

T.C.

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ  
RESİM BOLÜMÜ



DİJİTAL SANAT

DİPLOMA ÇALIŞMASI KAPSAMINDA HAZIRLANAN ARAŞTIRMA VE  
UYGULAMA RAPORU

HAZIRLAYAN

**Burak KARGU**

YÖNETEN

**Doç. Muhammet TATAR**

ERZURUM- 2024

## İÇİNDEKİLER

GÖRSELLER DİZİNİ.....	III
TEŞEKKÜR.....	IV
ÖZET.....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM ARAŞTIRMA RAPORU

<b>1.1.DİJİTAL SANAT VE TEKNOLOJİ.....</b>	<b>2</b>
1.1.1. Dijital Kavram .....	5
1.1.2. Teknoloji Kavram Ve İnsan .....	5
1.1.3. Teknoloji Sanat İlişkisi Ve Teknolojinin Sanattaki Yaratım Sürecine Etkisi .....	7
1.1.4. Teknoloji Çağında Üretilen Sanat .....	8
1.1.5. Dijital Animasyon Ve Video .....	10
1.1.6. Dijital Sanatın Dönüşümü Ve Geleceği .....	11
<b>1.2.DİJİTAL SANAT TÜRLERİ.....</b>	<b>12</b>
1.2.1. Datamoshing veya Glitch Sanatı .....	12
1.2.2. Algoritmatic Sanat.....	13
1.2.3. Fraktal Sanat.....	14
1.2.4. Bilgisayar Tabanlı İmgeleme .....	15
1.2.5. Vektör Sanat .....	15
1.2.6. Raster Art.....	15
1.2.7. Pixel Art.....	16
1.2.8. Fotoğraf Art .....	17
1.2.9. Dijital Kolaj .....	18
<b>1.3. DİJİTAL SANATTA GERÇEKÇİLİĞİN YERİ .....</b>	<b>19</b>
1.3.1. Genişletilmiş İfade Olanakları.....	19
1.3.2. Etkileşim Ve Katılım.....	19
1.3.3 Dijital Ortam Yaratıcılığı .....	19
1.3.4 Sanatın Erişebilirliği .....	19
1.3.5 Sanatın Korunması Ve Reprodüksiyon .....	19

1.3.6 Sanatın İnteraktif Ve Deneysel Doğası .....	19
1.3.7 Karmaşık Gerçeklik.....	24
1.3.8 Sanal Gerçeklik .....	24
1.3.9 Karıştırılmış Gerçeklik Ve Sanatsal Anlayış.....	25
<b>1.4. DİJİTAL SANAT ALANINDA ESER VEREN SANATÇILAR.....</b>	<b>26</b>
1.4.1. Teoman Madra.....	26
1.4.2. Hamdi Telli.....	27
1.4.3. Hande Şekerciler .....	27
1.4.4. Beeple (Mike Winkelmann) .....	28
1.4.5. Andreas Wannerstedt.....	29
1.4.6. Emir Uras.....	29

## İKİNCİ BÖLÜM

### UYGULAMA RAPORU

<b>2.1. UYGULAMANIN YAPILIŞ GEREKÇESİ .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. UYGULAMANIN DÜŞÜNSEL YÖNÜ .....</b>	<b>31</b>
<b>RESİMLER .....</b>	<b>32</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>34</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>35</b>

## GÖRSELLER DİZİNİ

<b>Görsel 1.</b> Georg Nees, Computer-generated image, 1965.....	4
<b>Görsel 2.</b> Benoit Mandelbrot, Mandelbrot Set, 1979.....	4
<b>Görsel 3.</b> Leon Harmon ve Ken Knowlton, Nude(Study in Perception), 1966.....	10
<b>Görsel 4.</b> Clara Chan , Autumn Bamboo, 2000.....	12
<b>Görsel 5.</b> Luziano Testi Paul, JPEGged Mona Lisa, 2003 (Glitch).....	13
<b>Görsel 6.</b> Mike Tyka, Castles In The Sky With Diamonds, 2016 (Fraktal Sanat).....	14
<b>Görsel 7.</b> Matrix Filmi (CGI).....	15
<b>Görsel 8.</b> Jessica Mina, Seashore (Raster Boyama).....	16
<b>Görsel 9.</b> Pixel Art (mbuch.weebly.com).....	17
<b>Görsel 10.</b> . Fotoğraf Boyama (topcoat by Breathing Color): Picasso'nun Portrait of Olga In An Armchair, 1917-18 adlı resmi sağda; fotoğraf boyama tekniği ile yapılan uygulama ise solda.....	18
<b>Görsel 11.</b> Işıktan İlham Alan Eserler Seçkisi 2, 1964 .....	26
<b>Görsel 12.</b> Selçuk Serisi 914, 2006 .....	26
<b>Görsel 13.</b> Sayıların Senfonisi.....	27
<b>Görsel 14.</b> Monophobia Serisi, 2017.....	28
<b>Görsel 15.</b> Beeple, Everyday: The First 5000 Days, non-fungible token (jpg) 21,069 x21,069 pixels (319,168,313 bytes) Minted on 16 February 2021.....	28
<b>Görsel 16.</b> Layers' is a series of 7 artworks, released as NFTs on Nifty Gateway on March 8 2021.....	29
<b>Görsel 17.</b> MilanExpo, 2015.....	29
<b>Görsel 18.</b> İsimsiz , Dijital (70x100),2024.....	32
<b>Görsel 19.</b> İsimsiz , Dijital (70x100),2024.....	33

## TEŞEKKÜR

Çalışmaya başladığımdan beri benden emeğini ve desteğini esirgemeyen gerek uygulama gerek araştırma kısmında yardımcı olan Doç.Muhammet TATAR Hocama teşekkürlerimi sunarım.

## ÖZET

Dijital sanat, geleneksel sanatın sınırlarını zorlayarak yeni ve heyecan verici yollarla ifade imkanı sunar. Bu sanatçılar, teknolojinin sağladığı imkanlarla sürekli olarak yenilikçi ve ilham verici eserler üretmeye devam ediyorlar. Dijital sanat, dijital teknolojilerin kullanımıyla oluşturulan sanatsal çalışmaları kapsar. Bu sanat dalı, bilgisayarlar, tabletler, dijital kameralar ve yazılımlar gibi dijital araçları kullanarak yaratılan eserleri içerir. Dijital sanatın türleri arasında dijital resim, 3D modelleme, dijital heykel, animasyon, video sanatı ve sanal gerçeklik yer alır

Dijital sanat, sanatçılara geniş olanaklar sunar ve geleneksel sanat formlarının ötesine geçmelerine olanak tanır. Sanatçılar, dijital araçlarla kolayca deney yapabilir, eserlerini hızlı bir şekilde düzenleyebilir ve farklı medya formatlarında çalışmalarını sunabilirler. Ayrıca, internet ve sosyal medya platformları sayesinde dijital sanat eserleri geniş kitlelere ulaşabilir ve daha fazla etkileşim alabilir. Bu sanat dalının popülerleşmesi, sanat dünyasında yeni yaklaşımlar ve estetik anlayışlar geliştirmiştir. Dijital sanat, geleneksel sanat anlayışına meydan okur ve sanatın tanımını genişleterek modern dünyanın bir parçası haline gelir. Aynı zamanda, dijital sanat eserlerinin sahiplik ve telif hakkı konularında da yeni tartışmalar doğurmuştur. Blokzincir teknolojisi ve NFT'ler (Non-Fungible Tokens), dijital sanat eserlerinin benzersizliğini ve sahipliğini doğrulama konusunda yeni çözümler sunmaktadır. 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.

Parmak uçlarınızın dokunuşuyla inanılmaz bir hızla dünyanın öteki ucuna yazı, ses, resim, fotoğraf, resim vb. gönderebiliyorsunuz. Bilgisayar ve internet sanatta yeniliklere yol açıyor. 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. Sanatın teknolojiyle ilişkisine en güzel örneklerden biri Sanayi Devrimi sonrası oluşan ve bugün dahi hayatımızı etkileyen modernizmdir. Modernizm, felsefe, bilim ve sanat gibi pek çok alanda geçmişin kalıplarını reddeden, yeniyi ve yeniliği benimseyen bir düşünce biçimi olarak tanımlanabilmektedir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### UYGULAMA RAPORU

#### 2.1. UYGULAMANIN YAPILIŞ GEREKÇESİ

Diploma çalışmamın konusu olan dijital ve sanat konusunu hayata geçirmeden önce Geçmiş efsane karakterleri dijital olarak günümüze uyarlama uygulamasının yapılmasının çeşitli gerekçeleri vardır:Efsanevi karakterler, toplumların kültürel mirasının önemli bir parçasıdır. Bu karakterleri dijital olarak günümüze uyarlamak, yeni nesillerin bu kültürel mirası tanımalarını ve yaşatmasını sağlar. Dijital uyarlamalar, eğitici içeriklerin daha ilgi çekici ve erişilebilir olmasını sağlar. Bu sayede çocuklar ve gençler, tarih ve mitoloji hakkında daha fazla bilgi sahibi olabilirler.

Efsanevi karakterlerin modern teknolojiyle yeniden canlandırılması, film, oyun ve edebiyat gibi çeşitli sanat ve eğlence dallarında yeni ve yaratıcı projelerin ortaya çıkmasını sağlar. daha önce mümkün olmayan görsel ve işitsel deneyimlerin yaratılmasına olanak tanır. Bu, efsanevi karakterlerin daha etkileyici ve gerçekçi bir şekilde sunulmasını sağlar. Efsanevi karakterlerin modern uyarlamaları, pazarlama kampanyalarında ve turizm faaliyetlerinde kullanılabilir. Bu, belirli bir bölgenin tanıtımını yaparken kültürel mirasını vurgulamak için etkili bir araç olabilir.

Geçmişten gelen hikayelerin ve karakterlerin günümüze uyarlanması, toplumlar arasında kültürel bağların güçlenmesine yardımcı olabilir. Ortak kültürel değerlerin hatırlatılması ve paylaşılması, toplumsal birliği teşvik edebilir.Bu gerekçeler, efsanevi karakterlerin dijital ortamda yeniden canlandırılmasının önemini ve bu tür projelerin toplum üzerindeki olumlu etkilerini vurgular.

Dijital sanat topluluklarında çalışmalar paylaşarak hem tanıtım hem de eleştirel geri bildirim sağlanabilir. Bu yaklaşımlar, hem geleneksel Türk efsane savaşçı karakterlerini günümüz teknolojisiyle birleştirerek özgün ve yenilikçi sanat eserleri yaratmaya hem de kültürel mirasın modern dijital çağda yaşatılmasına katkı sağlayabilir

## 2.2. UYGULAMANIN DÜŞÜNSEL YÖNÜ

Projeyi uygulamayı düşündüğümde atölye hocam bana önerdiği fantastik kitaplar, fantastik filmler ve bir takım konu başlıklarını okuyup araştırarak edindiğim bilgiler. Türk efsaneleri , zengin ve renkli karakterlere sahip olup, dijital sanatın sunduğu imkanlarla günümüze taşınması, kültürel mirasın korunması ve yaygınlaştırılması açısından büyük bir fırsattır. Bu bağlamda, Türk efsane karakterlerini dijital sanat ile aktarmanın birkaç önemli yolu bulunmaktadır:

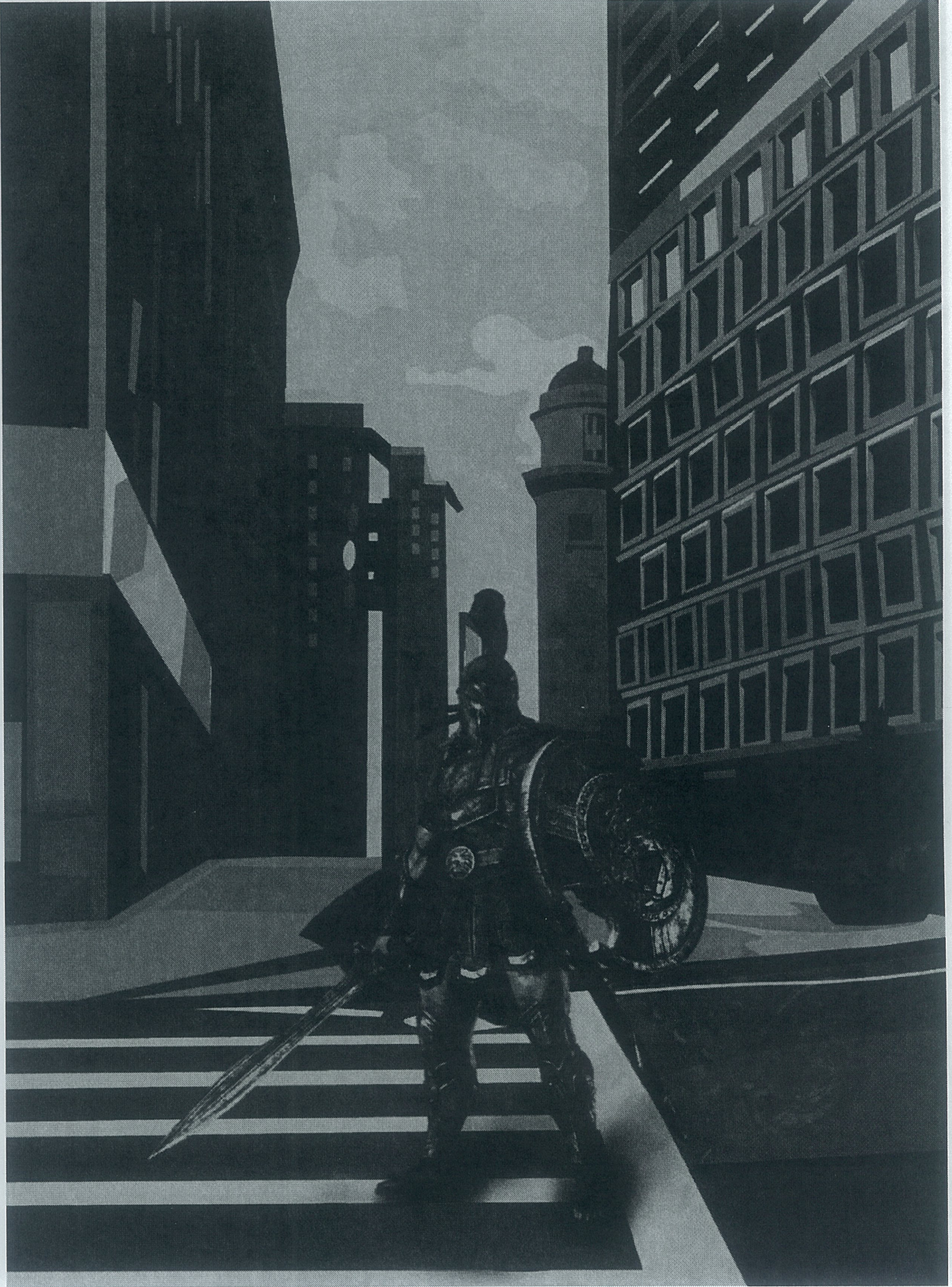
Geçmiş Türk efsanelerini zengin mirasını dijital sanatla buluşturmak, bu kültürel değerleri yeni nesillere aktarmak ve küresel ölçekte tanıtmak için etkili bir yöntem olabilir. Dijital sanat ile hazırlanan öğretici materyaller, okullarda ve eğitim kurumlarında kullanılabilir. Mitolojik hikayeler ve karakterler, dijital platformlarda sunulacak çocukların ilgisini çekebilir. Geçmiş efsane karakterleri günümüze uyarlama ve dijital ortamda yeniden yaratma fikri, çeşitli açılardan oldukça zengin ve yaratıcı bir yaklaşım sunar. İşte bu düşüncenin bazı yönleri:

Bu düşüncelerle yola çıkarak, eski Türk efsanelerini dijital alanda anlatma projesi, hem kültürel hem de teknolojik açıdan büyük bir değer taşıyacaktır. Dijital sanat, çeşitli dijital araçlar, yazılım programları ve teknolojiler hakkında derin bir anlayış gerektirir. Sanatçılar, dijital dünyadaki yeni gelişmeler ve yenilikler hakkında bilgi sahibi olmak için sürekli olarak becerilerini güncellemelidirler. Bu yön, teknoloji ve onun yaratıcı potansiyeli ile zihinsel olarak etkileşim içerir.

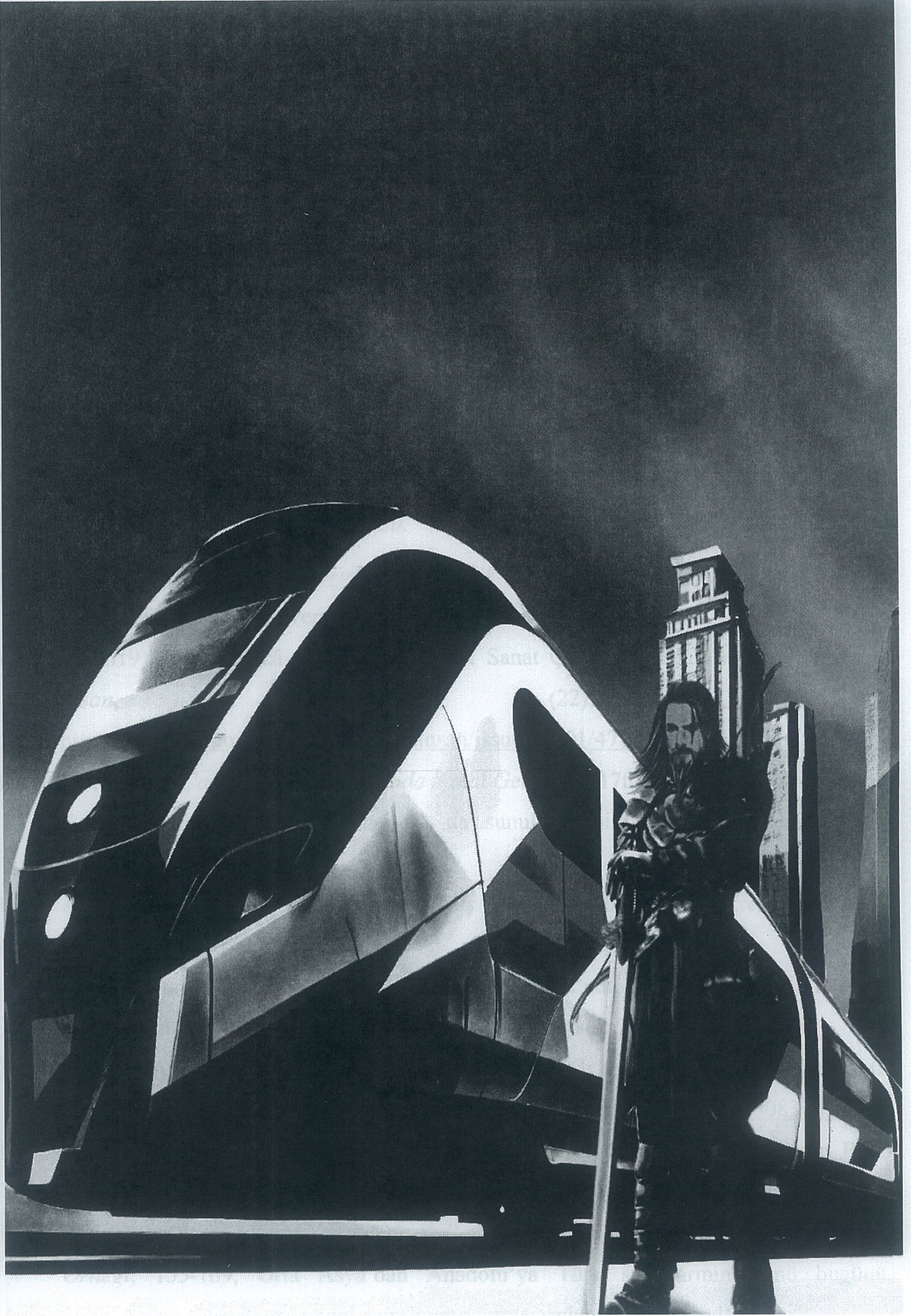
Genel olarak, dijital sanatın düşünsel yönü, yaratıcı süreç ve teknik becerilerin yanı sıra eleştirel analiz, disiplinlerarası keşif ve etik düşünceleri içerir. Bu, dijital çağda insan düşüncesinin ve ifadesinin derinliğini ve karmaşıklığını yansıtır.

Bazı dijital sanat formları, izleyicileri aktif olarak katılmaya veya eserle etkileşime girmeye davet eder. Bu dinamik katılım, zihinsel keşif ve diyalogu teşvik eder, izleyiciler eserin ortak yaratıcıları veya katkıda bulunanları haline gelir. Bu tür etkileşimler, ajanlık, işbirliği ve sanatın doğası gibi temalar üzerine düşünmeye yol açabilir.

RESİMLER



Görsel 18. İsimsiz , Dijital (70x100),2024



Görsel 19. İsimsiz , Dijital (70x100),2024

## KAYNAKÇA

- OCVİRK, O. G., STİNSON R. E., WİGG, PHİLİP R., BONE, ROBERT O., CAYTON, DAVID L. (2013). *Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- SHANKEN, E. A. (2012). *Sanat ve Elektronik Medya*. İstanbul: Akbank adına Agora Kitaplığı.
- WANDS, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. Çev. Osman Akınhay. İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi.
- ARSEVEN, C.E.. (1975). *Sanat Ansiklopedisi*. IV Cilt. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- GOMBRİCH, E.H. (1980). *Sanatın Öyküsü*.
- Adar, M. (2021). *Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme* (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Kocaeli.
- Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. *İnsan*, 6 (22), 767-783. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/insanveinsan/issue/50001/478162>.
- Başar, Ç.T. (2020). *Çağdaş Sanat Ortamında Sanal Gerçeklik*, 17th International Symposium Communication in the Millennium' da sunulmuş bildiri, Beykent Üniversitesi: İstanbul.
- Bozat, A.U. ve Dedelioğlu, C. (2018). *Artırılmış Gerçeklik (Ar) – Geleneksel Ve Dijitalin Kâğıt Üzerinde Buluşması*, 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, İstanbul Üniversitesi: İstanbul.
- Christiane, P. (2008). *Digital art*. London: Thames and Hudson.
- Çoban, İ. ve Kıyar, N. (2015). Yaratıcı Fotoğrafçılıkta Geleneksel, Dijital ve İnteraktif Dönem, *Ulak Bilge*, 31-46, <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1428508310.pdf>.
- Brookshear, J.G. and Brylow D. (2016). *Bilgisayar Bilimine Giriş* (Çev. Ed.: Birim Balcı Demirci). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- İba, Ş.M. (2020). *Dijital Heykel Yapımında Kullanılan Teknolojiler ve "Giuseppe Randazzo" Örneği*, 155-169, Orta Asya'dan Anadolu'ya Türk sanatlarının dünü bugünü, <https://www.elsanatlaridernegi.com/images/ortaasyadanadolanaduluya.pdf>.
- Kaba, F. (1994). *Çizgi Film*. Eskişehir: Anadolu Sanat.

- Oğuzhan, Ö. (2020). *Dijital Sanat ve Yeniden Üretim ve Refik Anadol*, Dijital İletişim Kuram ve Araştırmaları, 1-9, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Taştan, R.T. (2018). *Türkiye’de Çağdaş Sanatta Yerleştirme (Enstalasyon) ve Kültür* (Yayımlanmamış Sanatta yeterlilik tezi), Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü: Ankara.
- Tellan, T. (2019). *Sanatın Dönüşümünde Dijital Süreçler ve Yeni Medya Sanatı*, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi 6. Uluslararası İletişim Günleri Dijital Dönüşüm Sempozyumu’nda sunulmuş bildiri, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Turhan, Ö. (2006). *Bilgisayar Teknolojilerinin Heykel Sanatına Sağladığı Yeni Olanaklar: Dijital Heykel* (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: İstanbul.
- Wands, B. (2006). *Art of The Digital Age*, London: Thames & Hudson.
- Volkan Yücel. (2017). Siber Alan ve Gerçekliğin Gençler Üzerinde Gündelik Sosyal Regülasyonu: Facebook. *TRT Akademi*, 2 (4), 506-523. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/738212>.
- Çakır, F (2013). Dijital Sanat: Teknolojinin Sanat Alanındaki Yansımaları. *Sanat ve Dil Dergisi*, 17, 1-10.
- Cengizkan, A (2010). Dijital Sanat ve Yeni Estetik Deneyim. *Bilgi ve Estetik*, 20, 43-56.
- Güneş, H (2014). Sanatın Dijital Yolculuğu. *Kültür ve Sanat Dergisi* ?(3):37-45.
- Karagöz, N (2016). Dijital Sanat ve İnsan Duygusu. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 5(2):1-10.
- Küçük, D (2018). Dijital Sanatın Görsel Dilinde Gerçeklik İlişkileri. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(1): 43-52.
- Özdemir, A (2017). Sanatın Dijital Yüzü: Dijital Sanat ve Yapay Zeka. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, ?(54): 30-45.
- Sarı, D (2019). Dijital Sanatın Dönüşümü: Yeni Teknolojiler, Yeni Yaratım Süreçleri. *Sanat ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(1): 53-65.
- Şen, S (2016). Sanatta Yeni Teknolojiler ve Dijital Sanat. *International Journal of Social Science and Education Research*, 2(1): 14-21.
- Ünver, M Ö (2015). Dijital Sanatın Gerçeklik Algısını Yeniden Yapılandırması. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 12(2):1129-1141.
- Yalçın, M (2017). Dijital Sanatta Gerçeklik: Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(1): 93-107.