

RESİM SANATINDA DİJİTAL ORTAMLAR ÜZERİNE İNCELEME

Oğuzhan SİVRİ

Arş. Gör. Semih ÇINAR

Özet

Büyük bir hızla gelişen teknoloji sayesinde artık dijitalleşmiş bir dünya içerisinde yaşamaktayız. 21. Yüzyılın koşullarında birçok alanda dijitalleşmenin etkileri görülmektedir ve bu durum artık kaçınılmaz olmaktadır. Teknolojik gelişmelerin etkilediği alanlardan biri de hiç şüphesiz ki plastik sanatlardır. Günümüzde sanat üretiminin sadece geleneksel yöntemler ile yapılması artık yeterli olmamaktadır. Bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ile ortaya çıkan gereçler ve yazılımlar sanat üretiminde yeni alanları da beraberinde getirmektedir ve disiplinlerin birleşmesi söz konusudur. Örneğin; resim sadece kâğıt veya tuval üzerine yapılmıyor, heykel sadece kil ile alçı ile yapılmıyor. Bilgisayarın sanat üretimine ortak olması ile birlikte bu ortam sadece grafik tasarımların yapıldığı bir ortam olmaktan çıkıyor. Dijital sanat kavramı bu gelişmeler ile ortaya çıkmış bir alan durumundadır. Bu makalede, teknolojik gelişmelerin ışığında dijital sanatın resim sanatına olan etkisinin yanı sıra getirmiş olduğu avantajlar ve dezavantajlar ile birlikte sanat eğitimi alanındaki yeri de irdelenecektir.

Çalışmanın amacı, resim sanatında aslında yeni olmayan ama ülkemizde çok bilinmeyen dijital yönelimleri tanıtmak ve alana ışık tutmaktır. Ülkemizde konu hakkında araştırmalar mevcuttur fakat bu araştırmaların nicelik bakımından artması, içerik bakımından ise daha da gelişmesi ve alana yön vermesi, literatürün genişlemesi önem arz etmektedir. Araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup doküman analizi ile veri toplama yoluna gidilmiştir. Ayrıca yer verilen görseller ile konu desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Resim, Sanat, Dijital Sanat, Dijital Çizim, Eğitim

A STUDY ON DIGITAL MEDIA IN PAINTING

Abstract

We are now living in a digitized world thanks to a rapidly developing technology. In the conditions of the 21st century, the effects of many inland digitalizers are seen and this is no longer inevitable. One of the areas that technological developments are influencing is undoubtedly plastic arts. Nowadays, it is not enough to produce art only by traditional methods. The tools and software that emerged with the advancement of computer technology bring new fields in art production and the unification of the disciplines. For example; the picture is not only made on paper or canvas, the sculpture is not made of only clay and plaster. With the computer becoming a partner in art production, this environment comes from being an environment where only graphic designs are made. The concept of digital art is an area that has emerged with these developments. In this article, in addition to the effect of digital

* Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, oguzhan.sivri@yandex.com.tr

** Hacettepe Üniversitesi, Resim Anasanat Dalı, semih602@gmail.com

art on the art of painting in the light of technological developments the advantages and disadvantages of art education and its place in the field of art education will be examined.

The aim of the work is to promote and to shed light on the digital trends that are not really new in the art of painting but are very unknown in our country. There are researches on the subject in our country, but it is important to increase the amount of these studies in terms of quantity, to develop more in terms of content and to direct the field and to expand the literature. The qualitative method has been used in the research and data collection has been done by document analysis. We also supported the issue with the visuals we have included.

Key Word: Painting, Art, Digital Art, Digital Drawing, Education

Giriş

Başlangıç olarak dijital sanat tanımının ele alınması gerekmektedir. Sayısal sanat olarak da adlandırılabilir olan dijital sanatın üretilmesinde bilgisayarlar rol alır. Üretilen eserler sanal ortamdadır ve burada bilgisayar, üretimde bir yardımcı olmaktan ziyade üretimin asıl alanı haline gelmektedir. Sanatçılar 1960'lı yıllardan itibaren dijital formlarla deneysel çalışmalara girişmişlerdir. Sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyon alanında, sonrasında 1980'li yıllarda video kamera ve bilgisayar, 1990'lı yıllardan sonra ise interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır (Yücel, 2012, s.30).

“1990’lı yıllardan günümüze kadar hızla gelişen dijital sanat alanında önemli değişiklikler oldu. 1990’lı yılların başında, dijital interaktif sanat, hala geniş çapta sanat dünyasında oldukça yeni bir alan olmuş ve birçok sanatçı, kendi çalışmalarını üretmek için kendi donanım ve yazılım ara yüzlerini geliştirmiştir. Yeni bin yılda, raflardaki sistemler gittikçe artmaya başladı ve dijital sanatın yaratılması için temelini genişletti” (Paul, 2016, s.6).

Bilgisayarların yaygınlaşması, son yirmi yıla bakıldığında teknolojik gelişmelerin hızına paralel olarak hızla artmıştır ve artık gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Bu durum daha da ileri giderek ceplerde taşınan telefonlarda artık içinde büyük işletim sistemleri bulunan, herhangi bir bilgisayarda kullanılan programları çalıştırıp işlem yapılmasına olanak veren cep bilgisayarlarına dönüşmüş durumdadır. Bu, bilgisayar teknolojisinin ve dolayısıyla teknolojinin geçirdiği evrimin bir sonucudur. Bu evrim, bilgisayar teknolojisini kompakt hale getirmiş, sanatı dijital olarak daha basit ve yaygın olarak üretilmesini sağlamıştır. Bu da şu anlama gelmektedir; masaüstü veya dizüstü bir bilgisayarda oluşturulan dijital çizimi, grafiği vs. çok kapsamlı olmasa bile yüzeysel olarak telefonlarda veya tabletlerde bile tasarlanabilmekte, yayınlanmakta ve çoğaltılabilmektedir. Bu ortamda geleneksel olarak üretilen sanatın dijitalleşmeden etkilenmemesi söz konusu olamaz. Geleneksel yöntemler ile sanat üretimi yapan sanatçıların teknolojinin sağladığı olanakları benimsemeleri, bunun üzerine çalışmaları ve eser üretmeleri dijital sanatın yayılmasını ve gelişimini hızlandırmıştır.

“Bilgisayar, dijital sanat üretiminde geleneksel anlamda bir yardımcı araçtan vazgeçilmez bir ortak yaratıcı konumuna kadar uzanmaktadır. Bu bağlamda dijital sanat içerisinde bilgisayar sadece ifadeyi somut bir şekilde anlatmakta kullanılan, bir ressam için tuval, fırça veya boya gibi bir yardımcı araç değil, aynı zamanda üretim sürecine ortak olan bir yaratıcı konumuna ulaşmıştır” (Ö. Sağlantimur, 2010, s.217).

Fotoğraf manipülasyonu, video montaj ve video efektleri oluşturmak, ses manipülasyonu, sanal gerçeklik, çeşitli yazılımlar ile (Photoshop, Corel Draw, Autodesk Sketch Book, 3D max vb.) grafikler ve çizimler oluşturmak dijital sanatın kapsadığı alanlar arasındadır. Makalede ele alınacak alan dijital sanatın resim sanatı üzerine etkileri ve alandaki gelişmeler olacaktır.

Dijital Çizim Araçları ve Uygulamaları

Dijital çizim için kullanılan araçlar, bilgisayarlara haricen bağlanan tabletler ve grafik yazılımlarıdır. Tablet yüzeyi ile uyumlu olarak geliştirilmiş dijital kalem ile çizilenler veri ortamına aktarılır (Bu görevi fare (Mouse)'de yerine getirebilir ancak dijital kalem ile elde edilen sonuca ulaşması çok zahmetlidir). Bu tabletler sadece çizim ve grafik tasarım için geliştirilmiş olup kendi içlerinde çözünürlük, hassasiyet, ekranlı veya ekranlız şekilde özellikler barındırmaktadır. Bunlar profesyonel tasarımcılara hitap etmektedir.

“Bir grafik tablet bir sayısallaştırıcıya benzemektedir ve genellikle sayısallaştırıcı terimi grafik tablet için de kullanılmaktadır. Birçok grafik tableti basınca duyarlıdır; birçok sayısallaştırıcı ise değildir. Basınca duyarlı tablet, gerçek hayat çizimini simüle etmek için vuruşlarınızda hassas, değişen genişlik ve stillere sahip bir kalemle (veya kalemle) çizim yapmanızı sağlar. Wacom Intuos gibi bazı tabletler, ek çizim ve boyama stilleri için airbrush ve kontur kalemleriyle ek giriş cihazlarına sahiptir. Grafik tabletleri çeşitli şekillerde ve boyutlarda gelir, ancak genellikle çoğu sayısallaştırıcıdan daha küçüktür. Bazıları tüketici odaklıdır ve diğerleri genellikle fiyat etiketi ve basınç duyarlılığı düzeylerinden yansıyan profesyoneller içindir” (Kolle, 2001, s.9).



Resim: 1 - Wacom firmasının ürettiği profesyonel bir çizim tableti
(<http://stevlowtwait.com/blog/my-new-art-tool-wacom-cintiq-22hd-touch>)

Profesyonel grafik tabletlerin yanında teknolojinin daha da gelişmesi ile birlikte tablet bilgisayarlar ve cep telefonlarında da çizim yapmak, yazı yazmak mümkün hale gelmiştir. Bilgisayar geliştiricisi birçok marka, piyasaya sürdükleri tablet bilgisayarların bazılarını çizim özellikli olarak geliştirip çıkartmaktadırlar. Bu sayede ulaşılabilirlik ve kullanılabilirlik bakımından daha yaygın bir hale geldiği söylenebilir.

Grafik tablet ve tablet bilgisayarlar elbette teknolojik açıdan ulaştıkları son noktada değildirler. Örneğin; yeni geliştirilen bir teknoloji sayesinde tablet yüzeyine koyulan kâğıda normal kalem ile çizilen resmin bilgisayar ortamına aktarımına imkân veren teknolojilerde geliştirildi ve bunun gibi yenilikler her geçen gün gelişimini sürdürmektedir.



Resim: 2 - Lenovo firmasının üretmiş olduğu çizim özellikli tablet bilgisayar
(<https://www3.lenovo.com/za/en/yoga/>)

Dijital çizim ve tasarım yapılmasını sağlayan araçlar ise grafik yazılımlarıdır. Photoshop, Corel Draw, Corel Painter, Illustrator, Autodesk Sketch Book vb. yazılımlar başlıca olanlardır. Bu yazılımlardan en çok kullanılan ve popüler olanının Photoshop olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır. Adobe Photoshop, isminin çağrıştırdığı biçimde temel olarak fotoğraflarla çalışmak için oluşturulmuş bir yazılımdır. Fakat iki boyutlu görüntüler oluşturan sanatçılar bu yazılımla çizim de yapabilirler; sonuç olarak, ticari illüstrasyonlar için temel yazılımlardan birisidir. Photoshop, piksel ya da vektör tasarımlar üretme seçeneğini sunmaktadır (Wands, 2006, s.34).

Dijital çizim/tasarım üretiminde kullanılan teknolojik ürünler grafik tabletlerle sınırlı değildir. Ekran üreticisi bazı firmalar güzel sanatlar alanına özel olarak geliştirilmiş yüksek çözünürlüklü ve geliştirilmiş renk sağlayıcılarına sahip ekranlar üretmektedirler.



Resim: 3 -LG firmasının üretmiş olduğu tasarıma yönelik monitör ekran
(<http://www.lg.com/us/monitors/lg-34UC98-W-ultrawide-monitor>)

Dijital Resimleme (İllüstrasyon) Örnekleri



Resim: 4 - (http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2014/08/Marek_Okon_Art_Illustration_redhead.jpg)



Resim: 5 - (<http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2018/03/Gus-Hunter-Weta-Workshop-Design-Studio-Concept-Art-HOBBIT-Design-KEY-001.jpg>)



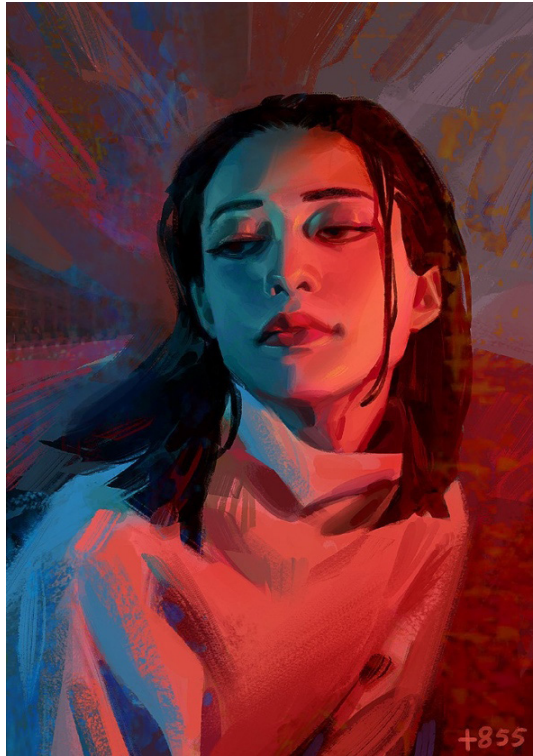
Resim: 6 - (http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2011/11/Den-Yang-Ho-concept-art-dwarf_defeat.jpg)



Resim: 7 - (<http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2014/08/god-of-war-key-concept-art-marek-okon-005.jpg>)



Resim: 8 - (<https://www.artstation.com/artwork/6JEE5>)



Resim: 9- (<https://www.artstation.com/artwork/q1D3R>)

Dijitalin Resim Sanatına Getirdiği Avantajlar ve Dezavantajlar

Dijital teknolojiler resim sanatı için geleneksel yöntemlere göre daha fazla avantaj getirmektedir. Örneğin; geleneksel bir çalışma yaparken, yapılacak tekniğe göre farklı malzemeler gerekmektedir. Boyalar, fırçalar, kalemler, incelticiler, kâğıtlar, bezler vb. Fakat dijital aygıtlar ve yazılımlar ile eser üretiminde sayılan malzemelerin her biri dijital ortamdadır. Çizim ve tasarım için geliştirilmiş yazılımlar sayesinde her türden fırça ve kalem etkisi dijital olarak sunulmaktadır. Bir resim çalışmasında yağlıboya, suluboya, füzen vb. etkileri vermek mümkündür. Bunların yanı sıra yapılan resim çalışmasını istenildiği zaman tekrar boyutlandırma, renkleri değiştirme ve bir sınırı olmaksızın ekleme/çıkarma yapmak mümkündür çünkü yapılan işler fiziksel bir yüzeyde değil bilgisayar ortamında yapılmaktadır, sanatçıyı belli bir malzeme veya yüzey ile sınırlandıran bir ortam yoktur.

“Bilgisayar teknolojisi bir tasarımın işlevsel hale dönüşmesinde ilginç olasılıklar yaratır, daha etkili daha hızlı tasarımlar yapılmasına olanak sağlar. Bilgisayarlar el yöntemi ile başarılması zor olan şekil, doku, renk, perspektif, hacim ve animasyonların çeşitliliğine izin verirler. Yaratma sürecini değiştiren bilgisayarlar kullanıcıya yaratma sürecinde olanaklar vererek yeni oluşumlara hızla ulaşılmasını sağlar” (Bölükoğlu, 2002, s. 255).

Bahsedilen dijital çizim/tasarım aygıtları ve yazılımlarının ekonomik bakımdan herkesin ulaşamayabileceği göz önüne alınırsa bu bir dezavantaj sayılabilir. Dijital çalışmaların yapılacağı bilgisayarların iyi donanımlara sahip olması gerekmektedir. Orta düzey bilgisayarlarla da çalışmalar yapılabilir fakat yapılan çalışmaların boyutu ve işçiliği büyüdükçe daha iyi donanım ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Çizim tabletleri de benzer bir şekilde düşük bütçelilerden yüksek olanlarına doğru sıralanmaktadır. Ne kadar iyi kaliteye sahip olurlarsa yapılan çalışmalarda o kadar hızlı ve sorunsuz üretilir. Dijital çalışmalar için gerekli olan yazılımlarda maliyetlidir fakat günümüzde bilgisayarın olmadığı kişi ve ortam sayısı çok az, dijitalleşmiş dünyada bu kaçınılmazdır. Burada önemli olan dijital olarak eser üretecek sanatçıların daha iyi donanımlara ve diğer tablet, ekran gibi aygıtların her zaman olabilecek en iyisine sahip olmalarıdır. Bir diğer dezavantaj olarak söylenebilecek olan şey üretilen eserlerin bir veri olması. Sınırsız sayıda kopyalanabilir, baskısı alınabilir veya silinip yok olabilir.

“Geleneksel ve orijinalerin özelliği sadece bir adet olmalarıdır. Hepsi insan ve kâğıt arasındaki bir araçla oluşturulur. Dijital sanat eserinin ise bu anlamda hiçbir farkı yoktur. Diğer temel problem, sonuca gidebilmek için yazılım ve donanıma bağımlıdır. Bu da özel divit uçlu kalem, hokka ve doğru mürekkebe bağımlı olmaya benzer. Yazılımın yeni versiyonları çıkar ve yaptığımız işi daha değişik bir şekilde yapma imkanı sunar, ancak yeni versiyon her zaman eski versiyon gibi başarılı sonuçlar vermeyebilir. Donanımın zamanla güncellenmesi gerekebilir ama her zaman şart değildir; ancak donanımın yeni versiyonlarında yeni yazılımlar bulunabilir. Tercih etmediğiniz teknolojik değişimlere adapte olmak zorunda kalabilirsiniz, teknolojinin gelişimi sizi buna zorlar” (Ak, 2013, s. 921).

Resim Sanatında ve Eğitiminde Dijitalin Konumu

Resim sanatı açısından bilgisayar teknolojisinin gelişimi, grafik tabletlerin hızla yaygınlaşması ve tasarım/çizim yapmaya olanak sağlayan yazılımların gelişmesi yeni alanları da beraberinde getirmektedir. Geleneksel yöntemlerin eğitimini almış sanatçılar ve tasarımcıların birçoğu günümüzün koşullarına bağlı olarak çalışmalarını dijital alanda sürdürmektedirler. Önceki bölümlerde de belirtildiği gibi artık günümüzde dijital ortamda, geleneksel ortamda üretilmiş çalışmalardan çok farkı olmayan çalışmalar elde edilebilmekte, gelişen yazılım ve donanımlar bunu mümkün kılmaktadır. Gelişen noktada resim sanatının sadece geleneksel yöntemlerle ve malzemelerle icra edilmediği görülmektedir ve bu durum yer verilen görseller ile desteklenmektedir.

Eğitim alanında ise dijitalin ülkemizde bilinirliği çok alt seviyelerdedir. Bunun en temel sebebi de eğitim sistemindeki çarpıklık, sanat eğitime gereken önemin verilmemesi ve yenilik konusunda geri kalmışlıktır. Bunlara ek olarak sanat eğitimi veren üniversitelerimizdeki öğretim elemanlarının da bu konuya kapalı oluşu ve daha birçok neden bu durumu etkilemektedir.

Yetişkin veya çocuk, görsel sanatlarla ilgilenen tüm kesimlerin çağın teknolojilerini kullanması, benimsemesi özgün ve daha kaliteli ürün üretmeleri açısından elzem bir durum olmaktadır. Burada asıl önemli olan sanat eğitimi ve sanat çalışmaları kapsamında bilgisayarın işlevlerini doğru tanımlayabilmek, teknolojiyi salt bir amaç olarak değil özgün eser üretimine büyük katkısı olan bir araç olarak kullanmayı öğrenebilmek ve öğretebilmektir (Alakuş, 2005, s.139).

Dijital sanat eğitiminin alt yapı eksiklikleri düşünüldüğü zaman pratik olarak verilmesi şuan için zor görünüyor fakat en azından teorik anlamda verilmesi hem sanat eğitimi bakımından hem de sanat eğitimi alan kişilerin daha geniş alanlarda faaliyet göstermesi açısından büyük önem arz etmektedir. Tabii ki, eğitimin verilebilmesi için önce eğitimcilerin olması gerekmektedir. Resim sanatı artık sadece galerilerde tual resmi sergilemenin çok ötesine geçmiş durumdadır.

“Toplumun, sosyal, siyasal, bilim ve teknoloji alanındaki her türlü değişiminde sanatla olan etkileşimi yadsınamaz. Benzer şekilde toplumsal kurumlardaki değişim sanata da yansıyor sanatın yeniden yapılanmasına neden olmuştur. Bilgi çağının sanatı Rönesans’tan beri gelen geleneksel natüralizm ve soyut sanat diyalektiğinin dışında gelişecektir” (Ünalın, 2010, s.147).

Sonuç

En başta da belirtildiği gibi, artık dijitalleşmekte olan bir dünya değil dijitalleşmiş bir dünyada yaşamaktayız. Bu dijitalleşme ve teknolojik gelişmeler elbette olduğu yerde durmamakta ve gelişimini hızla sürdürmektedir. Bugün gelinen noktada her alanda bu hızlı ilerleyişin etkileri görülmektedir. Görsel üretimin ve ihtiyacın belki de en yoğun yaşandığı dönemin içinde bulunduğumuzu söylemek yanlış olmayacaktır. Video oyunları, animasyon filmleri ve daha birçok alanda müthiş aşamalar kaydedilmiştir. Elbette bütün bu gelişmeler teknolojinin görsel sanatlar alanına getirdiği yenilikler ile mümkün oldu. Bu yeniliklerin uzun yıllardır var oluşu ülkemizde de var olduğu anlamına gelmediğinden dolayı meselenin eğitim boyutuna da değinmek uygun görülmüştür. Konunun eğitiminin mümkün kılınması ile plastik sanatlarda yeni bir oluşumun başlaması sağlanabilir. Makalede, teknolojik gelişmelerin resim sanatına getirdiği yenilikleri, avantajları ve dezavantajlarını da belirterek yer verilen görseller ile desteklenmiş olup, konu ile ilgili yapılan doküman analizleri ile birlikte incelenmiştir. Bunun yanı sıra özellikle ülkemizde eğitim alanındaki varlığı sorgulanıp, gerekliliği üzerinde durulmuştur. Resim sanatının ve eğitiminin günümüz koşullarına paralel olarak gelişmesi gerektiğinin sanatçılar ve eğitimciler açısından son derece önemli olduğu açıktır ve bunun yanında gelişmeler hakkında yeterince geç kalındığı, alınması gereken mesafeler olduğu da bir gerçektir.

Kaynaklar

Ak, H.A. (2013). Dijital Sanat. *Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* içinde (919-923). Antalya: Akdeniz Üniversitesi.

Alakuş, A.O. (2005). İnternet ve Sanat Eğitimi Bağlamında Görsel Sanatlar ve Dijital Boyut.

Tarcan, A, (Ed.), İnternet ve Toplum içinde (124-143). Ankara: Anı Yayıncılık.

-
- İ.Bölükoğlu,H. (2002). Bilgi Çağında Eğitim Fakültelerinde Resim-İş Eğitiminin Genel Bir Değerlendirmesi. *G.Ü Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*.22(3) 247-259.
- Kolle, C. I. (2001). *Graphics Tablet Solutions*. Muska & Lipman/Premier-Trade. ISBN: 9781929685141
- Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.10(3). 213-238
- Paul,C. (2016). *A Companion To Digital Art*. C. Paul, (Ed.), *Histoies of Digital Art* (4-8). ISBN: 9781118475188
- Ünalın, T. (2010). Sanat Öğretiminde Teknoloji Kullanımı. Artut, K, (Ed.), *Özel Öğretim Yöntemleri içinde* (131-192). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yücel, D. (2012). *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*. TC İstanbul Kültür Üniversitesi
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. (O. Akınay, Çev.). İstanbul: Akbank Sanat