniden keşfeden kuşak tarafından sanatın ortamına sokulmuştur. Elektronik görüntünün oluşum sürecinin karmaşasına rağmen kolay kaydedilebilir olması, elde edilen görüntü ve sesin birlikte anında izlenebilme olanağı, videonun sanatçılar tarafından bir sanat ortamı olarak kullanımını kolaylaştırmıştır.

Videonun sanat ortamlarında kullanımı önceleri videodan bağımsız olarak gerçekleştirilen sanatsal etkinliklerin kaydedilmesi olarak ortaya çıkmaktadır. Birçok sanatçı, gerçekleştirdikleri sanat etkinliklerini videobantlara kaydetmişlerdir. Bu nedenle videonun ilk kullanımlarında belgeci bir yaklaşım söz konusudur. Bu belgeci yaklaşım ile, sanatçılar bir daha tekrar edilmesi mümkün olmayan ve doğaçlamaya dayalı performanslarını video aygıtı ile kaydederek belgelemişlerdir. Teknolojik gelişmelerin hızla değişmesi sonucunda, analog ortamdan dijital ortama geçilmiş, bu bağlamda "sıralı" görüntü erişimi sona ermiş video görüntüsüne istenildiği an çeşitli müdahalelerde bulunulması sağlanmıştır ve sinema endüstrisinde kullanılan dijital montaj teknikleri bilgisayar ortamında fotoğraflara da müdahale etme olanağı sağlamıştır.

Görsel sanatların ses boyutunun görüntü boyutu ile oluşturacağı birliktelik eserin bütününde estetik enerji olarak ortaya çıkar. Görüntü ve ses iki farklı estetik alanlardır (BOZKURT, 1992:20). Görsel sanat alanında kullanılan bir başka uygulama teknolojisi, bilgisayar ve internet ortamıdır. Bilgisayar günümüzde özellikle görsel sanatlar alanında oldukça geni ş bir kullanım kapasitesine sahip bir aygıttır. Alternatif yaratım süreçleri; geliştirilen programlama teknolojisi ile özellikle yazılım alanında son derece yaratıcılığa açık unsurlar haline gelmişlerdir. Grafiksel yazılım programları artık her türlü tasarıma açık ve çok yönlüdür.

Bilgisayar kültürü ile ulaşılan yeni ortam, serbest dolaşım özgürlüğü ile insanları, kültürleri ve uzak coğrafyaları birbirine yakınlaştırarak aynı iletişim platformuna sokan internet ortamıdır. Bu noktada kullanılan teknoloji ile meydana getirilen özgür ortamlar; yaratılan sanatsal medya malzemelerini aynı anda birbirinden farklı noktalara taşımaktadır.

Görsel sanatlar alanında sanat eğitimi öğrencilerinin teknolojik materyaller destekli eğitim almaları, onların kişisel gelişimlerinde önemli bir rol oynayacaktır.

Sanat eğitiminde bilgisayar, video, tepegöz ve slâyt makinesi gibi teknolojik materyallerin kullanımı görsel ve işitsel duyuların gelişimini artıracaktır. Sanat eğitimi alan öğrencilerin eskiz ve çalışmalarını dijital ortamlarda gerçekleştirmesi çalışmanın son haline ulaşıncaya kadar geçen süreyi hem kısaltmakta hem de çok farklı açıdan bakma yetisi sunmaktadır. Sanat eğitimine alternatif bir yöntem sunan teknolojik destekli sanat eğitiminde verim elde edilebilmesi için, sanat eğitimcilerinin mesleki alan bilgileri, teknoloji destekli

sanat eğitimi deneyimi, okullarda bu yöntemi uygulamaya yönelik yeterli teknolojik cihazların bulunması ve bu alana yönelik teknolojik destekli sanat eğitimi müfredat programları oluşturulması gerekmektedir. Bu noktada teknoloji destekli dijital ortamların olanaklarından faydalanmak öğrencinin görsel dünyalarını daha da zenginleştirecektir.

Sanat eseri ister geleneksel yaklaşımla yapılsın, ister yeni teknolojik avantajlarla zenginleştirilsin birbirini etkileyen ve besleyen iki farklı disiplin olmaya devam edecektir. Her ikisi de günümüzde birbirine muhtaçtır. Sanatın kendi sorunlarının sonlanmayacağı gibi, teknolojik gelişmeler ve onun ışığında üretilen eserler de sınırsız olacaktır.

Sanatın teknoloji ve bilimle böyle yakın bir ilişki içine girmesi hem sanat hem teknoloji hem de bilim kavramlarının üçü için de geçerli yeni bir dilin gelişmesini beraberinde getirmiştir. Yüksek teknolojinin sanat ortamına girmesiyle birlikte bu teknoloji bilgilerinin sanatçılar tarafından da paylaşılması gündeme gelmiştir. Bu nedenle, yüksek teknolojileri kullanan sanatçıların kullandıkları teknolojiye hâkim olmaları gereği ortaya çıkmıştır.

Teknolojinin kullanıma sunduğu ve önceleri birer ticari ürün olarak alınan yeni ortamlar, ardından gelen yeni bir kuşak tarafından sanatsal kullanıma sokulmuştur. Bir dönemin çoğunlukla ticari kaygılarla ortaya çıkardığı teknolojik nesne ve alanlar, kendinden sonra gelen yeni dönemde sanatsal ortam olarak yeniden değerlendirilmiştir. Bu durum teknolojinin sanatsal kullanımının yeniden keşfini ifade etmektedir. Bu bir yeniden keşiftir, çünkü bu; teknolojik ortamlarla, estetik enerjinin ortaya çıkarılmasının farkına varılmasıdır. Teknolojinin gelişmesi ile elde edilen bir ürünün bir sanatsal ifade aracı olarak kullanılabilineceğinin ortaya konmasıdır. Çünkü bu ortamlar, sanat kavramı için yenidirler ve sanat kavramını değişime uğramaya zorlayacak kadar da etkilidirler.

Sanat kavramı içinde yaşanan bu değişimlerin mimarları ise, sanat tarihi içinde öncüler olarak adlandırılacak bir grup cesur sanatçıdan oluşmaktadır. Bu sanatçılar sanat kavramına oldukça önemli bir yaklaşım kazandırmışlar, sanat dışı ve endüstriyel ortamların da birer sanat ortamı olarak kullanılabilineceğini öne sürmüşlerdir.

1. Sanat Eserinde Teknoloji

Sanat eserlerinin elektronik yöntemlerle üretilmesi sürecini başlatan olgu, elektronik teknolojisinin iletişim alanında etkin olarak kullanılması ile başlamıştır. Sanat, yaratıcılık gerektiren ve estetik yapılar içerisinde oluşturulan bir edim olsa da temelinde iletişim olgusu yatmaktadır. Sanatçı, ürettiği yapıyla izleyici ile iletişime geçmekte ve bu iletişim sürecinde mesajını kendi yaratıcılığı ile oluşturduğu iletilerle biçimlemektedir. Yani sanatsal olgunun temelinde iletişim ögesini görmek mümkündür. Özellikle elektronik medyada ortaya çıkan gelişmeler, geleneksel sanat eseri üretim metotlarında radikal değişimleri de beraberinde getirmiştir. Elektronik teknolojisinin iletişime olan yatkınlığının sanatçıları bu teknolojiyi kullanmaya özendirdiği söylenebilir. Çünkü elektronik teknoloji ile iletilerin oluşturulması hem daha kolay hem de daha ucuzdur.

Gelişen teknolojinin bilgisayar kavramını ortaya çıkarması ile birlikte yepyeni bir dönemin başladığı görülmektedir. Bilgisayar ortamında sanat; günümüzde her alanda özellikle de görsel sanatlarda, farklı ihtiyaçlara ve milyonlarca insana hitap edebilen çağdaş, kolay, hızlı ve etkin bir yöntemdir. Bu sayede istediğimiz sanatçıya, konuya, arşive, istediğimiz sayısız sanat yapıtına veya görmeyi sadece hayal edebileceğimiz müzelere kolaylıkla ulaşmaktayız. Yaratmak istediğimiz ister bir moda fotoğrafı, afiş, resim ya da tasarım olsun, bilgisayar programı ile bambaşka bir yapıt ortaya çıkarabiliriz. Dijital kamera, fotoğraf makinesi, slayt yardımıyla çektiğimiz bir fotoğraf ister somut, ister soyut olsun farklı programlar yardımıyla düşünsel, düşsel, özgür yaratma serüvenini gerçekleştirebiliriz (Dolunay ve Boyraz:2013,111). Bu perspektifle, ortaya çıkarılmış milyonlarca sanat ürünü hem bilgisayar ortamında hem de günlük yaşamımızda yer alan başka platformlarda da mevcuttur. Yağlıboya ile saatlerce uğraşıp yalnızca bir eser meydana getirirken, bilgisayar ortamında yaratılan aynı çalışmanın binlerce farklı versiyonunu gerçekleştirebiliriz. Bu, sanatçıya çoğu zaman avantaj sağlar. Bilgisayar ortamında yarattığımız herhangi bir imaj, uzun zahmetler gerektiren müze ziyaretlerinin aksine, sanatsevere daha kolay, hatta anında ulaşabiliyor.

ijital ortamlar, hareketli imajların kurgulamaları aşamalarında bizlere birçok alternatifler sunmaktadır. Bu alternatifler arasında en önemlilerinden birisi de gerçeklik ve anında ileti boyutudur. Web kameralar vasıtasıyla canlı iletilerin tümü anında dünyanın diğer noktalarına ulaşmaktadır. Bundan başka günümüz televizyon yayıncılığı da canlı yayın aktarımlarını sık sık kullanmaktadır. Dijital ortamlar daha da ileri seviyelerde film-video ve animasyon dünyasına yepyeni boyutlar kazandıracak olan 3 boyutlu efektlerle donatılıp, çalışmalar bu formlar üzerine yoğunlaşmıştır.

Bilgisayar ortamına aktarılan çizim ve fotoğraflar vektörel tabanlı grafik programlarında sanal karakterlere dönüşmektedir. 3D modelleme aşamaları tamamen dijital ortamı kullanan sanatçının kontrolündedir, bilgisayarlar bu noktada kullandıkları vektörel yazılım programları (Photoshop, 3D Studio

Max, Light Ware v.b.)vasıtasıyla sanatçıya sonsuz olasılıklar ve milyonlarca renk alternatifleri sunmaktadır. Bilgisayar ile sanatçıların bilgisayara bakışı arasında bazı farklılıklar gözlenmektedir. Bazı sanatçılar bilgisayarı bir tasarım aracı olarak görmektedir, bazıları ise sanat yapıtlarını doğrudan bilgisayar ortamında ortaya çıkarmaktadır, bazı sanatçılar için bilgisayar, insanoğlunun yaratım sürecini geliştirici bir öğedir ve bilgisayarın kendine özgü bir yaratım özelliği vardır.

Bilgisayarların estetik bir öğe olarak kullanılması ise ilk olarak iki boyutlu grafik oluşturma sürecinde yaşanmıştır. Grafik oluşturmada bilgisayarın çeşitli özelliklerinden yararlanan sanatçılar, iki boyutlu elektronik görüntüde, boyut izlenimini yakalamak amacıyla çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Bu çalışmalarda bilgisayarlar birer araç olarak kullanılmıştır. Estetik kaynağının yine insan yaratıcılığı olduğu bu tür çalışmalarda bilgisayar bir asistan gibi yaratıcıya zanaat sürecinde yardımcı olmaktadır. Bilgisayarın renk kullanımındaki ustalığı, görsel düzenlemelerdeki keskinliği onu mükemmel bir araç konumuna sokmuştur. Çünkü mekanik olarak bu işlemlerin yapılması oldukça uzun zaman alan zahmetli bir işken, bilgisayar tüm işlemleri kolaylaştırmıştır. Sanatçının belki de aylarını alacak çalışmalar, bilgisayarlar sayesinde oldukça kısa sürelerde hazır hale getirilebilmektedir.

Bilgisayar programlarının sanat eseri üretme amacıyla kullanımı, bilgisayarın bir araç olarak kullanımından farklılıklar içermektedir. Bu kullanım şeklinde, sanatçılar ya da bilgisayar programcıları tarafından daha önce hazırlanmış programlar kullanılarak sanat eserinin üretilmesi söz konusudur. Bu aşamada bir hazır yapımla karşılaşmaktadır. Daha önce hazırlanmış bu karmaşık bilgisayar programları birer hazır yapım olarak sanatçıların hizmetine sunulmakta, bazen de sanatçıların bu hazır yapım programlarını geliştirmede katkıları beklenmektedir. Bu tür programlarla sanat eserlerinin üretilmesinde bilgisayarın özelliklerinin yeterince bilinmesi gerekmektedir. Çünkü bilgisayar hem bir veri deposu olarak, hem de yaratıcı çalışmalarda depoladığı verileri işleyebilen yaratıcı bir asistan olarak kullanılabilir. Her iki işlevde de yeterli bilgi birikiminin olması bir ön koşul olarak ortaya çıkmaktadır. Dünyanın en yaratıcı sanatçılarından bu bilgi birikimine sahip olmadan bilgisayar kullanarak sanat eseri üretmesi olanaksız görülmektedir. Sahip olunması gereken bilgi birikimi ise sanat eserinin üretilmesi sürecinde ihtiyaç duyulacak program kullanım biçimleridir. Hatta bazı programlar, kullanıcılardan üst düzey bir bilgi birikimi beklemektedir. Bu tür programların hedef kitleleri üst düzey kullanıcılar olduğundan, sanatçıların da bu tür programları kullanmaları için istenen bilgi ve kullanım düzeyine erişmeleri gerekmektedir.

Bilgisayar sanatçılarından böyle bir bilgi birikiminin beklenmesi oldukça olağandır. Çünkü bilgisayar, karmaşık yapıya sahip olan bir araç olarak üretilmiştir. Aslında kendi karmaşık iç yapısına karşın, kullanımda kolaylıklar vaat eden bilgisayar kullanıcılarından beklediği bilgi birikimine karşın, oldukça büyük avantajları da beraberinde sunmaktadır. Bilgisayarın sunduğu avantajların yanında beklediği bilgi birikimi oldukça küçük kalmaktadır. Bilgisayarın yaratıcı bir araç olarak kullanıldığı çalışmalarda bile bu avantajlar hissedilir derecede büyüktür. Aslında her ne kadar bilgisayar yaratıcı bir araç olarak görülse de bilgisayarın yaratım gücünü oluşturan, karar verme mekanizmasını harekete geçiren verilerin yine insanoğlu tarafından hazırlanmış ve kodlanmış olduğu düşünüldüğünde, yaratım sürecindeki tüm kontrolün tamamen bilgisayara verilmediği görülecektir. Çünkü bilgisayarın bu işlevini harekete geçiren tüm veriler daha önce bir insan tarafından bilgisayara yüklenmiştir ve bu özellik de bilgisayarı bağımsız bir karar verici konumundan uzaklaştırmaktadır. Bu olgu bilgisayarın sadece bir sanat ortamı olarak kullanılmasında değil, tüm kullanımlarında geçerlidir. Herhangi bir durumda herhangi bir tepki göstermesi istenen ya da herhangi bir tepkiye karşı istenen etkiyi yapması için tasarlanmış tüm bilgisayarlarda da aynı durum söz konusudur. Çünkü istendik tepkilerin verilmesini içeren veriler yine insanoğlu tarafından bilgisayara yüklenmiştir. Bu, özellik de bilgisayarların yaratıcı çalışmalarda, salt karar verici güç olmalarını engellemektedir.

Sanatçının sanat kavramı içindeki konumu, doğrudan sanatta yaratıcılığın özünüyle ilişkilidir. Çünkü sanatın özünde sanatçının varlığı ve varlığı ile ortaya çıkardığı bir eser söz konusudur. Bu süreçle sanat eseri bir nesne olmaktan çok, sanatçı kişiliğinin yansımasıyla özne konumuna geçmektedir. Sanatın özündeki temel ilkeler, sanat kavramları, tanımları değişse de sanat biricikliğini korumaktadır. Bazı dönemlerde sanat olarak kabul edilen eserler, bazı dönemlerde sanat olarak kabul edilmese de, sanat kavramı hep var olagelmıştır. Sanat kavramındaki bu varlık nedeni de sanatın özünde bulunabilir.

İlk olarak video, eğitim teknolojisinde kullanılan araç olarak eğitim dünyasına girmiştir. Fazla sayıda algı kanalı ve duyum merkezini uyarabilme, iletilerin kalıcılık özelliğine sahip olması, iletilerin yinelenebilir, ucuz, iletinin dikkat çekici olması, videonun hem bir bireylerarası iletişim aracı, hem de bir kitle iletişim aracı olma özelliği göstermesi, ona tüm iletişim araçları içinde özgün bir yer ve nitelik kazandırdı.

Oluşturulacak internet tabanlı eğitim forumları sayesinde karşılıklı bilgi ve doküman alışverişinde bulunabilirler. Öğrencilerin yaptıkları çalışmalarını yayımlayabilirler ve birbirlerine yeni alternatif eğitim öğretim programlarını sunabilirler.

İnternet ortamının sınıf içi uygulamalarda kullanılması ile öğrenilen fikirlerin paylaşılması hızlanacaktır. Bu sayede öğrencilerin öğrenme becerileri hızla artacaktır. İnternet ortamı öğrencilere farklı bakış açıları getirecektir. Bu sayede öğrenciler bir konuyu farklı açılardan yorumlayacaklar ve bu süreç içinde analiz ve sentez yapma becerileri oldukça önem kazanacaktır.

2. Sanat Eğitimi ve Teknoloji

Günümüz teknolojisinin ilerlemesinde ve eğitime verilen önemin artmasıyla, eğitim sorunlarının çözümünde teknolojiden faydalanmak kaçınılmaz olmuştur. Bu teknolojilerden biri de bilgisayardır. Bilgisayarı eğitim sistemimize sokmak da en tabii gerçekçiliktir. Bilgisayar Destekli Eğitim (BDE) de, bilgisayar teknolojisinin, öğretim sürecindeki uygulamalarından biridir. Bu uygulamaların amacı; bilgi sunmak, özel öğretmenlik yapmak, bir becerinin gelişmesine katkıda bulunmak olabilir.

Bilgisayar da, diğer öğretim araçlarından farklı olarak öğretme ve öğrenme açısından benzersiz imkânlar sunan çok yönlü bir araçtır. Eğitim teknolojileri bağlamında bilgisayar destekli eğitim programları, öğrencilerin bireysel gelişimlerinde oldukça önemli bir noktayı oluşturmaktadır. Bilgisayar ortamları öğrencilerin ilgileri ve motivasyonları doğrultusunda göre farklı öğrenme olanakları sunmaktadır. Özellikle multi-medya özelliğine sahip bilgisayar programları ses ve görüntü ortamlarını bir arada sunduğundan sanat eğitimi alan öğrencilerin görsel ve işitsel hafızalarının gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Bilgisayar destekli sanat eğitiminde; video üretimleri, dijital fotoğraflar, bilgisayar tabanlı animasyonlar gibi sanat formları sanat eğitimi alan öğrencilerin sanat duygusunu önemli bir oranda arttırmaktadır (YÜCEL,2002:52). İnternet ortamı sayesinde, öğrencilerin başka kaynaklara (sanal müzeler, sanat galeriler v.b) ulaşmaları sanatsal düşünme yetilerini geliştirerek eşdeğer zamanlarda başka coğrafyalarda gerçekleştirilen sanatsal aktivitelerden haberdar olmaları sağlanmaktadır.

Bilgisayar ortamında üretilen sanat tasarımlarını çeşitli platformlarda başka insanlarla paylaşmak ve ürettikleri sanat yapıtı üzerinde görüş alışverişinde bulunmak bilgisayar destekli sanat eğitiminin diğer faydalı özelliklerinden birisidir. Sanat eğitimi olan öğrenciler görsel medyanın karşısında kendileri ile baş başadır. Bu sayede pek çok kurala bağımlı kalmaksızın yeni çalışmalar meydana getirebilirler. Bilgisayar ortamında oluşturulan her hareket çift yönlüdür. Bu çift yönlü hareketler, yapılan her işlemin geri dönüşümünü sağlar. Sanat eğitimi elektronik ortamda alan öğrenciler de bu sayede; hata yapma korkusundan uzak, daha rahat ve özgür bir biçimde çalışabilmektedirler.

Bilgisayar ortamı, sanat eğitimi alan öğrencilerin soyut durumları somutlaştırmasında etkili bir araçtır. Çizilen bir eskiz modeli çeşitli grafik programları ile üç boyutlu objeler haline dönüştürülebilmektedir. Bilgisayar ortamları eğitimde hem amaç hem de araç olarak kullanılmaktadır. Teknoloji ilerledikçe, günlük hayatın her alanında kullanılan bilgisayarlar eğitim alanında da oldukça önemli bir potansiyel oluşturmaktadır. Bu alanda bir yandan eğitimde bilgisayarın rolü ve etkileri araştırılırken, diğer yandan da bilgisayar kullanımının çocuklara sunduğu imkânlar geliştirilmeye çalışılmaktadır.

Bilgisayar yazılımları eğitimde farklı şekillerde öğretim amacıyla kullanılmaktadır. Bunlar arasında en önemlileri özellikle sanat eğitimi alan öğrenciler açısından; etkileşimli videolar, internet kaynakları, görsel-işitsel ortamlar ve vektörel tabanlı çizim ve resim programlarıdır (YALIN,2002:64).Bilgisayarların zihin gelişimini destekleyici etkilerinin yanı sıra sosyal yönden rahatlatıcı etkileri de vardır. Çocuk, bilgisayar başındayken toplumsal baskının dışında kalmakta, karşı tarafı kızdırma kaygısı, çekinme duygularından uzak, yanlışlık yapmaktan korkmadan özgürce tepkide bulunmaktadırlar. Anlamadığı konuları istediği kadar tekrar edebilmekte, tepkisinin cevabını hemen ve soyut olarak alabilmektedir. John Derey ve Jean Piaget'nin çocuğun eğitiminde yerini özellikle vurguladıkları oyun, çocuklara yönelik bilgisayar programlarında da önemini korumaktadır.

Bu noktadan hareketle; görsel sanat eğitimlerinin teknolojik tabanlı eğitim sistemiyle verilmesi, öğrenim sürecinin verimli kullanılmasına olanak sağlar ve geliştirir, öğrencinin doğal öğrenme içgüdüsüne yanıt veren bir sisteme dönüşür. Ayrıca öğrencilerin bilgileri kendi istekleri doğrultusunda istedikleri hızda araştırmalarına, yazılı metinlerde olduğu kadar, görsel ve işitsel ortamlarda öğrenim yapmalarına, üç boyutlu sanal modeller üzerinde deneme ve etkinliklerde bulunmalarına ve birbirleriyle işbirliği ve iletişim içine girmelerine olanak sağlamaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sanatsal etkinlikleri takip etmek üzere internet ortamını kullanma, sanat eğitiminde teknolojik materyallerden faydalanma ihtiyacı duyma, bilgisayar kullanarak görsel tasarımlar yapma ve sanat eğitimi derslerinde internet ortamından faydalanma, öğrencilerin sanata bakış açılarını genişletmektedir.

Teknolojik gelişmelerden yaşadığımız yüzyılda her alanda olduğu gibi sanat eğitimi alanında da faydalanılması bir gerekliliktir. Teknolojik gelişmelerin her gün daha da fazla ilerlemesi göz önüne alındığında güncelliğini her zaman koruyacağı da kaçınılmaz bir gerçektir. Sanat eğitimi alan öğrencilerin sanatsal anlamda yaratıcılıklarının ve resim becerilerinin teknolojik destekli sanat eğitimi ile almaları ve bu

anlamda yeni sanat eğitimi programları geliştirilmesine ve uygulanmasına önem verilmelidir.

Görsel sanatlarda yaşadığımız yüzyılda üretilen pek çok sanat yapının alt yapısını oluşturan teknoloji, bizi görsel sanatları başka açılardan yeniden yorumlamaya iterken bu alanda sanat eğitimi almakta olan bireylerin de sanat eğitimi modellerini sorgulamalarına neden olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

KAYNAKÇA

- ALTINKAYA, Hüseyin (1998). *Türkiye’de Bilgisayarlı Destekli Eğitimin Gelişimi*, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- ARTUT, Kazım (2004). *Sanat Eğitimi Kavramları Ve Yöntemleri*, Ankara; Anı Yayıncılık, 3. Baskı,.
- BOZKURT, Nejat, ()1992. *Sanat Ve Estetik Kuramları*, İstanbul; Ara Yayıncılık.
- DOLUNAY, Ahmet, BOYRAZ, Burak (2013). *Ulakbilge, Ankara,“ Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı Ve İnternetin Sergilemeye Etkisi” s.111*
- ELİTSOY, Zeliha Aslı (2008). *Toplumsal Dönüşmeler Bağlamında Teknoloji ve Sanat İlişkisi*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Yüksek Lisans Tezi.
- GOMBRİCH E.H. (1981). *Sanatın Öyküsü*, 1. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi..
- YALIN, Halil İbrahim (2002). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, 6. Baskı, Ankara: Nobel Yayıncılık, İstanbul
- YÜCEL, Gürdal (2002). *Görsel Teknolojideki Gelişmelerin Çağdaş Sanattaki Yansımaları*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.