

Dijital Sanat

H. Aybike Ak

Neveşehir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü Araştırma Görevlisi
aybikeak@nevsehir.edu.tr

Özet: Bir duygunun, tasarımın ya da güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemler bütünü ve bu anlatım sonunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık olarak tanımlanan sanat günümüze kadar binlerce yıllık bir süreçte değişik ve sürekli bir gelişme göstermiştir. Birçok sanat akımına tanık olan sanat tarihi günümüzde 21. yüzyıl bilişim çağında, bilgi toplumunun gelişim özellikleri ve teknolojisine uygun olarak dijital sanat ile yeni bir devreye girmiştir. Bilgisayar kullanılarak yapılan sanat olarak tanımlanan dijital sanat, günümüzde sanatın her alanında, resim, heykel, karikatür, seramik, grafik vb alanlarda vazgeçilemez bir duruma gelmiştir. Dijital sanatın gelişmesi için güzel sanatlar fakültelerinin programlarında bilgisayar teknolojileri, desen, temel tasarım, bilgisayarla tasarım, illüstrasyon, dijital illüstrasyon, dijital tasarım, portfolyo tasarımı, tipografi, multimedya gibi derslerin ve stüdyo çalışmalarının yer alması gerekmektedir.

Anahtar sözcükler: Dijital sanat, bilgisayar, bilgisayarlı tasarım.

Digital Art

Abstract: All the methods which is used to expresse motion, draft or beauty and the amazing creativity which comes out in the end, can be defined as art, period of thousands of years to the present day, it shows an interest in gand continuous development. Art history which has witnessed in many of the art movement, went into a new period with digital art, in accordance with the 21th century data process in gage, information society's improvement properties and technology. Digital art which defined as computer-aided art, has become an indispensable position in everyfield of art like, painting, sculpture, ceramic, graphic, etc. To improve digital art, faculty of fineartsshouldinclude; computer technologies, drawing, basicdesign, computer-aideddesign, illustration, digitalillustration, digitaldesign, portfoliodesign, typography, multimedia classes and studio works in their programmes.

Keywords: Digital Art, computer, computer-aideddesign.

1. Giriş

Teknolojinin inanılmaz hız ve gelişimi hayatın pek çok alanını etki ve kuşatma altına aldığı gibi pek çok sanat dalını da etkilemiştir. Pek çok sanat eserinde teknoloji hem kullanım, hem de konu itibarıyla yer almıştır.

Sanat tarihine damgasını vuran Fransız sanatçı Marcel Duchamp, "hemen her yerde, hemen her şeyle sanatın yapılabileceğini" iddia etmiştir ve bir dükkandan satın aldığı pisuarı sergileyerek, sanat konusundaki tartışmaları alevlendirmiştir. Bu durumu göz önünde bulundurursak, modern sanatın esas unsurlarından birisinin sanatı alabilmesine kolaylaştırmak olduğunu söyleyebiliriz.

Dijital sanat, insanların sanata katılımlarını ve sanat eğitimlerini kolaylaştırırken; web müzelerinin yaygınlaşmasına ve dolayısı ile de sanat eserlerine erişime olanak sağlamaktadır.

Bilgisayarlar yalnızca bulunmuş ya da taranmış resimlerle, metinlerle, ses ya da video kayıtlarıyla kolajlamayı kolaylaştırmakla kalmazlar, aynı zamanda yalnızca bilgisayar aracılığıyla elde edilebilecek görüntü, hareket-animasyon ve seslerin de sanatsal amaçlı kullanılabilmesine imkan sağlarlar. Dolayısı ile bilgisayar kullanımı ile sanatın mümkün olduğunu

söyleyebiliriz. World Wide Web yani www'nun icadından sonra bilgisayarların ve internetin yaygınlaşmasıyla teknolojik imkânlar herkese açılmış, sanatçılara yeni ifade imkânları tanınmıştır. (1),(2)

2. Dijital Sanat Nedir?

Genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine dijital sanat denilir. Bu süreçte bilgisayar geleneksel anlamda yardımcı bir araçtır. Dijital tekniklerin sağladığı imkanların çeşitliliği, sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme imkânını yaratmıştır.

Dijital sanat bilgisayar kullanılarak yapılan bütün sanat dallarını kapsayan bir şemsiye olarak kabul edilebilir. Fakat bilgisayar kullanılarak yapılan her iş dijital sanat kapsamına girmez. Bir romanın bir bilgisayarda yazılması onu bir bilgisayar sanatı yapmaz. Dijital sanat, bilgisayar yardımı ile yapılan ve aynı zamanda bir şekilde sanatsal ayırt ediciliği olan bir sanattır. (3),(4),(5),(6),(7),(8),(9),(10)

3. Dijital Sanatın Gelişimi

Sanayileşme, modern yaşama geçiş ve daha sonrasında fotoğraf alanındaki gelişmeler dijital sanatın zeminini

hazırlamıştır. Dijital sanat alanındaki ilk denemeler 1950'lerin ortalarında ABD'de Boeing Company ve Bell Telephone Company gibi sanayi kuruluşları ile bilgisayar çalışmaları yapan üniversitelerde başladı; kısa sürede Güney Amerika, Kanada, Japonya ve çeşitli Avrupa ülkelerinde yaygınlaştı. Başlangıçta, az sayıda sanatçının katılmasıyla, daha çok bu alanda uzmanlaşmış bilim adamları tarafından üretildi. Teknoloji alanında uzmanlaşmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalışmalara yönlendirmek amacıyla 1966'da New York'ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyle (EAT) adlı bir kuruluş oluşturuldu. Bunu Arjantin, İngiltere, Yugoslavya ve Japonya'da kurulan başka merkezler izledi; çeşitli sergiler düzenlendi. Hepsinin amacı bilgisayar teknolojisini yaygınlaştırmak ve sanatçıları bunu kullanmaya özendirme idi. Bilgisayar kısa sürede mimarlık, resim, heykel ve endüstri tasarımı dışında müzik ve koreografi alanlarında da kullanılmaya başladı. Çok sayıda sanat eseri değeri olan yapıtlar ortaya konmasa da, bu alandaki araştırmalar sanatsal yaratının yalnızca üstün bir yetenekle değil, bilgisayar programlarıyla elde edilebilen, basit işlemlerle de üretilebileceğini ortaya koymak amacıyla güdüyordu. Bu yolla belki de sanatsal yaratı yalnızca sanatçının tekelinde olmayacaktı. Ayrıca sanat ile teknoloji arasında da yakın bağlar kurulabilecekti. Araştırmaların bir başka yönü de özgün sanat yapıtlarını bilgisayar aracılığıyla çoğaltılabilmeye yönelikti. Bu şekilde çok sayıda ve ucuz mal edilen tıpkı-basımlar üretilebildiğinde, hem sanat yapıtlarının zamanla bozulmasına karşı bir önlem alınmış olacak, hem de bu değerli kültür mirasları bütün insanlığa mal edilebilecekti.

Bilgisayar en yaygın biçimde canlandırma filmlerinde ve 1970'lerde grafik sanatında kullanıldı. Grafik tasarımcısı, yaratıcı düşüncelerini kağıt ya da bilgisayar ekranı üzerinde gösterir. Baskı ustası da bu düşünceleri kitlesel kullanıma sunulmak üzere değişik işlemlerle çoğaltır. İşte bu çoğaltılma süreci, grafik tasarıma bir iletişim sanatı özelliği kazandırmaktadır. Bir tasarımın çoğaltılarak basılı bir ürün haline gelmesiyle; tasarımcının işi (sayfa düzeni, fotoğraf, illüstrasyon, yazı karakteri ve kağıt seçimi) geniş bir kitlenin gözleri önüne serilir. Tasarımcı, ortaya çıkacak ürünün kalitesini ve maliyetini denetleyebilmek için, baskı teknolojisi konusunda bilgi sahibi olmalıdır. Dijital sanat bugün çok geniş bir çerçevede ve çok çeşitli uygulama alanlarında sanatın, sanatçının ve sanatseverlerin beklentilerine cevap vermektedir.(11),(12),(13),(14),(15)

4. Dijital Sanat Eseri

Gelişen teknoloji, sanatçıların gözlem, us ve edimlerini bilgisayar ortamına aktarmasına ve orada şekillendirmesine olanak sağlamıştır. Sanatçının bilgisayar ortamında dışı vurup gerçekleştirdiği öğeler, dijital sanat eserlerini oluşturmaktadır. Dijital sanat eseri, dijital olarak kaydedilmiş bir resim verisi,

bir hiper-metin (hypertext), bir veritabanı veya bir program olabilir. Geleneksel sanat eserinin aksine insan tarafından algılanan biçimiyle sanat objesi aynı şey değildir. Temel biçim, teknik bir ortam aracılığıyla insan tarafından görülür, duyulur, hissedilir hale getirilir. Bu tekrardan temsilin biçimi, sanat eseriyle değil onu insana ileten teknik ortamla bağlantılıdır.

21. yüzyılın başlarında giderek gelişen iletişim teknolojileri, özellikle sanat gibi medyalar üzerinde kaçınılmaz ve geriye dönüşü olmayan bir etkide bulunmaktadır. Bugünün sanatı video-artlar, ses enstalasyonları, ışık enstalasyonları ile şekillenmektedir. Sanatçıların teknolojiye başvurması yeni bir uygulama değildir. 19. yüzyılda fotoğraf makinesinin ortaya çıkışı, sanat camiasında tartışmalar meydana getirmiştir ve daha sonrasında gelişen dijital sanat için bir zemin hazırlamıştır.

Bilgisayar teknolojisinin bu denli önem kazanması, bazı sanatçıların tekniklerine yardımcı olması için bilgisayar programlarını tercih etmelerine, bazılarının ise sanatsal üsluplarını teknoloji bağlamında ilerletmelerine neden olmuştur.

1990' lardaki dijital gelişmelerin sonrasındaki dijital sanat üretimindeki artış, sanat çevreleri ve müzeleri tarafından kabul görmüş, internet sanatı ve yazılım sanatı gibi dallar sanat müzelerine girmiştir. Dijital sanat, 'yeni medya sanatı' olarak adlandırılmakta ve sanatçının düşünsel ve işlevsel temelini teknolojik ortam üzerine aktarmaktadır.(16)

5. Dijital Sanat Nasıl Yapılır?

Dijital sanat eseri oluşturabilmek için, vazgeçilmez tek malzeme bilgisayardır. Bilgisayar desteği olmadan yapılmış hiçbir şey dijital sanat sınıfına girmez. Öğeleri basittir, sanatın her alanında olduğu gibi düşünce sınırlarını zorlayacak bir hayal gücü, beraberinde yaratıcılık, bunlara ilave olarak da iyi derecede bilgisayar kullanımı, programlara ve dijital sanatın üretileceği donanımlara (Macintosh bilgisayar, Wacom tablet, video kamera, 5D fotoğraf makinesi, aydınlatma için paraflaşlar ve program olarak da Photoshop ve Corel Painter vs) hakim olmak gerekmektedir. Dijital sanatın ağırlıklı yayılma alanı internettir. İnternette asla bir şey kendi başına ortaya çıkmaz, bulmak için içine girmek mecburidir. Bu durumda dijital sanatın her ne kadar bilgisayarla yapıldığını bilsek de internet üzerinden yayıldığını ve geliştiğini kabul etmeliyiz ve bu gerçek bize, bu sanat dalının belirli bir kitle tarafından bilindiği ve kabul edildiği gerçeğini gösterir. Bu kitle çok özeldir; hemen hemen hepsi genç ve kendini genç hisseden çağı yaşayan insanlardır ve dolayısıyla dijital sanatın ortaya çıktığı nokta herkesin tutabileceği bir düzlemde değildir. Bu varsayımın dijital sanatı üyeler, link ve resimlerden görebilir.

Dijital sanat kapsamında oluşturulan görsellerin olağanüstü dünyalar sunması belkide filmin keşfinden sonraki görsel dünyadaki en büyük gelişmedir. Matrix veya Yüzüklerin Efendisi gibi filmlerde bilgisayarlar ile yapılan tasarımların film yapımında kamerayla eşdeğer bir rolü üstlenmesi gerçeğini reddedemeyiz. Bu tarz filmlerde yaratılan dünyalar başlı başına dijital sanat öğelerini içerir. Dijital sanatın var olduğu görsel dünya şimdiye kadar bildiklerimizin ötesinde bir yerdedir. Hayat başlı başına bir plato herkes ve her şey bir figürandır. Yaşanan bir görsel patlamadır. Dijital sanat ise bu görsel patlamada etrafa yayılan piksellerde içinde hayal gücü ve insana ait hisler barındıran etkileyici görseller üretmenin bir diğer adıdır. Üretim yeri bilgisayar, üreten ise insandır. Bilgisayar sadece ifadeye kullanılan bir araçtır. Resim yaparken nasıl tuval, fırça ve boya gibimalzemelerin kullanımı vazgeçilmez ise; dijital sanat için kullanılan teknik malzemelerin kullanımı da o derece vazgeçilmezdir. Üreten, eseri oluşturanmalzemeler değil onları kullanan insanlardır, insana dairdir.

Bir dijital sanatçı karikatürlerini nasıl çizdiğini şöyle anlatıyor: “Karikatürlerimi Macintosh masaüstü bilgisayarımda Wacomtablet, Wacom kalem ve Painter ile Photoshop programlarını kullanarak çizgilerle oluşturuyorum. Masaüstü bilgisayarımı aynı zamanda Dreamweaver kullanarak web sitesi tasarımı ve DTP (masaüstü yayıncılık) için Freehand kullanarak da vektör illüstrasyonu oluşturmak amacıyla kullanıyorum. Teknoloji öncesi zamanlarda karikatürlerimi çizmek için kalıcı mürekkep ve divitli kalem kullanıyordum. Kalem ucunun kâğıtta kayarak gezmesi hissini o kadar seviyordum ki kalem ucunu kullanılmaz hale gelene kadar kullanıyor, sonra aynı şekilde yeni bir tane buluyordum. Yeni kalem ucuyla çıktığım yolculuk zor ve heves kırıcı olabiliyordu. Mürekkebin birden kâğıdın üzerine damlaması, ya da kalem ucuyla çizim yapılan bölgeye mürekkebin birden dağılması gibi sorunlar yaşanabiliyordu. Mürekkebin bu azizlikleri eğer karikatür baskı için çiziliyorsa düzeltme sıvısı ile düzeltilebiliyordu. Fakat eğer çizdiğiniz orijinal karikatür sergi içinse her şeye yeniden başlamak ve bir dahaki sefere aynı şeyin yaşanmayacağını ummaktan başka çareniz yoktu. Kalem izlerini silmeye çalışmak da mürekkebin bulaşmasına ve karikatürün mahvolmasına yol açıyordu. Bilgisayar çizimleri bütün bunları engelliyor. Ne bir damla, ne bulaşma ne de dağılma. Tatmin olmadığımız herhangi bir çizgiyi anında yeniden çizebilirsiniz. Eserinizi değişik aşamalarda kaydedebilir, en sonunda farklı bir eser olarak toplayabilirsiniz. İmajlardan oluşan bir kütüphane yaratabilir, bu imajları sonraki işlerinizde de kullanabilirsiniz. Her şeyden önce sonuç olarak çıkan eserin kalitesi konusunda her zaman tutarlı bir çizgi izleyebilirsiniz. Bilgisayar grafikleri ancak ve ancak renkli çizimlere geçtiğinizde gelişiyor. Geleneksel resim tekniklerinden herhangi birini kopya edebiliyor ve geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilmesi zor, hatta

imkansız sonuçlar yaratabiliyorsunuz. Teknolojik imkan ve destekler bu karikatürist için gerçekten çok önemli. Beyninizde yarattığınız bir karikatür imajının tıpatıp aynısını bilgisayar grafikleriyle yaratabiliyorsunuz. Hayallerinizi gerçekleştirmenin ise sanatsal yeteneklerinizle çok büyük ilgisi yok.

Peki bu işin zorlukları neler? Ender gerçekleşen bilgisayar çökmelerinin dışında en temel konu, bilgisayarda çizdiğinizin geleneksel medyada olduğu gibi bir orijinali yok. Bu da tek bir orijinal kopya satmak isteyen ya da orijinal kopya toplayanlar için problem yaratıyor. Diğer taraftan sanat eserinin kağıt üzerine yansıtılabilmesi için yazıcıdan her çıkan baskının orijinal olması gerekiyor. Geleneksel ve orijinallerin özelliği sadece bir adet olmalarıdır. Hepsi insan ve kağıt 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.”(17),(18),(19),(20)

6. Dijital Sanat Örnekleri



<http://rooteto.com/wallpapers/dijital-3d-wallpapers>



<http://www.webhatti.com/kultur-sanat/476940-resim-sanati.html>



<http://webneel.com/webneel/blog/creative-and-funny-digital-paintings-artist-tiago-hoise-part-2>

7.Sonuç

Dinamik bir çevrede bulunan her şey, her türlü gelişim ve değişimin etkisinde kalmaktadır. Bilgi çağında bilgi toplumunun fertleri de bu değişimden nasibini almaktadır. Yaşadığımız yüzyıl bilişim çağıdır ve bilişimdeki teknolojik yenilikler ve değişiklikler sanatı da etkilemiş ve bunun sonucu olarak da dijital sanat veya bilgisayarlı sanat dediğimiz sanat türü ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak sanat da teknolojiden kaçamamıştır. Bütün uygulamaların ve yaşam tarzımızın teknoloji ile bütünleştiği günümüz toplumunda, sanatın da gelişime ayak uydurarak sadece dijital olması beklenemez; ama dijital sanatın gerçekten bir sanat olduğu, dijital teknolojilerin ise bunun "belirsiz", yani kullanılırsa var olabilecek olanakları sunduğu belirtilebilir.

Sanatta yeni uygulamalar, yeni düzene geçiş, her zaman tedirginlik vermektedir, hatta nesnel olarak tehditkâr unsurlar da taşımaktadır. Bu yüzden bir bilgisayar programıyla boyanmış bir resme bakıp da "resim sanatı da bitti" yakınmasını dile getirenlerin göremediği şey, eğer "resim sanatı" diye bir şey varsa, onun zaten "malzemeye indirgenemeyeceğidir".

Fakat şunu da unutmayalım ki; parmak uçlarımızın dokunuşuyla inanılmaz bir hızla dünyanın öteki ucuna yazı, ses, resim, fotoğraf, resim vb gönderebiliyorsunuz. Bilgisayar ve internet sanatta yeniliklere yol açıyor. Yeniliklerin dirençlere yol açması normaldir fakat değişimden kaçmak mümkün değildir. Dijital sanatın değişiminin ve dönüşümünün iyi yönetilmesi ve dijital sanatçıların dijital sanatı yapabilecek bilgilerle donatılması ve yetiştirilmesi gerekmektedir. Bunun için, dijital sanatçıların öğrenim ve eğitiminde güzel sanatlar fakültelerinin önemi büyüktür. Özellikle görsel iletişim tasarımı, grafik ve animasyon bölümlerinde okutulan; bilgisayar teknolojileri, desen, temel tasarım, bilgisayarla tasarım, illüstrasyon, dijital illüstrasyon, dijital tasarım, portfolyo tasarımı, tipografi, multimedya, vb gibi derslere ve stüdyo çalışmalarına önem verilerek, bir çok başarılı dijital sanatçı yetiştirilebilir.

Bilgi çağının sanatı olan dijital sanatın tüm alanlarının bilgi birikimini kendi estetik sürecine dahil ederek, yaratıcı yorumlarını sürdüreceğine ve sanatın sınırlarının ve ifade alanlarının daha genişleyerek, sınırlarını aşacağına inanılmaktadır. (21),(22),(23)

Unutmayınız ki; bilgisayar insanlığın efendisi değildir, hala söyleyecek sözlerimiz var.

8.Kaynakça

[1] Ulus Baker, İnternet'te Sanat Mümkün mü? <http://www.korotonomedy.net/kor/index.php?id=6,7,0,0,1,0>

- [2] İnternet sanatı,Tarih ve Bağlam ,<http://complex.blogcu.com/internet-sanati-nedir-vikipeidi/7126789>
- [3] Joshua J.Carroll,RobertCoover,ShawnGreenlee, Andrew McClain,NoahWardrip,Digital Art, Screen: BodilyInteractionwithText in İmmersive VR, Brown University,<http://www.hyperfiction.org/texts/screenSketch2.pdf>
- [4] Bruce Wands,Art of theDıgital Age, <http://www.thamesandhudsonusa.com/new/spring06/523817.htm>
- [5] Berys Gaut, Computer Art, http://aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=43
- [6] <http://www.digitalart.com/>
- [7] Digital Art
- [8] <http://www.computerarts.co.uk>
- [9] Dijitalize Olmuş Yeni Dünyanın Sanatı Dijital Art, <http://www.cizim.biz/tasarim/dijital/dijital-sanat-nedir>
- [10] http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art
- [11] Jon Lackman,Digital Art History, 13.May, 2010, <http://arthistorynewsletter.com/blog/?p=1578>
- [12] Goodman,Cynthia. DigitalVisions:Computersand Art (New York:Abrams,1987)
- [13]Sabrina De Turk, DoesDıgital Art Have an (Art) History? http://www.unites.uqam.ca/AHWA/Mettings/2000.CIHA/De_Turk.html.
- DigitalArt:A Conversation, February, 26, 2009, <http://www.dexigner.com/news/17102>
- [15] <http://sanat.cc/>
- [16] <http://www.narsanat.com/digital-art-nedir>
- [17]Nezih Danyal, karikatür ve bilişim,bilgisayarlaştırılanlardan mısınız? <http://www.nd-karikaturvakfi.org.tr/katalog2002.htm>
- [18] Adrian Noton, How ToMakeDigital Art WithTheComputer,Aug 22,2010,<http://www.laughingbirdsoftware.com/blog/how-to-make-digital-art-with-the-computer/>
- [19] Adrian Noton, How ToMakeDigital Art WithTheComputer, <http://webdev.infonex.us/2010/08/22/how-tmake-digital-art-witthe-computer/>
- [20] <http://www.sanaldalnumara.net/sorun-soyleyelim/176988-dijital-art-resim-nasil-yapilir.html>
- [21] Nejat Kutup,İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art,İzmir Ekonomi Üniversitesi,nejat.kutup@ieu.edu.tr
- [22] Tayfun Akaya, 21.yüzyılda sanat eğitimi,http://mimoza.marmara.edu.tr/~ugur/sayi5/21yysanatgeitimi_sayi5.htm
- [23] <http://www.gsf.gazi.edu.tr/gitgiris.htm>