

SANATSAL DESEN ÖĞRETİMİNDE DİJİTALLEŞME

Digitalization in Artistic Drawing Teaching

Yılmaz ÇIRACIOĞLU¹, Zeynep GÖNÜLAY ÇALIMLI²

ÖZET

Sanat eğitiminin önemli bir halkası olan desen konusu genellikle kağıt ve kalem kullanılarak geleneksel çizim yöntemleri ile uygulanması akla gelmektedir. Fakat günümüzde hayatın her alanında etkisi görülen dijitalleşme, sanat öğretimi de etkilemiş ve teknoloji kullanımı desen öğretiminde de yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Öncesinde teknolojinin el verdiği oranda gelişme gösteren sanat öğretimi, kimi zaman duvarlara, taşa, seramiğe ya da çeşitli kağıt tipleri üzerine yapılmıştır. Bu eserler günümüz sanat anlayışı veya teknolojsi ile ele alındığında basit olarak görülse de döneminin teknolojsi çerçevesinde incelendiğinde imkanları olabildiğince yansıttıkları görülmektedir. Sanat öğretiminin temel unsurlarından olan desen de bu dijitalleşmeden payına düşeni alacaktır. Bu konuda önemli olan dünya devletlerinin hızını yakalayabilmek, hatta mümkünse önünde yer edinebilmektir. Bu anlayıştan hareketle dünyada olduğu gibi ülkemizde de sanat eğitiminin temeli olan desen öğretimi dijital alt yapı ile zenginleştirmek önemlidir. Bu bağlamda önemi ortada olan desen öğretiminin Türkiye'deki gelişimi ve durumu, şimdiye dek kullanılmış teknoloji ve günümüz teknolojsi olan bilgisayar tabanlı anlayışın bu alana yansması değerlendirilmiştir. Araştırmada veriler literatür taraması ve araştırmacılar tarafından verilen ilgili derslerde elde edilen deneyimlerden elde edilmiştir. Elde edilen bulgular araştırmacılar tarafından analiz edilmiştir. Analizler sonucunda sanatsal desen öğretiminin dijital teknikler ile şekillendirilmesinin gereği ortaya konmuştur. Bu gerek ile birlikte bahsi geçen öğretimin nasıl şekillendirilebileceği ve bu doğrultuda sonuçlar ortaya konulmaya çalışılmıştır. Sonuç olarak, desen öğretiminde dijitalleşme bir ihtiyaçtan öte gereksinim olduğu; ilgili eğitim birimlerinin gerekli alt yapıyı sağlamasının önemli olduğu, dijital dünyaların geliştiği yeni çağda konunun önemli olduğu ve yine ilgili tüm eğitim birimlerinin dijital desen dersini müfredatlarına dahil etmeleri gerekliliği ortaya çıkmıştır.

ABSTRACT

The subject of drawing, which is an important link in art education, is usually applied with traditional drawing methods using paper and pencil. However, digitalization, which has an effect on every aspect of life today, has also affected art teaching and the use of technology has been widely used in drawing teaching. Art education, which developed as much as technology allowed, was sometimes done on walls, stone, ceramics or various types of paper. Although these Works are seen as simple when considered with today's art or technology, when they are examined within the framework of the technology of period, it is seen that they reflect the possibilities as much as possible. Drawing, which is one of the basic elements of art education, will also take its share from this digitalization. The important thing in this regard is to catch up with the speed of the World states and if possible to be ahead of them. Based on this understanding, it is important to enrich drawing teaching, which is the basis of art education in our country as well as in the World with digital infrastructure. In this context, the development and situation of drawing teaching, which is of obvious importance in Turkey the technology that has been used until now and the relection of today's technology, computer-based understanding on this field have been evaluated. with the evaluation, it has been tried to reveal how the mentioned teaching can be shaped and the results in this direction. The data in the research were obtained from the literature review and the experiences gained in the revelant courses given by the researchers. The findings were analyzed by the researchers. As a result of the analyzes that the revealed that the artistic draw teaching should be shaped with digital techniques. As a result, digitalization in drawing teaching is a necessity rather than a need; It has emerged that important fort he relevant education units to provide the necessary infrastructure the subject is important in the new age when digital worlds are developing and again, all relevant education units need to include the digital drawing course in their curricula.

Anahtar Kelimeler: Sanat eğitimi, desen, dijital desen.

Keywords: Art education, drawing, digital drawing.

1. ORCID: 0000-0003-4680-1850
2. ORCID: 0000-0002-7203-0546

1. Öğr. Gör. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Sanat Bilimleri Bölümü, y.ciracioglu@hbv.edu.tr
2. Dr. Öğr. Üyesi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, zeynepgonulaycalimli@mku.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

In the artistic sense, drawing is a visual language and it shows how the outside World is seen, how it is perceived the quality of visual accumulations and how it reflects the inner World of the person (Ayaydın, 2010, p. 162). A design in the mind can be embodied at first hand through drawing or it can be developed by drawing studies in this way (Avcı, 2017, p. 3). Drawing is actually an active process in which thinking by drawing is provided. The reason for this is the development of hand-eye coordination, correct vision, perception, interpretation and reflection skills in the student with drawing teaching. In this direction, drawing education provides important gains to the individual. These achievements are the basis of being able to produce art. For example; such as seeing correctly, making sense of the mass that the object occupies in the spatial area, visualizing the shape with its details, etc. There are various gains.

Many artists have described the drawing as the first reflection of the artwork, the first expression or indispensable. According to Michelangelo, "Drawing is the root of all art and the soul or true source of all painting". According to Eyüpoğlu (1986); "More than half of the art of drawing is its framework, establishment and order". Drawing teaching, which is seen as the cornerstone of traditional art education can be seen to maintain its importance for hundreds of years.

From an objective point of view, it can be said that there are hundreds of drawing Works by all artists who are accepted both locally and internationally and are considered master artists. Even this situation alone reveals the importance of drawing education in art education. However, many prominent artists; he described the drawing as the existing itself or its interpretation. In addition, when the drawing-work relationship is examined; The drawing is the first reflection of the artist's World of self, because it is the transfer of the fiction created in the mind to paper in the form of a draft. In this sense, the drawing can also be called the basic element of creativity.

Although the stylistic drawing effects in the Turks showed themselves in the Seljuks (Selçuklular), the Ottomans (Osmanlılar) and even in their older civilizations, cultural and art movements in the western sense; It accepted that it started with art lessons included in military education in the Ottoman Empire. Subsequently, with the establishment of Sanayi-i Nefise School in 1882, it moved to an academic dimension. In Turkey, with the proclamation of the republic the same institution continued art education under the name of Fine Arts Academy in 1928 and Mimar Sinan Fine Arts University since 2006.

The first higher art school established in Republic of Turkey is the Gazi Education Institute. Its name was changed to Gazi University in 1982. The foundations of the modern civilization level and superiority aimed by the great leader Mustafa Kemal ATATÜRK, the founder of the Republic of Turkey, are laid on these occasions. Both institutions have been important touchstones in Turkey's art education. In addition, these institutions have pioneered in the field of art education. Over time, these university graduates have contributed to the universities and art faculties established in various cities of the country and still do.

When it comes to drawing education in the arts, the first thing that comes to mind is sketch, like drawings created with paper and pencil. However, the effect of digitalization can be seen in many areas in daily life, including today's understanding of education. Art education, which developed as much as technology allowed, was sometimes done on walls, stone, ceramics or various types of paper. Although these Works are seen as simple when considered with today's art or technology, when they are examined within the framework of the technology of period, it is seen that they reflect the possibilities as much as possible. Drawing, which is one of the basic elements of art education, will also take its share from this digitalization.

The important thing in this regard is to catch up with the speed of the World states and if possible to be ahead of them. Based on this understanding, it is important to enrich drawing teaching, which is the basis of art education in our country as well as in the World with digital infrastructure.

In this context, the development and situation of drawing teaching, which is of obvious importance in Turkey the technology that has been used until now and the reflection of today's technology, computer-based understanding on this field have been evaluated. with the evaluation, it has been tried to reveal how the mentioned teaching can be shaped and the results in this direction. As a result, digitalization in drawing teaching is a necessity rather than a need; It has emerged that important for the relevant education units to provide the necessary infrastructure the subject is important in the new age when digital worlds are developing and again, all relevant education units need to include the digital drawing course in their curricula.

GİRİŞ

Desen günlük hayatta sıklıkla kullanılan bir kelimedir. Kelimenin kökenine bakıldığında Fransızca dessin “çizim, tasarım” sözcüğünden geldiği görülebilir bu kelime ise yine Fransızca dessiner “taslağını çizmek, işaretlemek, betimlemek” fiilinden türetilmiş olup bu fiilde, Latince aynı anlama gelen designare fiilinin dönüşmüş halidir (URL 1). Tdk’ya göreyse desen; görsel bir etki yaratmak amacıyla yapılmış çizgi resimlerin hepsi olarak tanımlanmıştır (URL 2).

Sanatsal anlamda desen, görsel bir dildir ve dış dünyanın nasıl gördürüldüğü, nasıl algıladığı görsel birikimlerin niteliğini ve kişinin iç dünyasını nasıl yansıttığını gösterir (Ayaydın, 2010, s. 162). Zihindeki bir tasarım ilk elden, desen yoluyla vücut bulabilir ya da bu yolla, çizim çalışmaları ile geliştirilebilir (Avcı, 2014, s. 3). Desen aslında çizerek düşünmenin sağlandığı aktif bir süreçtir. Bunun sebebi ise desen öğretimi ile öğrencide el göz koordinasyonu, doğru görme, algılama, anlamlandırma ve yansıtılma yeteneğinin geliştirilmesidir. Bu doğrultuda desen eğitimi bireye önemli kazanımlar sağlamaktadır. Bahsedilen bu kazanımlar sanat üretebilmenin temelini oluşturmaktadır. Örneğin; doğru görebilme, nesnenin uzamsal alan içerisinde kapladığı kütlenin anlamlandırılabilmesi, biçimin detayları ile zihinde canlandırılabilmesi gibi vb. çeşitli kazanımlar söz konusudur. Bunların yanı sıra dijital becerilerin edinilmesi sanatsal desen öğretiminin etkisini daha da arttırabilir. Çağdaş bireylerin gündelik yaşamlarının yanı sıra sanal dünya olarak nitelendirilen bilgisayar ve internet tabanlı sosyal alanlara yönelik gelişim göstermeleri önemlidir. Çeşitli programlar ve teknolojik ekipmanlar vasıtasıyla gerçekleştirilen dijital sanat ürünlerinin öğretimi bu bağlamda daha da önem kazanmaktadır.

Deseni birçok sanatçı sanat eserinin ilk yansıması, ilk dışavurum veya olmazsa olmaz olarak nitelendirmiştir. Michelangelo’ya göre “desen tüm sanatların kökü ve tüm resimlerin ruhu ya da gerçek kaynağıdır”. Eyüpoğlu (1986)’a göre; “desen resim sanatının yarısından çoğu, onun çatısı, kuruluşu, düzenidir” (Eyüpoğlu, 1986, s. 301; Kıvrak, 2015, s. 9). Geleneksel sanat eğitiminin mihenk taşı olarak görülen desen eğitimi, yüz yıllar boyunca önemini devam ettirdiği görülebilir. Bu bağlamda sanat eğitiminin temeli olarak görülen desen öğretiminin çağdaş dijital teknikler kullanılarak yapılandırılması ve geliştirilmesi önemlidir. Bu önemden hareketle araştırmada sanatsal desen öğretiminde dijitalleşme konusu çeşitli yönleri ile ele alınarak incelenmiştir. Araştırmada veriler literatür taraması ve araştırmacılar tarafından verilen ilgili derslerde elde edilen deneyimlerden elde edilmiştir. Elde edilen bulgular araştırmacılar tarafından analiz edilmiştir. Analizler sonucunda sanatsal desen öğretiminin dijital teknikler ile şekillendirilmesinin gereği ortaya konmuştur.

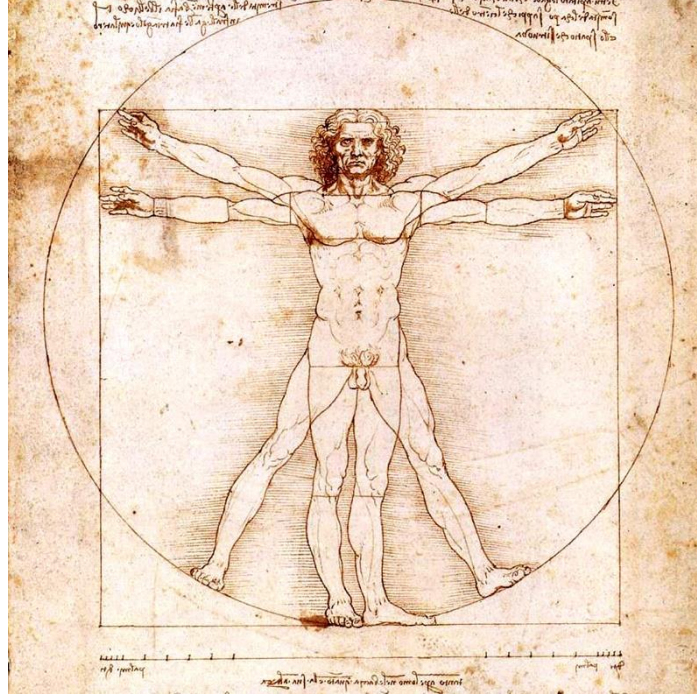
1. Sanat Alanında Desen Öğretiminin Önemi

Desen öğretimi sanat alanlarının temel adımını oluşturmaktadır. Ünlü sanatçı Michelangelo döneminde açılan ilk sanat okulunu “desen okulu” olarak isimlendirmiştir. 16. yüzyılda desen, sanatsal tasarımın bir başka deyişiyle sanatların kökü ve temeli olmasıyla önemsenmiştir (Bulut, 2003, s.23).

Duygu ve düşüncelerin, estetik kaygı ile forma dönüşerek somutlaşması sanat olarak tanımlanabilir. Toplum perspektiften incelendiğinde sanat, güzeli aramanın kültürel, etnik, inanış bakış açılarından yansıması olduğu söylenebilir. İnsanın kişiliği çevresindeki olgular, kişiler ve anıların etkisi ile şekillenir. Tıpkı sanatın şekillendiği gibi... Fakat temelinde ne olursa olsun! Sanat üretiminin en önemli yolu içinde bulunduğu ortamı (doğayı) ve/veya toplumu doğru gözlemleyip, anlamlandırma ve çeşitli teknikler ya da araçlar kullanarak ifade edebilmektir.

Bu doğrultuda da sanatçının elindeki en önemli tekniklerden biri desen çizimidir. Deseninin çizilmesinde; varlığın incelenmesi yoluyla her şeyden önce bakmak öğrenilir, nesnelere tanımak, hacimleri karşılaştırmak, yönlere bakarak hareketi kavramak, aksları bulmak, uzun süreli etütleri belleğe kazımak, matematiksel bir disiplinden sonra, göz ve el terbiyesiyle, kendi eseri olan çizgi olarak karşımıza çıkar (Emirali, 2007, s. 255). Dışardan bakıldığından basitmiş gibi algılanabilen bu süreç, aslında oldukça karmaşık yapıların birlikte uyum içinde çalışmasının sonucudur. Bu bağlamda bakmanın değil bilinçli olarak görebilmenin ve gözlemleyebilmenin aslında sanatsal üretim için ön şart olduğundan bununda öğrenilmesinde desen eğitiminin oldukça önemli olduğundan bahsedilebilir.

Aynı şekilde sanatsal yeteneğin uygun şekilde değerlendirilmesi de; yine bilinçli yapılan gözlem yoluyla elde edilen bilgi veya becerilerin farklı olarak doğru bir biçimde anlamlandırılması olduğu söylenebilir. Bu durumda aslında kişisel anlayış çeşitliliğine ve böylelikle yaratıcı ifadenin oluşumuna destek olur. Yaratıcı ifade ancak gerçekleşen olgu veya düşünceye geniş bir açı ile çeşitli yönleri ile bakabilmenin sonucunda ortaya çıkar. Buna ek olarak bazen toplumun sınırlarının dışına çıkarak toplum yaşantısı, ihtiyaçları ve doğrularının gözlemlenmesi, sanatçıyı toplumun ilerisinde fikirlere götürebildiği gibi, yaratıcı ifadenin oluşmasında etkili olabilir. Sanat öğretimi alanında bilinmesi gereken üretim ve yönlendirme temelli anlayışın oluşturulabilmesi ancak sanat alanının temeli olarak kabul edilen desen öğretimi gibi disiplinler ile mümkündür. Bu bağlamda incelendiğinde desen öğretimi kendi içerisinde birçok kazanımın elde edilmesini sağlamaktadır.



Resim 1. Leonardo Da Vinci, “Vitruvius İnsanı”, 1490 Kağıt Üstüne Mürekkep ve Kalem, 34x25, 5 cm (URL 3).

Resim 1’de görülen Leonardo Da Vinci’ye ait, insan anatomisinin incelendiği deseni (sanat alanıyla ilgili ya da ilgisiz fark etmez) dünya üzerindeki insanların çoğu tarafından bilinmektedir. İnsan uzuvları üzerine çalıştığı sürecin tamamında öncelikle desene verdiği değer desen öğretiminin önemini de ortaya koymaktadır. Bunun yanı sıra Da Vinci’nin mezardan kavadraları gözlemleyerek deseni çok daha farklı noktalara taşıdığı da bilinmektedir.

Bu doğrultuda objektif olarak bakıldığında hem yerelde hem de uluslararası mecralarda kabul görmüş, usta sanatçı olarak kabul edilen bütün sanatçıların yüzlerce desen çalışmasının bulunduğu söylenebilir. Sadece bu durum bile sanat eğitiminde desen eğitiminin önemini gözler önüne sermektedir. Bununla birlikte, ön plana çıkan birçok sanatçı; deseni var olanın kendisi ya da yorumlanması olarak nitelendirmiştir. Ayrıca desen eser ilişkisi incelendiğinde; desen, sanatçının benlik dünyasının dışarı ilk yansımasıdır çünkü zihinde oluşturulan kurgunun taslak niteliğinde kağıda aktarımıdır. Bu anlamda, desen için ayrıca yaratıcılığın da temel unsuru denilebilir.

2. Türkiye’de Desen Öğretimi

Türklerde üslupsal desen etkileri kendilerini Selçuklularda Osmanlılarda hatta daha eski uygarlıklarında gösterse de batılı anlamda kültür sanat hareketleri; Osmanlı’da askeri eğitim içine alınan sanat dersleriyle başladığı kabul edilir. Akabinde 1882 yılında Sanayi-i Nefise Mektebi’nin kurulmasıyla akademik boyuta taşınmıştır. Türkiye’de ise cumhuriyetin ilanı ile aynı kurum 1928 yılında Güzel Sanatlar Akademisi ve 2006 yılından itibaren Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi adı ile sanat eğitimine devam etmiştir.

Gazi Terbiye Enstitüsü bünyesinde açılan resim bölümü Türkiye'nin sanat eğitimcisi yetiştiren ilk kurumu olmuştur. Bu kurumun 1982 yılında ismi Gazi Üniversitesi olarak değiştirilir. Türkiye Cumhuriyeti'nin kurucusu ulu önder Mustafa Kemal Atatürk'ün hedeflediği çağdaş uygarlık seviyesi ve üstünün temelleri bu vesileler ile atılır. Her iki kurum da Türkiye'nin sanat eğitiminde önemli mihenk taşı olmuşlardır. Ayrıca bu kurumlar sanat eğitimi alanında öncülük etmişlerdir. Zamanla bu üniversite mezunları yurdun çeşitli illerinde kurulan üniversite ve sanat fakültelerine de katkı sağlamış hala daha sağlamaktadır.

Desen öğretimi, sanat eğitiminin bu girişimler ile Türkiye'de verilmeye başlanması ile birlikte döneminin önemli derslerinden biri olmuştur. Bugün de Yüksek Öğretim Kurumu'na bağlı üniversitelerin sanat fakültelerinde verilen desen dersleri incelendiğinde genellikle ilk dört dönem olacak şekilde yapılandırıldığı görülmektedir. İçerikleri ise ilk dönem için canlı modelden ya da nesne kompozisyonu, görsel algının geliştirilmesi çalışmaları, çeşitli malzeme ve tekniklerle çizgisel algılamının ve yansıtılmasının sağlanmasına yöneliktir. İkinci dönem modelden desen çalışmalarının yanı sıra elde edilen çizim yeteneği alt yapısını imgesel desen, tarz geliştirme, yorum katabilme ve şekillendirebilme yönünde çalışmalar ile zenginleşir. Sonraki dönemleri kapsayan içerikler ise doğa taklidi, organik veya inorganik nesnelerin kompoze edilmesi ile kompozisyon denemeleri ile özgürce gelişen bir tarz devinimini içerir. Bahsi geçen devinim bireyin bir sanatçı adayı olarak sürekli gelişimine destek olur.

3. Desen Öğretiminde Kullanılan Teknoloji (araç, gereç, materyaller ve diğer altyapılar)

İnsanlık tarihinin başından bu yana var olduğu kabul edilen sanatın örnekleri mağara duvarlarında av sahnelerinin tasviri ile görülmektedir. Sanatın temel unsurlarından olan desen anlayışı mağara resimlerinde de açıkça görülmektedir. Başlangıçta bazen kanla, bazen bitkisel boyalarla mağara duvarlarına çizilen betimsel şekillerden ibaret olan desenler; Rönesans'la birlikte zirve dönemini yaşamış, kalem, kağıt vb. materyallerin çeşitlenmesi ile zenginleşmiştir. Bu gibi gelişmelerin ardından günümüz bilgisayar alt yapısı ile desen anlayışı gelişerek sanat dünyasında etkisini devam ettirmektedir.

Her çağın getirmiş olduğu yenilikler ve gereklilikler doğrultusunda hiç kuşkusuz eğitim anlayışları da değişmektedir. Özellikle teknoloji çağının hızlı değişen alt yapısına desen eğitimi de uyum sağladığı görülmektedir. Bunun yanı sıra çağın gereklilikleri ve hızlı gelişen teknolojik gelişmeler eğitimin her alanını derinden etkilediği gibi desen eğitimi etkilemiştir. Daha önceki çağlardan farklı olarak, son yüz yılda insanlık çok büyük teknolojik gelişmeleri çok kısa sürede yaşamlarına katmıştır. Bu sebeple artık klasik ya da geleneksel olarak adlandırdığımız eğitim değerleri tek başlarına bu çağın insanların ihtiyaçları karşılama zorlanmaktadır. Her şeyin geliştiği gibi eğitimsel değerler ve buna bağlı olarak da desen eğitiminin de çağa ayak uydurması beklenen bir durumdur. Bunun yanı sıra yüz yıllardır devam eden rüştünü ispatlamış bir sistemde söz konusudur.

Bu noktada aslında desen öğretimi için temelde iki anlayış olduğunu belirtmek doğru olacaktır. Bunlar; geleneksel desen ve dijital desen olarak sınıflandırılabilir. Her ikisinde de özellikle çizim yeteneği ön plana çıksa da kullanılan araçlar bağlamında değişiklik göstermektedir. Geleneksel desen öğretiminde kullanılan standart teknoloji kağıt (deri vb. fonlar), kalem (kömür, füzen, tebeşir vb. iz bırakanlar), silgi ve duralit (altlık amacı ile kullanılan herhangi bir zemin) şeklinde sıralanabilir. Ancak dijital desen öğretiminde kullanılan teknoloji her geçen gün yeniden şekillenmektedir. Yakın zaman teknolojisi de iki temel üzerine inşa edilebilir: yazılım ve teknolojik materyaller. Bu doğrultuda, Rönesans'tan bugüne desen öğretiminde kullanılanlar teknolojilerin gelişimini kısaca inceleyecektir.

Geleneksel desen öğretiminde kullanılan araçlar neredeyse aynı kalsa da geçmişten bugüne bu materyallerin çeşitlendiği görülebilir. Modern kağıdın ilk ortaya çıkışı her ne kadar Çin'in kuru iklimli bölgeleri olarak gösterilse de M.Ö. ikinci yüzyıla tarihlenen bazı Batı Han dönemine ait şu anki Moğolistan'da örnekler görülmektedir. Bunun yanı sıra birçok kişi tarafından adı bir şekilde duyulmuş ve tarihi daha da geriye dayanan Papirüs, ilk defa M.Ö. 3300'lü yıllarda Eski Mısır'da yapılarak kullanılmıştır. Daha sonra tüm Akdeniz ülkelerine yayılarak kullanılmaya başlanan ve en geniş kullanım alanına sahip yazı ve çizim malzemesi olan Papirüs kâğıdı önemimi M.S. XI. yüzyıla kadar korumuştur (Atılgan, 2006). Bu kağıt teknolojisi uzun yıllar boyunca etkisini sürdürmüştür. Bununla birlikte M.S. yaklaşık 610 yıllarında Çin yöntemleri ile mürekkep ve kâğıt yapmayı, Koreli Budist rahip Doncho tarafından öğrenen Japonlar, kırılabilirliği çok olan Çin kağıtlarını kenevir gibi çeşitli malzemeler ile yeniden üretmişlerdir (Güven ve diğerleri, 2012). Üretilen daha dayanıklı ve çeşitli renklere sahip kağıdın ismine ise "washi" demişlerdir. Washi batılı kağıt sanayisinin gelişmesi ile zamanla neredeyse yok olmuştur.

Dünya üzerinde çeşitli bölgelerde M.S. 11. yüzyılda kağıdın kullanımı daha da artmış, 15. yüzyılda tamamen yaygınlaşmıştır. Sonrasında Batı’da gelişen sanayi devrimi ile birlikte kağıt fabrikalarda üretilmeye başlanmış ve bir anlamda değerini yitirmiştir. Ancak bu durum beraberinde sanatçı ve sanatçı adaylarının da bu malzemeye ulaşımını kolaylaştırmış, böylelikle desen öğretimin vazgeçilmez araçlarından biri haline getirmiştir. Günümüzde çeşitli gramajlarda ve dokulara sahip kağıtlar desen öğretiminde kullanılmaktadır.

Desen öğretiminde kağıt kadar öneli olan bir diğer malzeme kalemdir. Kalemin de kağıt gibi teknolojisinin gelişmesi uzun yıllar almıştır. Ancak günümüzde bilinen kalemin işini kaleme benzer çeşitli nesnelere gerçekleştirmiştir. Antik uygarlıklar kil tabletler üzerine yazmak için çivi benzeri sivri uçlu nesnelere kullanmışlardır. Sonraki dönemlerde sopalar, kamyş ve kıl ile üretilmiş fırçalar ve ilkel düzeyde kalemler kullanılmıştır. Tam olarak modern kalemin hangi tarihte icat edildiği bilinmese de konu ile alakalı çeşitli fikirler belirtilmektedir. 16. yüzyılda Batı’da modern kalem kullanılmaya başlanmıştır. Öncelikli olarak grafit malzemesi ve ahşap ile geliştirilen kalem, sonrasında kömür, yapay ahşap ve benzeri malzemeler ile de şekillendirilmiştir. Günümüzde desen öğretiminde de kullanılan kurşun kalem örneklerinin icadı 18. yüzyıla tarihlenir. Kurşun kalem haricinde desen öğretimi için kullanılan çeşitli kalemler de mevcuttur. Bunlara versatil, tükenmez, dolma, keçe uçlu, asetatlı, pit, füzen kalem tipleri örnek olarak gösterilebilir.

Geleneksel desen öğretiminde kullanılan bir diğer önemli malzeme silgidir. Çeşitli doğal malzemeler kullanılarak yapılan silme işlemini İngiliz mühendis Edward Nairne 1770 yılında kauçuk kullanarak gerçekleştirmiştir (Khan, 2014).

Diğer anlayış ise günümüzde neredeyse her alanda etkisini göstermeye devam eden dijitalleşmenin etkisi ile ortaya çıkan dijital desendir. Dijital desen öncelikle kullanılan teknolojinin doğru kavranması ile mümkündür. Bilgisayar destekli desen yazılımları bir tasarım oluşturma, değiştirme, analiz veya optimize etmeye yardımcı olma amacıyla oluşturulmuştur. Bilgisayar destekli tasarım yazılımları tasarımcının verimliliğini artırmanın yanı sıra tasarım kalitesinin de geliştirilmesi için kullanılmaktadır (Atmaca, 2008). Kullanılacak yazılım ve teknolojik materyallerin niteliği önemlidir. Bilgisayarın hayatımıza hızla dahil olduğu 20. yüzyılın sonları itibarıyla dijital dünya ile gerçeğin bağlanmasına aracılık eden çeşitli yazılımlar ve bunların ara yüzleri söz konusudur. Genellikle grafik tasarımcıların, sanayi üreticilerinin ve baskı çeşitlerinin gerçekleştirildiği alanlarda kullanılan bu yazılım ve ara yüzlere örnek olarak döneminin vektör tabanlı önemli programlarından “Freehand” ve “Corel Draw” versiyonları verilebilir. Bunun yanı sıra piksel tabanlı “Photoshop” programı da bugün olduğu gibi etkisini göstermekteydi. Vektör tabanlı çalışan ve Aldus firması tarafından yaratılan ve daha sonra Macromedia’ya satılan sonraları Adobe’nin bir parçası olan Freehand, Corel Corporation tarafından üretilen Corel Draw ile Adobe System Incorporated ismi ile kurulan ve sonrasında Adobe Inc. bünyesinde öncelikle piksel tabanlı Photoshop programı döneminin temel çizim programlarıydı. Ancak günümüzde 2019 yılında Adobe Inc. tarafından geliştirmeye başlanılan “Fresco” programı dijital desen konusunda ön plana çıkmaktadır.

Dijital desen dendiğinde ilk olarak akla gelen illüstrasyon çalışmaları, temelde yine geleneksel desende olduğu gibi nokta, çizgi, leke vb. öğelerden oluşmaktadır. Burada önemli olan programların sağlayacağı alanı bilmek ve sonuç itibarı ile elde edilecek çıktının kalitesini öngörebilmek ile ilgilidir.

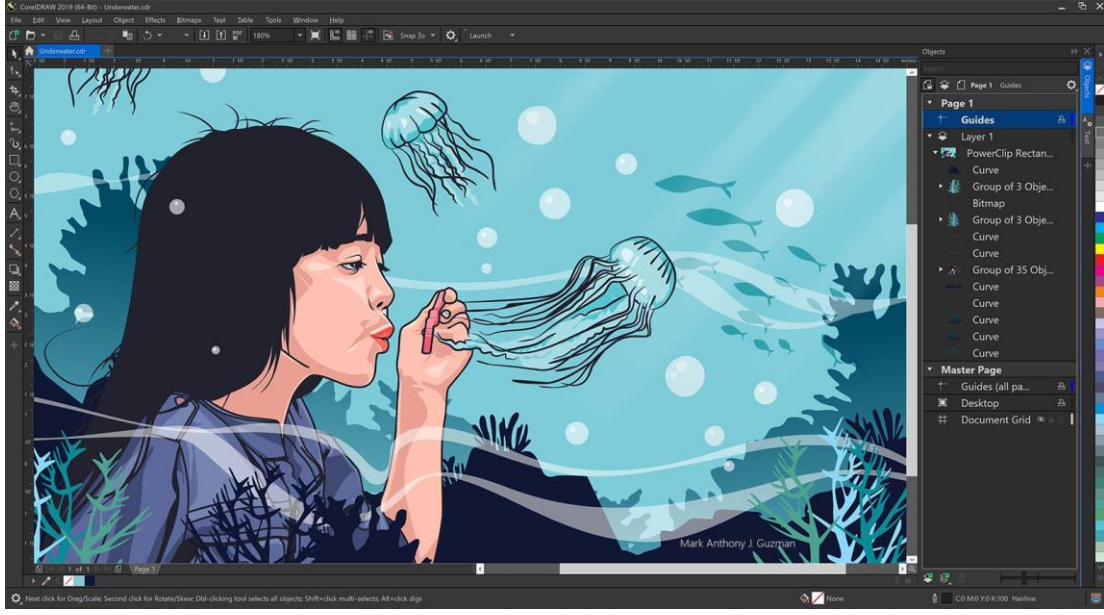
4. Dijital Desen Öğretiminin Şekillendirilmesi

Chengdu Üniversitesi Güzel Sanatlar Okulu Profesörü Zhong Yuanbo “dijital resmi”; sanal bir görsel görüntü oluşturmak için çeşitli programlar tarafından kodlama yapılan her bir küçük piksel öğesinin bulunduğu, yaratılması için bilgisayar ortamı gereken oluşumlar olarak tanımlamıştır (Cui, 2017, s. 1429). Daha basit bir ifadeye “dijital desen”; bilgisayar destekli teknoloji ve yazılım alt yapısı ile gerçekleştirilen sanatsal ürünü olarak tanımlanabilir. Dijital desenin oluşturulmasında tablet, bilgisayar, grafik çizim tableti gibi çeşitli teknolojik araçların yanı sıra daha önce de belirtildiği gibi vektör veya piksel tabanlı yazılımlardan faydalanılabilir.

Bu noktada dijitalleşen araç gereçlerin yanı sıra bu çizimlerin yapılmasına imkan tanıyan yazılımların önemi ortaya çıkmaktadır. Bu yazılımlar ihtiyaç doğrultusunda çeşitlenmekle birlikte, belli başlı birkaç program alan uzmanları tarafından öncelikli olarak tercih edildiği görülebilir.

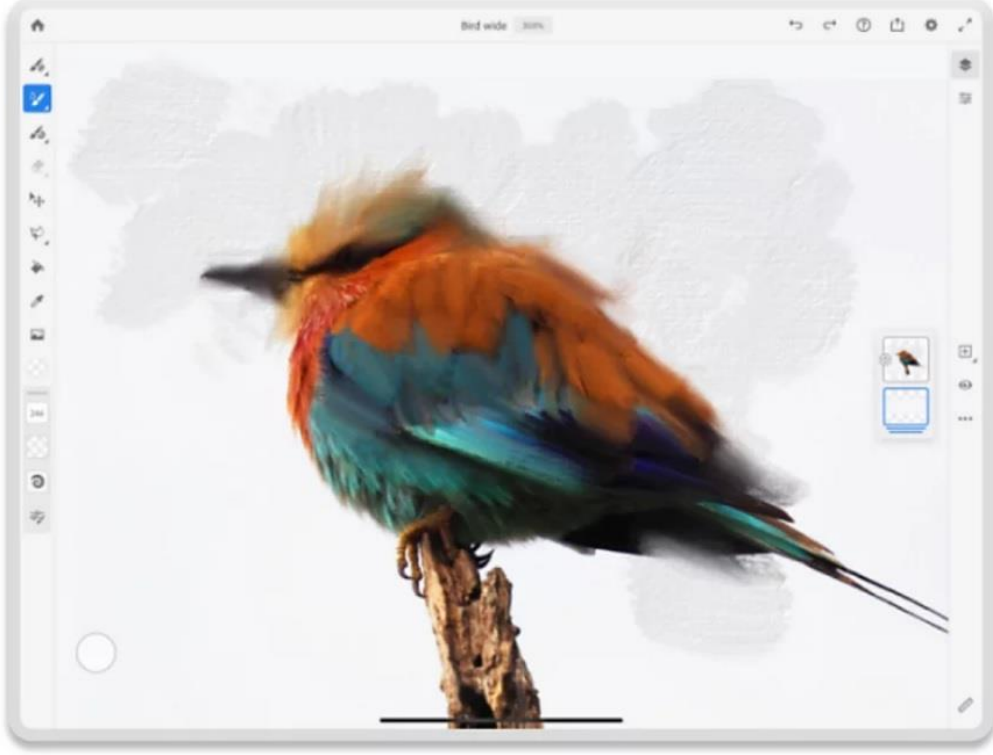
Bu doğrultuda öncelikle yazılımlar, program bilgisi dahilinde sanatçıya büyük bir alan ve çeşitli ebat ve teknikler konusunda özgürlük alanı sağlar. Teknolojik araçların güncel olması ve ortaya konulacak esere uygun bir yazılım tercih edilmesi önemlidir. Çünkü desen becerisinin hangi amaç ile kullanılacağı da bu aşamada önem kazanmaktadır.

Eğer amaç grafik, resim, heykel vb. alanına yönelik illüstratif bir tarz geliştirmek ise “Photoshop” programı tercih edilebilir. Baskı, görsel iletişim, grafik vb. alanına yönelik net çizgiler ile şekillendirilmiş çalışmalara hitap edebilen İllüstratör veya Corel Draw programları gösterilebilir. Bunların yanı sıra bahsi geçen çalışmaların bir çoğunun yapılmasına imkan tanıyan ve diğerlerine kıyasla daha basit bir ara yüze sahip olan Adobe Inc tarafından yeni geliştirilen “Fresco” programı olabilir. Avcı (2014) e göre; sanat eğitimi bünyesinde yürütülen desen derslerinde, öğrencinin biçimlendirme yeteneğini, çeşitli malzeme ve teknikler ile geliştirebileceği gözlemlenmişti (s.2). Bu görüşten hareketle amaca uygun seçilen programlar desen eğitimi sürecinde, öğrencilerin var olan yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirebileceği ön görülebilir.



Resim 2. Corel Draw 2020 arayüzü (URL 4).

Yukarıdaki resim 2’de Corel Draw programının ara yüzü görülmektedir. Geniş alanda görsel betimleme olmasına rağmen etrafındaki araç seçeneklerinin çokluğu Adobe tarafından yeni geliştirilen Fresco programına kıyasla karışıklığa sebep olabilmektedir. Bu durumun bahsi geçen diğer vektör tabanlı programlar için de aynı olduğu söylenebilir. Adobe Inc. tarafından 2019 yılında geliştirilen Fresco uygulaması için ise arayüz tasarımının karmaşık olmadığı söylenebilir. Basit arayüz tasarımı ise temel düzey bilgiye sahip kişilerde dahi desen yeteneğinin dijital düzleme aktarılabilmesini kolaylaştırmaktadır. Dijital desen öğretiminde önemli konulardan bir diğeri ise daha çeşitli tekniklere hakim olan programın kullanılması olduğu düşünülürse resim 3’de verilen Fresco arayüzünün tercih edilmesi için bir sebep daha oluşabilir. Çünkü hem vektör hem de piksel katmanlarına sahip olan Fresco ile aynı zamanda hareketli grafik çalışmalar üretmek de mümkündür. Bunun yanı sıra Fresco programının yapay zeka ile şekillendiğini vurgulamakta fayda olacaktır. Öyle ki diğer programların yapay zeka desteği henüz yoktur.



Resim 3. Adobe Fresco arayüzü (URL 5).

Dijital desen eğitimi sürecinin başında hangi programda çalışılacağına karar vermek sonrasında ise programın ara yüzünü öğrencilere tanımak doğru olacaktır. Bu noktada daha öncesinde belirtilen ayrıcalıklarından dolayı Fresco programının dijital desen için daha tercih edilebilir olduğunu vurgulamak gerekir. Öncelikle çok karmaşık gelebilir ancak her programda temelde kullanılan basit araçlar söz konusudur. Bu araçların işlevlerine yönelik küçük alıştırmalar ile ara yüz tanıtılabilir. Tanıtım sonrasında yine desen eğitiminde olduğu gibi çizim yeteneği, alt yapısını imgesel desen, tarz geliştirme, yorum katabilme ve şekillendirebilme yönünde çalışmalar ile zenginleştirmek düşünülebilir. Bu süreç bir silsile şeklinde tekrar ederek ilerlediğinde öğrenme kalıcı biçimde gerçekleşecektir. Bu noktadan sonra kullanılan malzeme, program yada teknoloji tek başına yeterli olmamaktadır artık sanatçının sanatsal birikiminin üslupsal özelliklerle yapıtına başarıyla aktarması gerekir.



Resim 4. Adobe Fresco ile gerçekleştirilmiş çeşitli tekniklere yönelik çalışma örnekleri (Çıracıoğlu, 2022).

Resim 4’de arařtırmacı ıracıođlu tarafından Adobe Fresco programı ile gerekleřtirilmiř u farklı tarz ve teknikte eser grlmektedir. Bahsi geen programın hem vektr hem de piksel tabanlı olması daha zgr bir alanın oluřmasına da nclk etmektedir. Aynı zamanda hareketli dijital izimler iinde kullanılabilen program dijital desen alıřmalarına en etkili zemini oluřturacak niteliktedir. Hem desen bařlangı dzeyi hem de ileri seviye desen đretimi gerekleřtirmek iin yeterli alt yapıya sahip olan program zaman getike yeni zellikler eklenerek gncellenmektedir.

SONU

Bu arařtırmada, desen đretiminin ađlar boyunca sanat eđitiminin bel kemiđi ve vazgeilmez parası olduđu bir kez daha gzler nne serilmiřtir. Ancak ne kadar nemli ve sanatsal ihtiyaa ynelik bina edilmiř olsa da desen đretiminin geliřen ve dnřen teknolojiye uyumlu olmasının nemi de yadırganmamalıdır. Gnmzde dijital dnřm neredeyse hayatın tm alanlarında aıka hissedilmektedir. Bu dnřm birok alanda olduđu gibi sanat alanında da zamanla bir ihtiyatan te gereksinim halini almıřtır. Bu sebeple modern niversitelerin ilgili fakltelerinde okutulan desen đretiminin zamanın gerekleri dođrultusunda dnřtrlmesi gerekmektedir. Sonuta sanatın ilk adımı olarak nitelendirilen desenin dijital teknolojiler vasıtasıyla yeniden ve srekli keřfine ihtiya vardır. Toplumun řekillenmesine n ayak olan niversitelerin ilgili fakltelerinin ise bu deđiřen dzene hızla adapte olması ađdař uygarlık seviyesinin geređidir. Bu bađlamda kullanılacak teknolojik alt yapının sađlanması da nem arz etmektedir. İlgili fakltelerin bu ynde atılan adımları desteklemesi veya ynlendirmesinin de nemi ortadadır.

Sonu olarak, sanat alanında u boyutlu dřnebilme yetisi heykel sanatısı iin ne ise 3D modelleme becerisi de aynı olmalıdır. Kađıt zerine imgeyi aktarabilme yeteneđi ne ise dijital dzlemde izebilme de o olabilmelidir. Gnmz teknolojisi Metaverse ile dnyamızı řekillendirilmeye bařlanmıřken lkemiz ilgili okullarında dijitalleřmenin nemine dikkat ekilmelidir. Bunun yanı sıra sanatsal anlayıřın kazandırılması iin dijital mecraların kullanımı da ayrıca nemlidir. Bu yeteneđin sanat đrencilerine kazandırılması adına verilen alan derslerinin mmknse tamamında dijitalleřmenin sađlanması gerekmektedir.

Modern anlayıřı takip etmesi gereken sanatı adaylarının modern yaklařımlar veya teknolojiye hakim olması gerekmektedir. Bu bađlamda bakıldıđında tm sanat alanlarının “dijital desen” bilgisine ihtiyaı vardır. Bu ihtiyaın giderilmesi iin gerekli adımların atılması nemlidir. ncelikle sanat eđitimi veren kurumlar olmak zere lkemizde ilgili tm yapılanmaların eđitim programlarına dijital desen dersinin dahil edilmesinin nemi ortadadır.

- Atılın, M. (2006). Antik Çağın En Önemli Yazı Malzemesi: Papirüs, *Bilgi Dünyası*: Cilt 7, Sayı 2. İstanbul.
- Atmaca, A. E. (2011). Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 293-302.
- Avcı, S. (2014). Füzle Desen Çizmek, *Akdeniz Sanat Dergisi*, 7(13), 186-203.
- Ayaydın, A. (2010). Desen Eğitiminde Ölçme ve Değerlendirme Üzerine Bir Araştırma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 159-172.
- Bulut, Ü. (2003). Plastik sanatlar eğitiminde desen çalışmaları. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 18(18), 11-24.
- Cui, J. (2017). Research on digital painting art and its diversified performance. In 2017 3rd International Conference on Economics, Social Science, Arts, Education and Management Engineering (ESSAEME 2017). Atlantis Press.
- Çıracıoğlu, Y. (2022). Adobe Fresco ile gerçekleştirilmiş çeşitli tekniklere yönelik çalışma örnekleri.
- Emirali, R. (2007). Desen için ilk ders. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(2), 255-260.
- Eyüboğlu, B. R. (1986). *Resme Başlarken*, Bilgi, İstanbul.
- Güven, İ. M. V. N., Kaplanoğlu, L., Yangöz, H. (2012). Kağıt Yüzeyine Uygulanan Sanat Eserlerinde Kağıdın Önemi. *AKDENİZ SANAT DERGİSİ*, Cilt 5, Sayı 9. Antalya.
- Khan, A. (2014). April 15th is National Rubber Eraser Day. The University of Iowa Libraries, <https://blog.lib.uiowa.edu/eng/2014/04/> adresinden 14.04.2022 tarihinde alınmıştır.
- Kıvrak, M. N. (2015). Dijital Çizim ve Görselleştirme Tekniklerinin Desen Eğitiminde Kullanılması. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Antalya.
- URL 1: <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/desen> adresinden 23.06.2022 tarihinde alınmıştır.
- URL 2: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 23.06.2022 tarihinde alınmıştır.
- URL 3. Leonardo Da Vinci, "Vitruvius İnsanı" https://tr.wikipedia.org/wiki/Vitruvius_Adam%C4%B1 adresinden 24.06.2022 tarihinde alınmıştır.
- URL 4. Anthony, M. (2021). Corel Draw Arayüzü. <https://www.coreldraw.com/en/learn/gallery/> 19.06.2022 tarihinde adresinden edinilmiştir.
- URL 5. Adobe Fresco arayüzü (2022). <https://www.adobe.com/tr/products/fresco.html> adresinden 19.06.2022 tarihinde alınmıştır.