

BİLGİSAYAR VE SANAT

Prof.Dr.Yüksel USLAY

Buca Eğitim Fakültesi
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü - İZMİR

ÖZET

Bilgi ve teknoloji üretebilecek bireylerin ancak nitelikli bir eğitimle kazanılabildiği gerçeğinin kavrandığı günümüzde sanat eğitimi de gündemdedir. Bilgisayarların ve bilgisayar teknolojisinin son duraklarından olan sanat eğitiminin irdelendiği bu yazıda, sanatsal çalışmalar ele alınarak değişik örnekler sergilenmektedir.

ABSTRACT

The art education is of great importance in our age when it is accepted as a fact that the individuals who have the capacity to produce information and technology can be achieved by means of a highly quality education.

In this paper the art education is examined in relation to computer technology and several works of art are presented as examples.

İçinde bulunduğumuz çağda yaşantımızı her gün değişik, dinamik, karmaşık yeni ve önemli buluşlar etkilemektedir. Bilgisayarlar çağımıza damgasını vuran en önemli buluşlardandır. İnsanlığa pek çok yönden katkılar sağlamaktadırlar. Bilgi çağında, nitelikli insan ve insan gücü yetiştirmede, bilgi teknolojilerinin kullanımını devreye sokan, eğitime yepyeni bir yön ve hız veren bilgisayarlar, günümüzün vezgeçilmez eğitim araçları olmuşlardır.

Bilgi ve teknoloji üretebilecek bireylerin ancak nitelikli bir eğitimle kazanabildiğinin kavrandığı günümüzde, sanat eğitimi de gündemdedir. Belki de bilgisayar teknolojisinin en son durağı sanat ve sanat eğitimidir. Bilgisayarların sanat ve sanat eğitiminde kullanımları gündeme gelince, doğal olarak değişik tartışmalar da gündeme gelmektedir. Bilgisayarlar sanat yapar mı? Yapmaz mı?. Sanat yapabilen tek varlık insan mıdır? Değil midir?

Bilgi teknolojilerinden çok değişik şekillerde yararlanıldığı

günümüzde, eğitim kurumlarında da maksimum fayda sağlamak amaçlanmalıdır. Çok albenili görsel özelliklerle büyük olanaklar sunan bilgisayarların sanat ve sanat eğitimine katkıları konusunu irdeleme zamanı gelmiştir.

Bilgisayarlar, aldığı komutlar doğrultusunda belirli iş ve ürünleri üretmek, problem çözmek üzere veri işleyen elektronik aygıtların ortak adıdır. Bu anlamda bilgisayarlar, canlı kadar olmasa da, örneğin bitki kadar geniş kapsamlı bir kavramdır. Hesap makinalarından sinyalizasyon sistemlerine, elektronik terazilerden uzay merkezlerinde kullanılan olağanüstü karmaşık sistemlere kadar sayısız türdeki aygıtın tamamı, bilgisayar tanımının kapsamı içinde kalmaktadır. Tıpkı birbirine çok az benzeyen milyonlarca tür canlıının kabaca "bitki" olarak nitelenmesi gibi. Bilgisayarların işlediği verilen sayı, ses, resim, grafik ve değişik türde gerçek madde (sıvı, gaz, katı) olabilir. Bilgisayarlar bu veriler üzerinde aritmetik işlemler, karşılaştırmalar, değerlendirmeler ya da yorumlar yapabilir, belirli kararlar üretebilirler. Ancak yine de bu söylediklerimiz çok genel tanımlar olmaktan öteye geçemiyor. Gerçekte bilgisayar teknolojisi o kadar hızlı bir gelişim ivmesine sahip ki, her geçen gün bilgisayarların yapabildikleri arasına yenileri ekleniyor.¹

Bilgisayarlar, üretim teknolojileri, boyutları, kapasiteleri, kullanım amaçları ve çalışma prensiplerine göre gruplara ayrılırlar. Kullanım amaçları gözönüne alındığında ise, genelde özel amaçlı olarak üretebilirler. Her türlü

¹ Şimşek Dr.N. Öğretim Amaçlı bilgisayar Yazılımlarının Değerlendirilmesi Ankara,1998 sayfa 9-10.

bilgisayarı, belirli ölçülerde eğitimde ve sanatsal çalışmalarda kullanmak olasıdır. Ancak salt sanatsal çalışmalar için üretilenler de vardır. Bilgisayarların üretim çeşitliliği ve teknik özellikleriyle fazlaca ilgilenmeden, özellikle sanatsal çalışmalar yapabilmeye özelliklerine ve sanat eğitimine katkılarına değinelim.

Her türlü bilgisayarda belli ölçülerde, grafikler, şemalar, çok çeşitli hazır şablonlar vardır, ya da yapılabilmektedir. Ancak her türlü bilgisayarda her türlü sanatsal çalışmanın yapılabilmesi için belli sanatsal programların yüklenmesi gereklidir. Sanatsal çalışmalar için pek çok program üretilmiş ve geliştirilmiştir. Bunlara sürekli yenileri de eklenmektedir. Günümüzde bu programların hem PC hem de Mac'ler için uyumlu olanları vardır. Sanatsal çalışmalar yapmak isteyenler bu programları bilgisayarlarına yükleyip çalışmalı, programların özelliklerini kavramalı, püf noktalarını bulmalı ve kendi kişiliklerine uygun özelliklerini irdelemelidirler.

Kanımca, bazı sanatsal çalışmalar yalnız bir programla değil, bir çok programdan yararlanılarak, bir bileşke olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bakımdan kullanıcılar yukarıda da değinildiği gibi programların artı ve eksilerini iyi bilmeli, programları kendi yaratıcılık ve yorumlarıyla bütünleştirebilme yeteneğinde olmalıdırlar. Bu genel

özellikleri belirttikten sonra, sanatsal çalışmalar için değişik yöntemler üzerinde duralım, deneyelim.

Bahçemizden ya da kırlardan topladığımız bir çiçeği, kendimizce estetik değerler katarak bir "natürmort" haline getirmeye çalışalım. Her türlü sanatsal düzenlemede olduğu gibi natürmort düzenlemede de bilgisayar olanaklarını kullanmanın çeşitli yolları vardır.

Bunları kısaca:

A- Fotoğrafik yöntem

B- Geleneksel Yöntem

C- Karma Yöntem

olarak gruplandırılabilir ve bu yöntemlerle ayrı ayrı natürmortlar yapmaya çalışalım.

A- Fotoğrafik Yöntem

Natürmortunu yapmak istediğiniz çiçeğin resmini çekip bilgisayarınıza girebilirsiniz. Bu işlemi:

1- Bir digital fotoğraf makinası ile çekip, bilgisayarınıza girebilirsiniz.

2- Bir normal fotoğraf makinası ile çekip, fotoğrafınızı tarayarak bilgisayarınıza girebilirsiniz.

3- Bir tarayıcı (Scanner) vasıtasıyla tarayarak, bilgisayarınıza girebilirsiniz.

Birinci ve ikinci sıralarda bulunan fotoğrafı çekip, bilgisayara girme yöntemlerinin çoğu ilgililerce bilindiğini varsayarak, tarayıcı kullanarak bilgisayara girme üzerinde duralım. Çiçek dalınızı tarayıcının camına yerleştiririz. Güzel bulduğunuz, görülmesini istediğiniz bölümlerini Cuma yaslayınız. Çiçeklerin, yapraklarının ezilme, basılma tehlikesi varsa tarayıcının cam yüzeyinin kenarlarına uygun yükseklikler yerleştirerek kapağın çiçekleri ezmesini engelleyiniz. Tarayıcının kapağını kapatınız. Tarayıcının kapağı ne kadar kapalı olursa çiçeğinizin fonu o kadar açık, ne kadar açık olursa o kadar koyu taranacaktır. Çiçeğinizin üzerine renkli kumaşlar ve renkli kağıtlar kapatarak istediğiniz renkte fonlar da yaratabilirsiniz.

Tarama işlemini bilgisayarınızın Photoshop programında tamamladıktan sonra masa üstüne belli bir isimle kaydediniz. JPEG ya da PICT kaydederseniz, diğer programlara daha kolay çağırabilirsiniz.

Bu işlemle tarayıcınızı bir fotoğraf makinası gibi kullanmış oldunuz. Bu yöntemle fotoğraf makinalarının bazı olanaklarından daha kaliteli resimler elde ettiğinizi göreceksiniz. Her makinayla çiçeğe bu denli

yaklaşamadığı için, bu kadar kaliteli çekim yapma olasılığı da çok zordur. Çiçek yapraklarının damarlarını bile göreceksiniz.

kadar hassas çekimler yapabileceğiniz bu yöntemi, gerektiği zaman diğer eşyalarınızın resmini çekmekte de kullanabilirsiniz.

Masa üstüne kaydettiğiniz çiçek resminizi, bilgisayarınızın çeşitli olanaklarıyla natürmorta ve sanatsal kompozisyonlara dönüştürmeğe çalışınız.



Resim-1



Resim-2

Resim-1'deki görüntü, yukarıda açıkladığımız gibi doğrudan tarayıcı kullanarak elde edilen çiçek resmidir. Diğer çalışmaların altlarında Photoshop programı yüklenmiş bir bilgisayarda kullanılan menüler sırasıyla verilmiştir. Aynı değerleri vererek siz de aynı görüntüleri elde edebilirsiniz.

Resim-2: Image-Adjust-Brightness / Contrast+40 Contrast değerleri verilecek daha kontrast (daha net) görüntü elde edilmiştir.



Resim-3

Resim-3: Resim-2'deki görüntü ve Image-Map-Invert (Bazı versiyonlarda Image-Adjust-Invert) değerleri verilerek tersine çevrilmiştir.

Açık yüzeyler koyu, koyu yüzeyler açık, renkler de karşıt renklere dönüşmüştür.

Siyah-Beyaz baskı olduğu için yapılan natürmort çalışmasının asıl özellikleri ve renkleri tam izlenememektedir. Ancak sizin denemelerinizde özellikler daha etkili görülecektir.



Resim-4



Resim-5

Resim-4: Resim-2'deki görüntü – Image –Map – Posterize-5 (Bazı versiyonlarda Image –Adjust – Posterize-5) verileriyle elde edilmiştir. Renkler sınırlı yüzeylere dönüşerek daha grafiksel görüntü elde edilmiştir.

Resim-5: Resim-1'deki görüntü – Filter – Noise – Add Noise – Uniform-100 verileriyle elde edilmiştir.



Resim-6

Resim-6: Resim-1'deki görüntü – Filter – Pixelate – Pointillize-18 değerleriyle elde edilmiştir.



Resim-7



Resim-8

Resim-7: resim-1'deki görüntü – Filter – Stylize – Emboss 9-200 değerleriyle elde edilmiştir. Değerlerle oynanarak kabartma özellikleri de değiştirilebilir.

Resim-8: Resim-1'deki görüntü – Filter – Other – Minimum-6 değerleriyle elde edilmiştir. Değerler değiştirilerek fırça etkileri de değiştirilebilir.



Resim-9

Resim-9: Resim-1'deki görüntü – Filter – Artistic – Fresco 2-8-1 değerleriyle elde edilmiştir. Değerler değiştirilerek natürmorttaki puvanlar değişik boyutlarda elde edilebilir.



Resim-10

Resim-10: Resim-1'deki görüntü – Filter– Artistic– Watercolor 9-1-1 değerleriyle elde edilmiştir.

Değerler değiştirilerek suluboya özelliği de değiştirilebilir. (Bazı versiyonlarda yoktur.) Bu örnekleri onlarca, yüzlerce, binlerceye ulaştırmak elinizdedir.

Dergide daha fazla yer almamak için, bundan sonraki sayıda, **Geleneksel Yöntem ve Karma Yöntemlerle** çalışmalara yer verilerek, Painter programı ile çok güzel suluboya çalışmaları üzerinde durulacaktır.