T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

RESİM-İŞ EĞİTİMİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL ÇALIŞMALARA İLGİLERİ VE TEKNOLOJİK ARAÇLARIN KULLANIMINA YÖNELİK EĞİLİMLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

AYŞENUR YAMAN

Tez Danışmanı
DOÇ. DR. SAMET DOĞAN

ÇANAKKALE – 2024

T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

RESİM-İŞ EĞİTİMİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL ÇALIŞMALARA İLGİLERİ VE TEKNOLOJİK ARAÇLARIN KULLANIMINA YÖNELİK EĞİLİMLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

AYŞENUR YAMAN

Tez Danışmanı
DOÇ. DR. SAMET DOĞAN

ÇANAKKALE – 2024

T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Ayşenur YAMAN tarafından Doç. Dr. Samet DOĞAN yönetiminde hazırlanan ve **25/07/2024** tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan "**Resim-İş Eğitimi Öğrencilerinin Dijital Çalışmalara İlgileri ve Teknolojik Araçların Kullanımına Yönelik Eğilimleri**" başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı**'nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	**İmza**
Doç. Dr. Samet DOĞAN (Danışman)	……
Prof. Dr. Ali Asker BAL	……
Doç. Dr. Serpil KAPAR	…….

Tez No : 10659746
Tez Savunma Tarihi : 25/07/2024

……
Prof. Dr. Ahmet Evren ERGİNAL
Enstitü Müdürü

../../20..

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

Ayşenur YAMAN
25/07/2024

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans tezimin gerçekleştirilmesinde, emeğini bir an olsun esirgemeyen, çalışmam boyunca akademik bilgi, öneri ve yardımlarıyla motivasyonumu kaybetmememi sağlayan; tam yapamayacağımı düşündüğüm noktada pozitif yorumlarıyla yeniden devam etmemi sağlayan saygı değer danışman hocam Doç. Dr. Samet DOĞAN'a minnet ve saygılarımı sunarım.

Çalışmam süresince neredeyse tüm zorlukları benimle göğüsleyen, gereken fedakarlıkları yapan sevgili eşim Emrah YAMAN'a, henüz bebeklik döneminde iken benimle koşturmak zorunda kalan oğlum Barlas'a, oyunlarına eşlik edemediğim fakat beni olgunlukla karşılayan kızım Arven'e, hayatımın her evresinde bana maddi manevi destek olan, beni idealist ve savaşçı yetiştiren değerli babam Gazanfer ÖZDEMİR'e, tüm pozitifliğiyle bana ilaç olan kıymetli annem Döngül ÖZDEMİR'e ve her soluklanmak istediğimde beni kalbine sığdıran, yolumun iyi ki kesiştiği biricik komşum Birsen KIZILCINAK'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu uzun ve zorlu süreçte en çaresiz hissettiğim anlarda desteğini ve bilgilerini güzel kalbiyle benden esirgemeyen, bana bir nevi mentörlük yapan canım arkadaşım Elif BAKIRLI'ya kalpten teşekkürlerimi sunarım.

Tezimin şekilsel anlamda hatalarını neredeyse görmemin imkansız olduğu son aşamada, bana hızır gibi yetişen sevgili arkadaşım Zeynep BAYRAK'ın değerli eşi sayın Arş. Gör. Mehmet İlkan BAYRAK'a tüm yardımları için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayşenur YAMAN

Çanakkale, Temmuz 2024

ÖZET

RESİM-İŞ EĞİTİMİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL ÇALIŞMALARA İLGİLERİ VE TEKNOLOJİK ARAÇLARIN KULLANIMINA YÖNELİK EĞİLİMLERİ

Ayşenur YAMAN
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi
Danışman: Doç. Dr. Samet DOĞAN
25/07/2024, 87

Günümüz dünyasında hızla gelişen teknoloji toplumların sosyal, kültürel ve ekonomik hayatında oldukça önemli değişiklikler yaratmıştır. Bu değişim sanat hayatında da önemli dönüşümlerin ve yeniliklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Birçok sanatçı geleneksel üretim biçimleri yerine teknolojik aygıtlar ve grafik programlar kullanarak eserlerini üretmeye ve dijital ortamlarda sergilemeye başlamışlardır. Teknoloji ve sanatın bu yakın iş birliği yeni sanatsal ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına aracılık ederken aynı zamanda "dijital sanat" gibi yeni sanat biçimlerinin gündeme gelmesine zemin hazırlamıştır. Sanatın ve teknolojinin günden güne artan ilişkisi günümüzde sanat eğitiminde de önemli değişimlerin yaşanmasına neden olmuştur. Sanat eğitimi gören birçok öğrenci sanat çalışmalarını teknolojik aygıtlardan ve grafik programlarından faydalanarak üretirken, bazıları ise doğrudan dijital ortamları eserlerini üreteceği bir alan değerlendirmektedirler. Teknolojinin sanat eğitiminde birçok kolaylıklar sunması öğrenciler açısından tercih edilen bir alan olarak görülmesine rağmen birçok Yükseköğretim kurumlarında bu alana yönelik bir ders bulunmamaktadır. Bu ihtiyaç ve önemle ele alınan çalışma Resim İş Eğitimi Anabilim Dalında öğrenim gören öğretmen adaylarının Dijital Sanata yönelik ilgileri ve teknolojik materyallerin kullanımına ilişkin eğilimlerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, nitel bir yaklaşımla yapılmış olup "durum çalışması" deseni kullanılmıştır. Çalışma Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda öğrenim gören öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla

gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın amaç ve önemi, çağa uyum sağlayan öğrencilerin, dijital donanımın gelişimini ve etkileşimini ortaya koymaktır. Bu bağlamda çalışmada, çağa uyum sağlayan bir sanat eğitiminin planlaması ve eğitim verilebilmesi amacıyla dijital sanat teknolojileri ve geleneksel sanat eğitimi kavramları arasında bir sentez oluşturarak üniversitelerde dijital sanat eğitimi adına farkındalık oluşturmaktır. Görüşme sonunda elde edilen bulgular çalışmanın önem ve amacını doğrular niteliktedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Dijital Sanat Eğitimi, Dijital ve Geleneksel Sanat Entegrasyonu, Yeni Medya, Çağdaş Sanat.

ABSTRACT

ARTICLE-CRAFT EDUCATION STUDENTS' INTEREST IN DIGITAL STUDIES AND THEIR TENDENCIES TOWARDS THE USE OF TECHNOLOGICAL TOOLS

Ayşenur YAMAN

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Department of Fine Arts Education/Art Education Master's Thesis

Advisor: Assoc. Prof. Samet DOĞAN

25/07/2024, 87

In today's world, rapidly developing technology has created significant changes in the social, cultural and economic life of societies. This change has led to important transformations and innovations in art life. Many artists have begun to produce their works and exhibit them in digital environments using technological devices and graphic programs instead of traditional production methods. While this close collaboration of technology and art has mediated the emergence of new forms of artistic expression, it has also paved the way for new art forms such as "digital art" to come to the fore. The ever-increasing relationship between art and technology has led to significant changes in art education today. While many students studying art produce their artworks by using technological devices and graphic programs, some of them directly consider digital environments as an area where they can produce their works. Although technology offers many conveniences in art education and is seen as a preferred field for students, there are no courses in this field in many higher education institutions. Considered with this need and importance, the study aims to determine the interests of teacher candidates studying in the Department of Art Education towards Digital Art and their tendencies towards the use of technological materials. The research was conducted with a qualitative approach and a "case study" design was used. The study was conducted through semi-structured interviews with students studying at

Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Education, Department of Art Education. The purpose and importance of the study is to reveal the development and interaction of digital equipment and students adapting to the age. In this context, the aim of the study is to raise awareness on behalf of digital art education in universities by creating a synthesis between digital art technologies and traditional art education concepts in order to plan and provide an art education that adapts to the age. The findings obtained at the end of the interview confirm the importance and purpose of the study.

Keywords: Digital Art, Digital Art Education, Digital and Traditional Art Integration, New Media, Contemporary Art.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

JÜRİ ONAY SAYFASI……..…….... İ
ETİK BEYAN……. İi
TEŞEKKÜR…… İii
ÖZET ……..…….…….. İv
ABSTRACT ……... Vi
İÇİNDEKİLER ……..…… Viii
SİMGELER ve KISALTMALAR…….....……. Xi
TABLOLAR DİZİNİ…….…. Xii
ŞEKİLLER DİZİNİ..……...…….……... Xiii

BİRİNCİ BÖLÜM
GİRİŞ

1.1. Problem Durumu ……..…….…… 4
1.1.1. Problem Cümlesi ……... 6
1.1.2. Alt Problemler ……... 7
1.2. Araştırmanın Amacı ……....…….. 7
1.3. Araştırmanın Önemi ……....…….. 8
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları ……. 8

İKİNCİ BÖLÜM
KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Dijital Sanat …….....…….…..... 10
2.1.1. Dijital Sanatın Gelişimi ...……..…..…… 15
2.1.2. Dijital Sanatın Türev ve Biçimleri ……...…….. 17
2.1.3. Dijital Teknolojinin Sanatta Kullanım Biçimlerinden Örnek Sanatçı ve Eserleri……... 22
2.1.4. Yükselen Bir Sanat Biçimi Olarak “Pixel Art” ……. 39
2.2. Dijital Sanat Eğitimi ……...…...…… 42

2.2.1. Teknolojik Materyaller ……..... 44
2.2.2. Dijital (Grafik) Çizim Tableti …… 44
2.2.3. Yeni Medya ……... 46

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ARAŞTIRMA YÖNTEMİ/MATERYAL YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli ……...…….…..... 47
3.2 Evren ve Örneklem ....……..... 48
3.3. Verilerin Toplanması ve Analizi ....……..... 48

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
ARAŞTIRMA BULGULARI

4.1. Öğrenci Görüşleri ……...…….…..... 50
4.1.1. Birinci Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi ……. 51
4.1.2. İkinci Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …….. 54
4.1.3. Üçüncü Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi ……... 56
4.1.4. Dördüncü Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …… 58
4.1.5. Beşinci Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …….. 60
4.1.6. Altıncı Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …… 61
4.1.7. Yedinci Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …….. 63
4.1.8. Sekizinci Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …… 64
4.1.9. Dokuzuncu Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi ……. 66
4.1.10. Onuncu Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi ……..... 67
4.1.11. Onbirinci Soruya Dair Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi …….. 69

BEŞİNCİ BÖLÜM
SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1. Değerlendirme ve Sonuç ……...…….…..... 70
5.2. Tartışma ……. 73
5.3. Öneriler ……. 76

KAYNAKÇA 80

EKLER I
EK 1. ETİK KURUL İZNİ II
EK 2. BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM METNİ..... III
EK 3. ANKET FORMU..... IV

SİMGELER VE KISALTMALAR

AKT	Aktaran
CAD	Computer-Aided Design
ÇOMÜ	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
DADA	Dadaizm
NFT	Non-Fungible Token
VB	Ve Benzeri
VD	Ve Diğerleri
WWW	World Wide Web

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo No	Tablo Adı	Sayfa No
Tablo 1	Birinci anket sorusu ve öğrenci cevapları	50
Tablo 2	Tablo 1'in devamı	51
Tablo 3	İkinci anket sorusu ve öğrenci cevapları	53
Tablo 4	Üçüncü anket sorusu ve öğrenci cevapları	54
Tablo 5	Tablo 4'ün devamı	55
Tablo 6	Dördüncü anket sorusu ve öğrenci cevapları	57
Tablo 7	Beşinci anket sorusu ve öğrenci cevapları	59
Tablo 8	Altıncı anket sorusu ve öğrenci cevapları	60
Tablo 9	Tablo 8'in devamı	61
Tablo 10	Yedinci anket sorusu ve öğrenci cevapları	62
Tablo 11	Tablo 10'un devamı	63
Tablo 12	Sekizinci anket sorusu ve öğrenci cevapları	64
Tablo 13	Dokuzuncu anket sorusu ve öğrenci cevapları	65
Tablo 14	Onuncu anket sorusu ve öğrenci cevapları	66
Tablo 15	Tablo 14'ün devamı	67
Tablo 16	Onbirinci anket sorusu ve öğrenci cevapları	68

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Şekil Adı	Sayfa No
Şekil 1	Man Ray, Rayograph, 1946, Ferrotipli kağıt üzerine jelatin gümüş baskı, 25.2 × 19.9 cm	12
Şekil 2	Man Ray, Solarize Çift Profili, 1932, Ferrotipli kağıt üzerine jelatin gümüş baskı, 25.2 × 19.9 cm	13
Şekil 3	Marcel Duchamp, Çeşme, imzalanmış hazır nesne, pisuar	14
Şekil 4	Fluxus sanatçısı Charlotte Moorman, TV Çello ve Video Kasetleri için Nam June Paik Konçertosu'nu seslendiriyor, 1971, Cahiers de Seul'den görüntü	14
Şekil 5	George Maciunas, Fluxbox veya Fluxkit, 1966-67	15
Şekil 6	Benjamin F. Laposky, Oscillon 4, 1953	23
Şekil 7	Herbert W. Franke, Osilogram, 1956	24
Şekil 8	John Whitney**,** Arabesk, 1975	25
Şekil 9	Nam June Paik, TV Buddha, 1974, Stedelijk Müzesi	26
Şekil 10	Nam June Paik, Otoportre, 1989, 59,5 x 62 x 37	27
Şekil 11	Nam June Paik, 1973, Global Groove, Video Enstalasyon	28
Şekil 12	Charles Csuri, Horse Play, 1999, algoritmic painting, 102x76 cm	29
Şekil 13	Ken Knowlton, Computer Nude (Studies in Perception I) 1967, Tuval üzerine lezer baskı, 12.7x49.5 cm	30
Şekil 14	Yoshiyuki Abe, Legend XII, 1994, 54.61x 43.18 cm	31
Şekil 15	Tatsuo Miyajima, Pile up Life no. 1, 2008, LED, ateş tuğlası, harç, elektrik kablosu, güç kaynağı transformatörü, ahşap palet 103,9 x 119,7 x 120,1 cm	32
Şekil 16	Jerico Santander, Lanzorote, dijital resim	33
Şekil 17	Teoman Madra, Derin Bir Anlayış, 2011, dijital fotoğraf	34
Şekil 18	Hamdi Telli, Nokta Senfonileri, 2006, tuval üzerine dijital baskı, 70x85 cm	35
Şekil 19	Hamdi Telli, Sayıların Senfonisi, 2002, tuval üz. dijital baskı, 100x100 cm	35

Şekil 20	Reha Bilir, Sonsuzluk, 2019	36
Şekil 21	Refik Anadol, Makine Hatıraları, 2021	37
Şekil 22	Sadık Demiröz, Gerçeğin Yansıması II, fotoğraf, dijital manipülasyon	38
Şekil 23	Orhan Cem Çetin, Antalya (Bilet serisinden), 1999	38
Şekil 24	Ced Vernay, Points de Repere, 9.000 Pix'Ced, 36.000 karakter, 360 m2	40
Şekil 25	Ced Vernay, Points de Repere, 9.000 Pix'Ced, 36.000 karakter, 360 m2	41
Şekil 26	Ced Vernay, Pix'Ced, 20x20 cm	41
Şekil 27	Invader'in Paris'teki sokak resminden ayrıntı	42
Şekil 28	Öğrenci 9'un dijital çalışması	67

BİRİNCİ BÖLÜM
GİRİŞ

Günümüz dünyasında bilimden günlük yaşama değin birçok alanda yaşanan dijital dönüşümler aynı zamanda sanat alanını da etkisi altına almıştır. Bu değişimin ortak kavramı olan "hız" hayatın diğer alanlarda olduğu gibi sanatın sınırlarını genişleterek geleneksel tanımlama biçimlerini değiştirmeye başlamıştır. Değişim yalnızca sanatın üretim biçimlerinde değil aynı zamanda sanatçıların konularını ele alış biçimlerinde de önemli farklılıklar yaratmıştır. Bu yönüyle sınırsız bir boyut kazanan sanat, günümüz postmodern sanat ortamında birçok disiplinle iç içe geçerek yeni bir evreye girmiştir.

Sanatın teknolojiyle ve dijital dünyayla yakın ilişkisi yeni sanatın biçim ve türevlerine zemin hazırlamış, sanatçıların üretim biçimlerinde muazzam değişikler yaratmıştır. Bu yeni üretim biçiminde fırça, boya, tuval gibi geleneksel malzeme ve yöntemler yerine dijital tabanlı teknolojik materyaller kullanımı ön plana çıkmıştır. Geleneksel sanat malzeme ve yöntemleri ile üretilen sanat eserleri sanatçının uzun zamanlarını alırken, teknolojik materyaller, bilgisayar ve grafik programlarla yapılan sanat eserleri kısa bir zamanda bitmekte, bu durum ise sanatçılar açısından tercih edilen bir pratik haline gelmektedir. Bunun nedeni Walter Benjamin'e göre "Gözün algılaması, elin çizmesinden çok daha az zaman aldığından, resim aracılığıyla yeniden-üretme süreci, konuşmayla at başı gidebilecek hıza" erişmiştir (Benjamin, 1993: 47).

Teknolojik hız arttıkça teknolojik tabanlı yeni üretim ve ifade biçimleri de yaygınlaşmaya başlamıştır. Örneğin "dijital sanat" gibi yeni sanat biçimleri yaygınlaşıp, günümüz sanatına daha çok hâkim olmaya başlamıştır. Bununla birlikte dijital teknoloji tabanlı sanat üretimi yapan birçok sanatçılar internet aracılığı ile dünyanın önceden hayal edilemeyecek en küçük coğrafyalara ulaşmaktadır. Bu durum sanat ile teknoloji arasındaki güçlü bağın günden güne ne derece ayrılamaz noktaya geldiğini gösteren örnekler arasındadır.

Teknoloji ve sanatın bu yakın iş birliği sanat eleştirmeni Donalt Kuspit tarafından şöyle değerlendirilir: "Teknolojiye yönelen sanat da bilinçdışına yönelik savaşın öncü kuvvetleri arasındadır. Postsanatta kuramın, toplumsal eleştirinin ve bilinçdışının yerini teknoloji almıştır; işte bu yüzden günümüzde aynı zamanda -hatta öncelikle- mühendis, bilgisayar dehası ya da video teknikeri olmadan sanatçı olmak giderek imkansızlaşmaktadır" (Kuspit, 2010: 119).

Dolayısıyla Sanatçıların kullandığı teknolojik materyaller artık geçmişte olduğu gibi sanat üretiminin bir aracısı değil yeni bir ifade alanı olarak sanatın önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Yine Kuspit'in (Kuspit, 2010: 117) değimiyle sanat "hayal edemeyeceği oranda ilgi gören bilim ve teknolojinin gölgesinde varlık sürdürüyor gibi görünmektedir."

Bilgisayar teknolojinin sanat üzerindeki bu belirleyici etkisi sadece güncel sanat pratiklerinde değil aynı zamanda sanat eğitimi veren kurumlarda da etkisini göstermeye başlamıştır. Bu kurumlarda geleneksel sanat öğretim metot ve yöntemlerinin sorgulanmasına, tartışılmasına neden olmuştur. Bu tartışmaların merkezinde ise geleneksel sanat eğitiminin dijital tabanlı sanat pratiklerinden ve bilgisayar teknolojisinden bağımsız kalamayacağı etrafında biçimlenmektedir. Bununla birlikte dijital sanatın yaygınlaşması, dünyanın önemli sanat merkezlerinde sergilenmesi ve geniş kitleler tarafından kabul görmesi sanat eğitimi alan öğrenciler açısından önemli bir beklentinin oluşmasına kaynaklık etmektedir. Bu durum güncel sanatla uyumlu, çağın beklentilerine cevap verebilecek bir eğitim modelinin önemini bir kez daha hatırlatmaktadır. Dolayısıyla dijital sanat pratiklerinin sanat eğitimi programlarına dahil edilmesi güncel sanat ile entegre bir sanat eğitimi modelinin oluşması günden güne önemini arttıran bir mesele olarak karşımıza çıkmaktadır.

Özsoy'a göre günümüzde bilim ve teknoloji alanlarındaki hızlı gelişmeler, paradigmatik dönüşümlerin eğitim sistemini zorladığı bir döneme evirilmiş durumdadır. Buna dayalı olarak dünyada ve ülkemizde var olan eğitim sistemleri zamanla etkinliğini yitirmekte, toplumun ihtiyaçlarına cevap veremez duruma gelmektedir. Bu nedenle eğitim sistemi toplumun gelişmesine, ilerlemesine önderlik edecek bir yapılanma içerisinde sürekli

olarak kendini yenilemek zorundadır (Özsoy, 2015: 19). Bu durum öğrenciler açısından gerekliliği çok yönlü ve kapsamlı bir atölye uygulamaları ve güncel yaklaşım biçimleriyle mümkün görülmektedir.

Gelenek ve güncellik sanat tarihinin temel odağında olan sürekli bir kutuplaşmanın ürünü olmuştur. Bu ilişki günümüzde sanat eğitimini veren kurumlarda dijital sanat ve geleneksel sanat arasındaki temel ilişkinin farklı bir biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital kültürün egemen olduğu günümüzde sanat eğitiminin geleneksel bir bakış açısıyla ele almak neredeyse mümkün görünmemektir. Bu duruma öğrenci beklentilerini de kattığımızda bir değişim ihtiyacının gerekliliği önem arz etmektedir.

Sanat eğitiminin en güncel sorunlarından olan bu konuyu ele alan bu araştırma genelde sanat eğitiminde, özelde üniversitelerin görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren bölümlerdeki öğrencilerin dijital materyallere ve dijital sanata yönelik ilgi ve beklentilerini ölçme ve değerlendirmeye yönelik olarak hazırlanmıştır.

Konu ile ilgili yapılan literatür taramasında az sayıda araştırma yapıldığı görülmüştür. Dijital sanat ve materyalleri konusuna yönelik Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencileri üzerinden dijital çizim tabletinin öğrenciler tarafından kullanım yaygınlığı araştırılıp, kendilerine ne derece fayda sağladığı, herhangi bir kullanım zorluğu yaşayıp yaşamadıklarını veya öncesinde bir temel teknik eğitimi gibi bir donanıma ihtiyaç duyulup duyulmadığı konusunda yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerden elde edilen bilgiler ışığında konu ile ilgili çözümlemeler, çıkarımlar, yorumlar yapılmış sonuç ve önerilerde bulunulmuştur. Elde edilen bulgu ve sonuçların literatüre, görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren kurumlara, sanat eğitimi gören öğrencilerin eğitimine katkı vermesi beklenmektedir.

1.1. Problem Durumu

Sanat yapıtı “her zaman yeniden-üretilebilir olagelmiştir.” “Buna karşılık sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden-üretilmesi yeni bir olgudur; bu olgu tarihsel süreç içerisinde zaman zaman kesintiye uğrayan, atılımları uzun aralıklarla gerçekleşen, ama gittikçe yoğunlaşan bir gelişme sergiler” (Benjamin, 1993: 46-47).

Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı” adlı ünlü makalesinde belirttiği gibi sanat ve teknoloji tarih boyunca birbirlerini sürekli etkileyen birbirinden beslenen iki önemli alan olmuştur. Sanat teknolojiyle yakınlaştıkça hem sanatçıların hem de izleyici kitlenin algıları değişmekte, sanata yönelik bakış açısında farklılıklar yaratmaktadır.

Süreç içerisinde teknoloji geliştikçe, sanat da teknoloji ile birlikte gelişerek değişmiştir. Bu değişimin en önemli göstergesi olan “dijital sanat” 19. Yüzyıl yarısı itibari ile dünyada etkisini göstermeye başlamıştır. Bilgisayar teknolojileri aracılığı ile üretilen ve estetik üretimlerinin genel adı için kullanılan Dijital Sanat 2000’li yıllardan itibaren etkinliğini arttırarak bugün yeni bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijitalleşme ile birlikte hızla değişen sanat biçimleri 20. Yüzyıl itibariyle Türkiye’de de etkisini göstermeyi başlamıştır. Bu karşılıklı etkileşim geleneksel sanat biçimlerini etkilemekle kalmayarak yeni birçok sanat formunun ve dijital odaklı yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına kaynaklık etmiştir. Teknik anlamda değişen bu sanat pratikleri birçok teknolojik ve dijital materyallerin kullanım olanaklarını devreye sokmuş, plastik sanatların nerdeyse tüm alanlarında etkinliğini arttırmıştır. Dijital çizim tabletleri, grafik programları, fotoğraf düzenleme programları ve resim uygulama programları gibi yardımcı araçlar bir yandan sanatçıların yaratma potansiyellerine yeni kapılar açarken, diğer yandan yaratım ve üretim süreçlerini oldukça hızlı düzeye indirgemektedir.

Yaşadığımız bilişim çağında dijital teknolojinin sanatı bu denli etki altına almış olması her ne kadar tedirginlik yaratsa da bu teknolojinin getirdiği yenilikler hem yaşamımızda hem de sanat uygulama ve üretim süreçlerinde son derece kolaylık sağlamaktadır. Sanat adına yeni uygulamalar, yeni bakış açıları ve yeni ifade biçimleri yaratmakta, sanat izleyicisine ise dünyanın en ücra bölgelerindeki galeri ve sergileri ayağına getirmektedir. Bu sebeple bir çizim tableti ile üretilmiş bir esere bakıp, 'resim sanatı da bitti' serzenişinde bulunan insanların göremedikleri şey, 'eğer resim sanatı diye bir şey var ise, onun zaten malzemeye indirgenemeyeceğidir' (Ak, 2013: 980).

Teknolojik sanat üretiminde dijitalleşmeye yönelik artan ilgiler dijital uygulama materyallerine yönelik ilgilerin artmasına neden olmuştur. Her gün yeni bir özellik kazanan dijital teknolojinin ve materyallerinin sanat alanında yarattığı değişimler gerek sanatçıların gerekse sanat eğitimi gören öğrencilerin beklentilerini daha da yukarıya çekmektedir. Diğer sanat eğitimlerinde olduğu gibi Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğrencilerin de bu teknolojiyi uygulayabilecekleri bir alan olması günümüzde önem arz etmektedir. Ders müfredatında dijital sanata yönelik teorik bilgilendirme alanları, uygulamaya dönük dijital tasarım atölyeleri veya diğer uygulama dersleriyle bütünleşik dijital sanat uygulama programlarına yer verilmesi günümüzde neredeyse bir zorunluluk haline gelmiştir.

Günümüz dünyasında sanat hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelen dijital teknolojilerin, sanat eğitimi alanında ve görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren yüksek öğretim kurumlarında etkin bir düzeye gelmesi sanatçı ve öğretmen adaylarının donanımı ve çağın gerisinde kalmamaları açısından oldukça önemlidir. Ancak üniversitelerin Resim İş Eğitiminde hala seçmeli grafik dersleri haricinde dijital çizim üzerine herhangi bir ders bulunmamaktadır. Bu durumun yadsınamaz sebebi ise bilgisayarların ve çizim tableti fiyatlarının yüksek oluşu ve herkesin bu teknolojiyi satın alabilecek ekonomik yeterliliğe sahip olamamasıdır. Diğer taraftan dijital materyaller geleneksel resim malzemelerinden ve zamandan büyük ölçüde tasarruf sağladığı düşünülürse bu olumsuz yönü öğrenci lehine çevirecek imkanların yaratılması günümüzün çağdaş öğretmen profiline uygun bir girişim olacaktır.

Dolayısıyla günümüzdeki yaşanan dijitalleşmenin sanat alanındaki aktif ve belirleyici rolü sadece güncel sanat pratiklerinde değil aynı zamanda sanat eğitimi alanında da etkisini göstermekte ve bu eğitimi alan sanatçı ve öğretmen adaylarının bu konuda eğitim ve ders ihtiyacı yaratmaktadır. Özellikle yükseköğretim programlarının Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğretmen adaylarının çağın ihtiyaçlarına cevap verebilen, çağdaş ve güncel sanat formasyonuna uygun bir eğitim programı çerçevesinde yetiştirilmesi günden güne önemini arttıran bir mesele olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu önem çerçevesinde yapılan araştırma Resim İş Eğitimi Anabilim Dalında öğrenim gören öğrencilerin dijital sanatla ilintili teknolojik materyallere yönelik ilgilerini ve bu materyallerin kullanımı konusunda düşünce ve beklentilerini incelemek, uygulama çalışmalarıyla ilintili olarak dijital materyaller kullanan öğrencilerin, bu materyalleri kullanma biçimleri, uygulama çalışmalarıyla ilişkilendirme yöntemleri, güncel ve dijital sanatla bağdaştırma şekillerini irdeleme amacı taşır. Bu amaçla yapılan çalışmada öğrenci görüşlerine başvurulmuş, buradan çıkan sonuçlar çalışmanın bilimsel çerçevesini belirlemiştir.

1.1.1. Problem Cümlesi

Resim İş Eğitimi Anabilim dalında öğrenim gören öğrencilerin dijital sanata ve dijital teknolojik materyallere ilgilerinin düzeyi, bu materyalleri güncel sanatla ilişkilendirme biçimleri, dijital materyallerin sanat uygulamaları derslerindeki önemi, dijital materyallerin kullanım yaygınlığı ve oranı, bu teknolojik materyallere sahip öğrencilerin deneyimleri, görüşleri ve beklentileri incelenecektir. Bu çerçevede araştırmanın problem cümlesi; Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğrencilerin güncel sanata, dijital sanata, dijital sanat materyallerini kullanımına yönelik ilgi ve bilgi düzeyleri nedir? Dijital sanat ve dijital materyallerin öğrenim hayatlarındaki yeri, önemi ve beklentilerine ilişkin görüş ve önerileri nelerdir? Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğrencilerin dijital materyallerin kullanımına ilişkin deneyimleri ve bu dijital materyallerin sanat eğitiminde kullanılmasına yönelik deneyim, beklenti ve görüşleri nelerdir? şeklindedir.

1.1.2. Alt Problemler

1. Dijital sanata yönelik, teknolojik materyal ve programlarını kullanmak için herhangi bir teknik temel bilgiye sahip olmak gerekir mi?

2. Dijital sanata yönelik, teknolojik materyal ve programlarını kullanmak için herhangi bir teknik temel bilgiye sahip olmak gerekiyorsa, öğrenciler bunun eğitimini nereden aldılar?

3. Teknoloji çağı doğrultusunda geliştirilen bu materyaller sanat eğitimini nasıl etkiler?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, lisans düzeyi Resim İş Eğitimi Anabilim dalında öğrenim gören öğrencilerin, dijital sanata olan eğilimlerinin ne derecede olduğunu, bilgilerini, düşüncelerini, teknolojik materyalleri kullanımlarına ilişkin görüşleriyle birlikte bu teknolojinin sanat eğitimlerine katkılarını incelemektir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Araştırmanın önemi, çağa uyum sağlayan öğrencilerin, araç-gereçlerin gelişimini ve öğrencilerle olan etkileşimini ortaya koymaktır. Bu bağlamda çalışmada, çağa uyum sağlayan sanat eğitiminin planlaması ve buna paralel bir eğitim sistemi geliştirilebilmesi amacıyla dijital sanat ve teknolojileri kavramları ile sanat eğitimi arasında bir sentez oluşturmaktır.

Sanat ve teknoloji tarih boyunca birbirlerini sürekli etkileyen iki önemli kavram olagelmiştir. Teknoloji değiştikçe sanatta bu değişime paralel dönüşümler geçirmiştir. Bu değişimin en önemli göstergesi olan Dijital sanat kavramı 2000'li yıllarda etkisini gösteren bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel olarak sanatın bilgisayar teknikleri ile yeniden

oluşumu, dijital sanatın başlamasına vesile olmuştur. Dijital sanat, disiplinlerarası yakınlaşma vasıtasıyla sanat, tasarım ve teknoloji birlikte iç içe geçerek ifade gücü bulmuştur (Atan vd., 2015: 2).

21. yüzyılın sanat dünyasındaki teknolojik gelişmeyle birlikte teknolojik materyalleri kullanan sanatçı ve sanat eğitmende büyük ölçüde artış yaşanmıştır. Bu durum sanat yapıtı üretme biçimlerinde değişikliklere yol açarak, sanatsal çalışma alanlarının sınırlarını genişletmiş, algılayışını, düşünce yapısını ve davranışını değiştirmiştir (Çokokumuş, 2012).

Sanatçıların teknolojiye başvurması yeni bir uygulama değildir elbette, 19. yüzyılda fotoğraf makinesinin ortaya çıkışı ile gelişen dijital sanat için bir zemin hazırlamıştır. Dijital sanat, yeni medya sanatı olarak adlandırılmakta ve sanatçının düşünsel ve işlevsel temelini teknolojik ortam üzerine aktarmaktadır (Ak, 2013).

Bilgisayar ve internet sanatta yeniliklere yol açıyor ancak yeniliklerin dirençlere yol açması normaldir. Yine de bu dinamik yapının getirileri olan değişimden kaçmak mümkün değildir. Çağımızda özellikle resim bölümü öğrencileri için, dijital sanatın değişiminin ve dönüşümünün iyi yönetilmesi ve dijital sanatı uygulayabilecek teknik bilgilerle donatılması ve yetiştirilmesi gerekmektedir. Bilgisayar teknolojileri, dijital çizim tasarımı, dijital illüstrasyon, portfolyo tasarımı gibi çalışmalara da önem verilerek bir çok başarı sağlanabilir (Ak, 2013). Gelecekte Görsel Sanatlar öğretmenliği yapacakları doğrultusunda öğretmen adaylarının, bu hızla ilerleyen teknoloji dünyasında, dijital sanat eğitimi alanında da teorik ve uygulama konusundaki gelişmeleri bilmeleri ve takip etmeleri gerekmektedir (Avcı, 2013: 23).

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırma, dijital sanat konusunda literatür ve kaynak taraması ile,
2. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Anabilim dalında öğrenim öğrenim gören öğrenciler ile,
3. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Anabilim dalında öğrenim öğrenim gören, dijital çizim ile ilgilenen öğrenciler ile,
4. Araştırma grubuna dahil olan öğrenciler ile yapılandırılmış görüşme tekniğiyle sınırlandırılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM
KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Dijital Sanat

Günümüzde teknolojik tabanlı sanat üretimi genel olarak Dijital Sanat, başlığı altında toplanmaktadır. Yeni Medya Sanatı veya Sayısal Sanat olarak da adlandırılan bu sanat biçimi genel olarak bilgisayar ve dijital programların kullanılarak fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşmektedir. Bu üretimde eser dijital olarak kaydedilmiş bir resim verisi, bir hiper-metin (hypertext), bir veritabanı veya bir program olabilmektedir. Bu yönüyle geleneksel sanat üretiminden ve algılanan biçimiyle sanat objesinden ayrılan "dijital sanat" teknik bir ortam yoluyla insan tarafından görülür/duyulur/hissedilir hale getirilerek sunulmakta ya da sergilenmektedir. Sayısal imge üretimiyle gerçekleşen bu sunum biçimi sanat eseriyle değil, tamamen onu insanlara ileten teknik ortamla birebir bağlantılıdır (Wikipedi, 2024).

Dijital sanatta geleneksel resimde kullanılan gereçler yerine, bilgisayara donanım desteği ile grafik çizim tabletleri üzerinden veya sanal gerçeklik aparatları kullanılarak, piksel tabanlı iki boyutlu yazılımlar ile boyut düzeni olan üç boyutlu yazılımlar aracılığı ile eserler üretilir. Geleneksel teknikle resmedilen eser ile dijital resim arasındaki temel fark ise üretilen eserin fiziksel bir yüzey yerine, sanal bir ortamda oluşturulmasıdır. Bu noktada Dijital teknoloji ve etkileşimli medya, geleneksel yaratıcılık, izleyici ve sanatçı kavramlarını geleneksel tanımların dışına çıkarak farklı bağlamlara kapı açmaktadır.

Dijital sanat ürünleri farklı türdeki sanat formlarından yararlanmakla birlikte fizik, matematik, bilgisayar yazılımları ve mühendisliğin birçok dalından da faydalanmaktadır. Bu alanlarla ilişkili üretilen teknolojik ya da bilimsel materyallere sanatsal anlamlar atfederek sanatın geleneksel sınırlarını günden güne genişletmektedir. Sanatsal formların yeniden üretimi, çoğaltımı, kopyalanması ve depolanmasını da bünyesine alan dijital sanat kendi içerisinde birçok teknik anlatım biçimine ve farklı alt dallara ayrılmakta ve bu

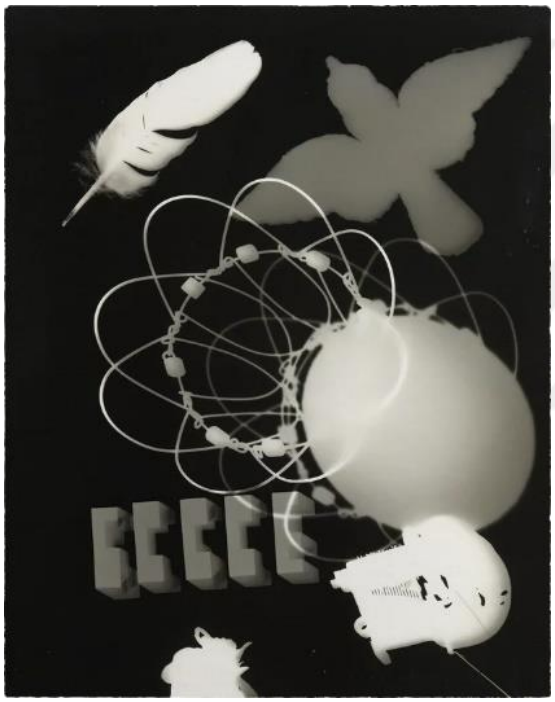
genişleme günden güne artmaktadır. Dijital veriler kullanılarak biçimlenen bu uygulamalar genel olarak internet sanatı, dijital yerleştirme (enstalasyon), video sanatı, genişletilmiş ya da arttırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yazılım sanatı gibi birçok alt türü kapsamına almaktadır.

Dijital sanat yalnızca yazılım veya veriden oluşmamaktadır, buna numaralı enstalasyonlar ve dijital medyada kullanılan performans çalışmaları da dahildir. Dijital teknolojiyi üretim yöntemi olarak kullanan sanat biçimlerinin (dijital fotoğrafçılık gibi) yanı sıra, dijital teknolojinin varoluşsal doğasının dijital sanat ve türevlerinin temelini oluşturduğu gösterilmektedir. Bununla birlikte, üretken yazılımı ve etkileşimli sanat eserleri, dijital sanat çatısı kapsamına girmektedir.

Dijital sanatı (tasarımını ve üretimini) anlamak için, dijital teknolojiyi geleneksel sanat biçimleri (fotoğraf, baskı veya müzik gibi) yaratmak için birincil araç olarak kullanan sanat ile onu bir araç olarak kullanan sanat arasındaki farkı anlamak gerekir. İkincisinde iş yalnızca dijital olarak üretilir, depolanır ve sunulur ve etkileşimli veya katılımcı potansiyelini kullanır Bu yöntemle (salt dijital olarak) üretilen eserlerde sanatçı artık eserin tek yaratıcısı değil, çoğu zaman izleyici ile sanat eseri arasındaki etkileşimlerin aracısı veya canlandırıcısıdır. Yaratıcı sürecin kendisi ise birçok disiplinin, bilim insanının, yazılımcıların ve grafik tasarımcıların oluşturduğu bir ekip arasındaki karmaşık ilişkinin sonucudur (Paul, 2023).

Dijital sanatı karakterize eden ilk faktör etkileşimdir. Klasik sanat eserleri (resim, heykel) izleyicinin duyusal ve düşünsel dünyasına dönük statik görüntüler sunarken dijital sanat eserleri duyusal bileşenlere hitap etmektedir. Sensörlerle yüklü bir cihazın sanatı, etkileşimli versiyonundaki dijital sanat, pasif bir tavırla değil, eserin izleyiciye doğru, izleyiciden esere doğru hareketini öngören gerçek ve yeni bir etkileşime doğru yönlendirmektedir. Bu etkileşim ise kurulu cihazlara bağlı olarak farklılık gösteren bir modaliteye göre belirlenir.

Dijital sanatın ilk örnekleri 1920'li yıllarda ortaya çıkan Dada hareketiyle başlamıştır. Dada geleneksel sanat anlayışına ve üretim biçimlerine alternatif olarak sanatın sadece geleneksel araç gereçlerle sınırlı olamayacağı anlayışını savunarak farklı bir sanat anlayışı benimsemişlerdir. Bu akımın önde gelen sanatçılarından Man Ray fotoğrafik unsurları ve farklı tekniklerle birleştirerek ürettiği eserleriyle (Şekil 1-2) dijital sanatın ilk sanatçısı olarak bilinir. Fotoğraflarla yaptığı manipülasyonlar ve kurgular sanatın alternatif arayışlarına önemli bir model olurken, bu çalışmalar aynı zamanda teknoloji ile sanatın yakın iş birliğinin ilk örnekleri olarak tarihe geçmiştir.



Şekil 1. Man Ray, Rayograph, 1946, Ferrotipli kağıt üzerine jelatin gümüş baskı, 25.2 × 19.9 cm. (Philliphs, 2019)



Şekil 2. Man Ray, Solarize Çift Profili, 1932, Ferrotipli kağıt üzerine jelatin gümüş baskı, 25.2 × 19.9 cm. (“Artnet”. 2024)

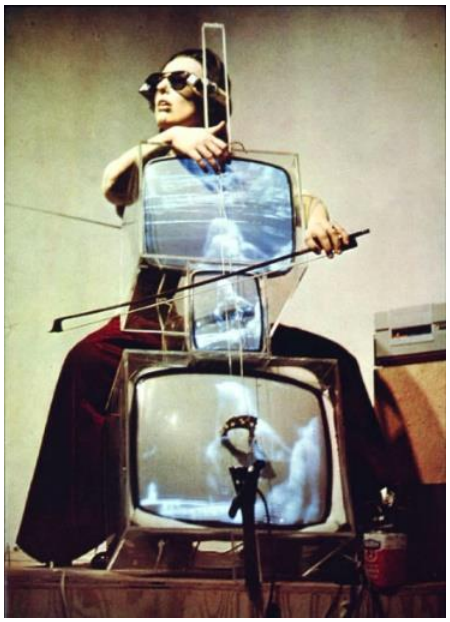
Dada sanat hareketinden sonra ortaya çıkan Fluxus tıpkı Dada’da olduğu gibi sanatın geleneksel araç-gereçler dışında alternatif materyallerle üretilebileceğini, aynı zamanda sanatın diğer disiplinleriyle bir arada (resim, müzik, edebiyat vb) daha verimli ve yaratıcı olabileceğini savunmuşlardır. Bu sanatçılar müzik, edebiyat ve görsel sanatın tüm biçimlerini karmaşık ve eleştirel bir tonda eserlerine aktararak aykırı bir sanat dili oluşturmuşlardır. Yaptıkları sıra dışı çalışmalarıyla sanatın herkes için olduğunu ve her şeyin sanat olabileceğini ilan ederek sanat ile günlük yaşam arasındaki sınırları silmeye çalışmışlardır. Bu yaklaşım biçimleri onlara sanat için her türlü materyali ve yöntemi kullanma özgürlüğü vermiştir.

John Cage'in sessizlik dolu senfonileri ve Marcel Duchamp'ın ünlü Çeşme’si (Şekil 3) gibi “sanat karşıtı” hazır eserleriyle örneklenen sanat algıları grubun bu yaklaşım biçimlerinin en önemli çalışmalarıdır. Nam June Paik’in Konçertosu (Şekil 4) ve Maciunas, Fluxbox veya Fluxkit adını verdiği eseri (Şekil 5) Fluxus sanatının bir film, bir oyun ya da başka türden bir sanat nesnesi birlikte kullanımına dönük çarpıcı çalışmalardır. Bu eserler sanat ve teknolojinin bir arada kullanılmasına yönelik görüşlerinin ve dijital sanata yönelik eğilimlerinin ilk örnekleri olmuştur. Video sanatı, kavramsal sanat ve intermedya sanatının

(disiplinlerarası sanat etkinlikleri) yanı sıra posta sanatı gibi yeni sanat formlarının temellerini atan Fluxus'un sanata getirdiği yenilikler günümüzde varlığını sürdürmekte ve güncel sanata yön vermektedir ("Mahoney", 2021).



Şekil 3. Marcel Duchamp, 1917, Çeşme, imzalanmış hazır nesne, pisuar, ("Arthistory", 2007).



Şekil 4. Fluxus sanatçısı Charlotte Moorman, TV Çello ve Video Kasetleri için Nam June Paik Konçertosu'nu seslendiriyor, 1971, Cahiers de Seul'den görüntü, ("Mahoney", 2021a).



Şekil 5. George Maciunas, Fluxbox veya Fluxkit, 1966-67George Maciunas, Fluxbox veya Fluxkit, 1966-67, (“Mahoney”, 2021b).

2.1.1. Dijital Sanatın Gelişimi

Dada ve Fluxus hareketi ile başlayan teknoloji ve sanatın işbirliği Endüstriyel Çağdan Dijital Çağa geçişle birlikte daha da gelişmiştir. Sanatçıların günden güne teknolojiye artan ilgileri eserlerinin önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Bu süreçten sonra nesne odaklı projelerin oluşturulmasından süreç odaklı sanal nesnelerin geliştirilmesine kadar geniş bir yelpazede eserler üretilmeye başlanmıştır.

Ancak dijital sanatın sanat dünyasına adım adım girmesi 1990'lı yılların başlarında etkin olarak hissedilmeye başlanmıştır. 1980'lerde tüketici mikro bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla başlayan bu süreç sibernetik sanat ve bilgisayar sanatının anlamsal çeşitlilikleriyle davam etmiştir.

Başlangıçta görsel çalışmalar (bilgisayar görüntüleri, 3 boyutlu, ‘yeni’ görüntüler) dijital sanat pratiğiyle eş anlamlıydı. Dolayısıyla analogdan dijitale geçiş, dijital bir sanat eserinin özgüllüğünün belirlenmesinde tek kriter olarak kabul edilmekteydi. Ancak bu kilit nokta Li’ye göre (2020, akt. Erbay, 2022), video sanatının niteliğine yönelik bir uzantı değil,

diğer projeksiyon, enstalasyon, yayılma ve sergileme biçimlerinin bir uzantısına bir işaret niteliği taşımaktaydı.

Gelişen teknoloji ile birlikte sanatın birçok teknik araçlara ve olanaklara sahip olması, sanatı çeşitlendirerek birçok karmaşık uygulama alanı yaratmıştır. Sahne ve dekorasyon tasarımı, çeşitli gösterilerin büyük ekranlara yansıtılması, kablosuz mikrofonlar, projeksiyon yansıtmaları, dokunmatik ekranlar, dijital eserlerin korunması, muhafaza edilmesi ve sunumuna yönelik pratikler sanatın bilgisayar destekli bir dijitalleşmeye doğru gitmesine yol açmıştır (Erbay, 2022).

Başlangıçta emeklerinin meyveleri çoğunlukla teknolojiye veya elektronik medyaya ayrılmış konferanslarda, festivallerde ve sempozyumlarda sergileniyordu ve ana akım sanat dünyası için en iyi ihtimalle önemsiz görülüyordu. Ancak yüzyılın sonuna gelindiğinde 'dijital sanat' yerleşik bir terim haline geldi ve dünya çapındaki müzeler ve galeriler büyük dijital sanat sergileri toplamaya ve düzenlemeye başladı. Bu gelişmelerin yanı sıra 1989'un ortalarında dünya çapında İnternetin (World Wide Web-WWW) bulunuşu dijital sanatın türev ve biçimlerine küresel bir bağlantı katmanı da eklemledi. Bu devrimsel gelişme dijital sanat ile ilgilenen sanatçılara hayal edebileceklerinden de çok yeni olanaklar sundu. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte "dijital sanat" küresel ölçekte tanınan, bilinen ve uygulanan bir sanat biçimi olarak kabul gördü.

Ancak yenilik iddiasıyla ortaya çıkan dijital sanatın kapsayıcı projeksiyonu şu soruyu da beraberinde getiriyordu: Dijital ortamda tam olarak neyin 'yeni' sayılması gerekiyordu? Burada yapılan temel ama önemli ayrımlardan biri, fotoğraf, baskı veya heykel gibi daha geleneksel sanat nesnelerinin yaratılması için dijital teknolojileri bir araç olarak kullanan sanat ile saf dijital materyallerle yaratılan, dijital olarak saklanan ve dijital ortamlarda sunulan sanat arasındaki ayrımdır. Bu iki geniş kategori, görünümleri ve estetikleri açısından belirgin şekilde farklı olabilir ve doğası gereği son derece melez olan bir bölgede yaratıcı ifadenin farklı biçimleri olarak kabul edilebilir. Ancak bunlardan ikincisi yöntem bakımından "dijital sanat" olarak ifade edilir (Paul, 2023).

Tanımlar ve kategoriler, bir sanat formuna yaklaşmak ve onu anlamak için önceden tanımlanmış sınırlar koymak açısından tehlikeli olabilir, özellikle de dijital sanatta olduğu gibi hala sürekli gelişme halindeyken. Fakat 2010'ların başlarındaki sanatçılar, küratörler ve teorisyenler, sanatsal ifadesini hem dijital teknolojilerle hem de dijital yapıtlarla ifade edilen ve son haliyle sınırları aşan bir post-dijital ve post-internet çağını dile getirmişlerdir (Paul, 2023).

2.1.2. Dijital Sanatın Türev ve Biçimleri

Teknolojik sanat formlarına ilişkin terminoloji her zaman son derece akıcı olmuştur ve günümüzde dijital sanat olarak bilinen şey, ilk ortaya çıkışından bu yana birçok isim değişikliğine uğramıştır: bir zamanlar dijital sanat olarak anılırdı. 'Bilgisayar sanatı' ardından multimedya sanatı ve siber sanatlar (1960'lardan 90'lara kadar), bu terimin hâlâ çoğunlukla film ve videonun yanı sıra ses sanatı ve sanat için kullanıldığı yirminci yüzyılın sonunda 'yeni medya sanatı' haline geldi. Nitekim 21. Yüzyılda 'dijital sanat' terimi o kadar geniş bir yelpazedeki sanatsal çalışmaları ve uygulamaları kapsayan bir şemsiye haline geldi ki, tek bir birleşik estetik kümesi ile tanımlanır hale geldi (Akten, 2018: 18).

Dijital sanat kendi arasında birçok çeşide, yönteme ve üretim biçimlerine göre birbirinden ayrılan birçok alt sınıflamayı içerir. Sanatçıların dijital sanat eserlerini yaratırken kullandıkları teknikleri kapsayan bu sınıflamalar Photoshop uygulamaları, video montaj uygulamaları, video ses efekt uygulamaları, haraketli fotoğraf uygulamaları gibi birçok teknolojik yöntemler şeklinde çeşitlenir. Bu uygulamalarda orijinal eserlerden ziyade, yaratıcısı bilinmeyen eserler, kopyala-yapıştır kültürü, maddi açıdan var olmayan sanat eserleri gibi farklı alanlar birlikte bir konsept oluşturulup sanat eseri olarak izleyiciye sunulmaktadır. Bu sunumda bilgisayar programları, dijital sanat üretiminde geleneksel anlamda bir yardımcı araçtan ziyade vazgeçilmez yaratıcı ortak konumundadır. Dijital sanat içerisinde bilgisayar salt ifadeyi somut bir şekilde anlatmakta kullanılan (bir ressam için tuval, fırça veya boya gibi) bir yardımcı araç değil, aynı zamanda üretim ve yaratım sürecinin paydaşı konumundadır (Sağlamtimur, 2010).

Elektronik ortamda bilgisayar yazılım ve donanımını kullanarak görsel-işitsel sanat eserlerinin üretimleri olarak kabul gören dijital sanat, kopyalanabilir, çoğaltılabilir ve yeniden üretilebilirliğinin yanı sıra, dijital teknolojilerin aracılığıyla simülasyon, yapay zekâ, manipülasyon ve etkileşim gibi ifadesel içerikler ile zenginleştirilebilir (Yıldırım, 2019, s. 336). Nitekim yeni medya teknolojilerini kullanan sanat projeleri, içerikte ve uygulamada sosyal ve matematik, fizik bilimlerinin tezlerinden, bulgularından ve verilerinden yararlanarak, bu olgulara sanatsal anlamlar yüklemekte, çağdaş bilgiyi, bakışı ve bilinci, teknolojiye dair kuram ve kavramlar ile değiştirerek, dönüştürmektedir. Bu dönüşüm sırasında, birden fazla sanatsal biçim veya teknik anlatımı birbiri ile kullanabilen dijital sanat, tüm yeni gelişen sanat biçiminde olduğu gibi geniş bağlam içinde çoklu bakışı yeğleyen uzun vadeli kuramsal çalışmalar ile tanımlanarak sınıflandırılmaya çalışılmaktadır (Sağlamtimur, 2010: 217).

Bu sınıflandırmalar dijital teknolojilerin bir araç olarak kullanılması ile saf dijital teknolojileri ile üretilen, dijital teknoloji bir ortam olarak sanat biçimleri başlığı altında incelenebilir:

Araç olarak kullanılan dijital uygulamalar

Yapay Zekâ: Dijital ortamda öğrenmek ve gelişmek için edinilen verileri kullanan bir zekâ türüdür. Dijital sanat yaratma sürecinde kullanılan yazılımların bütününü kapsar.

Soyutlaştırma: Eserde yer alan fiziksel nesneler, mekân, renkler, tonlar vb. Bileşenlerin kodlama, entegrasyon, yazılım, tarama vb. yöntemlerle dijital ortama aktarılmasına soyutlama denir. (Akten, 2008).

Siber Mekân: Sanal lokasyonun tecrübe edilebilirliğine siber mekân denilmektedir. İnternetin dijitalleştirilmiş mekânıdır (Yücel, 2017: 510) .

Sanal Gerçeklik: Sanal gerçeklik, teknolojik olanaklar kapsamında fiziksel gerçekliğin ötesine geçerek insanlar için yeni bir ortam yaratılması ve izleyicinin bu ortamla duyular aracılığıyla iletişim kurmasına olanak sağlaması olarak tanımlanabilir (Başar, 2020).

Artırılmış Gerçeklik: Artırılmış gerçeklik (bazen sanal gerçeklikle karıştırılır), filmlere, müziğe, yazılı medyaya, radyoya, televizyona, İnternete ve mobil ağlara entegre edilebilen, basılı olmayan, uygulamalı ve deneyimsel bir gerçekliktir. (Bozat ve Dedelioğlu, 2018).

Bağlamsal Tasarım: Amaç, bir sanat eserinde bulunması gereken tüm unsurların istenilen etkiyi elde edecek şekilde tasarlanmasıdır. Başka bir deyişle bağlam tasarımı bir yapı veya alan yaratır (Akten, 2008: 55).

İnteraktifte: İnteraktif sanat bağlamında izleyicinin tepkisine bağlı olarak şekil değiştirebilen çalışmaları ifade eder. Bu açıdan eserin tasarımında izleyici katılımı etkilidir (Akten, 2008: 57).

İkili Kodlama: Bir bilgisayarın istenilen eylemi gerçekleştirmesi için gerekli olan komutlara kod adı verilmektedir (Brookshear ve Brylow, 2016). Bu başlık altında sanat eserleri, bilgisayar tarafından üretilen dijital kodlar, algoritmalar ve matematiksel semboller kullanılarak yaratılmaktadır.

Ses ve Müzik: Bu alandaki sanat eserleri, müzik aracılı dijital ortak yüzey olan MIDI teknolojisini kullanarak dijital ortamda dijital sıralama ve kontrol esaslarına göre çalışan programlar tarafından oluşturulan müzik ve ses uygulamalarıdır. Yukarıdaki teknikleri kullanarak sanatçılar, eserlerini oluştururken ihtiyaç duydukları ses efektlerini, yankıları, koro efektlerini vb. oluşturabilirler. Bileşenler program aracılığıyla daha kolay kullanılabilir. Yaratılan eser tek başına ya da enstalasyon gibi dijital bir sanat formuyla birlikte var olabilir (Sağlamtimur, 2010).

Ortam olarak kullanılan dijital uygulamalar:

Enstalasyon (Yerleştirme Sanatı): Enstalasyon sanatı olarak da bilinen bu form, bilgisayar, video, ses, performans, ağ gibi bileşenleri içeren bir türdür. Sadece açık havada veya kapalı alanda sergilenen eserlere değil, dijital ortamda oluşturulan eserlere de uygulanabilmektedir. Günümüzde enstalasyon günlük ve doğal malzemelerin yanı sıra video, ses, performans, bilgisayar ve internet gibi yeni mecralardan da yararlanan melez (hibrid) bir uygulama biçimine doğru evirilmiştir. Bu değişimle birlikte fiziksel uzam ile bağlantılı olan enstalasyon eserleri, sanal gerçeklikle iç içe girebilmekte, etkileşimli bir ortam yaratabilmektedir (Sağlamtimur, 2010: 223-224).

Film Video ve Animasyon: Türkçede animasyon canlandırma anlamı karşılığındadır ve temel olarak kağıt üzerine çizilen, fotoğrafı çekilen veya bilgisayar ortamında tasarlanan statik bir görüntüye hareket katmak anlamına gelir (Kaba, 1994). Animasyonlu videolar ve filmler, dijital sanat bağlamında airbrush ve illüstrasyon uygulamaları kullanılarak gelişmeye devam etmektedir.

Yazılım Sanatı: "Yazılım Sanatı" bir tasarımın ya da sanat eserinin bilgisayar yazılımları marifetiyle yeniden üretilen sanat biçimlerini tanımlar. Sanatın yeni biçimi olarak adlandırılan bu sanat biçimi 1990'lardan itibaren yeni bir sanat disiplini olarak kabul görmüş ve hatırı sayılır bir izleyici kitlesine ulaşmıştır.

Yazılım Sanatı mekatronik yapılanmalardan, yapay zekâ araştırmalarına varana kadar birçok uygulama alanı bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve dijital kodlama ile gerçekleştirilmektedir. Dijital kodlama, yazılıma dayalı yeni sanat eserleri üretmede yeni bir dil olma yolunda olan yazılım sanatı birçok uluslararası sanat festivallerinde kendine yer bulmuştur (Solak, 2022: 363).

Dijital Görüntüleme (Fotoğraf ve Baskı): Dijital görüntü, bir kamera aracılığıyla dijital ortama aktarılan bir görüntü olabileceği gibi, algoritma ve matematiksel işlemlere dayalı parça ve piksellerden de oluşabilir (Wands, 2006). Dijital görüntüleri bazen bu formatlarda, bazen de harmanlama yoluyla karıştırarak sanat eserleri yaratmak mümkündür.

1990'lı yıllarda yaygın olarak kullanılmaya başlayan dijital fotoğrafçılık negatif ve pozitif kart baskılarının taranması, bilgisayar ortamında görüntülerle oynanması, renk, doku ya da yazı olarak müdahale edilmesi ve elde edilen işlenmiş bu görüntülerin çıktısını alma süreçlerinin tamamını kapsamaktadır. Dolayısıyla dijital fotoğraflar sayıların kombinasyonlarından oluşmakta ve sınırsız bir işleme, manipülasyona, depolama ve aktarma olanağına sahip bir alan olarak her türlü sanat ve ticari alanı kapsamına almaktadır (Sağlamtimur, 2010: 221).

Dijital Heykel: Yazılımlardan oluşan dijital bir nesnenin bilgisayar ortamında gibi sanki gerçek bir maddeden yapılmış gibi biçimlendirilmesidir. Dijital heykeller fiziksel mekân yerine dijital boyutlar kullanılarak üretilir. "Dijital mekân, varlığı sanal olarak hissedilen mekândır. İzleyici, sanal bir ortamda karşılaştığı dijital nesne ve mekânı gerçekmiş gibi algılar. Bu sayede sanal bir gerçekliğin içinde bedensel ve zihinsel olarak varlık gösterir" (Solak, 2022: 371).

Dijital heykeller günümüzde üç boyutlu heykellerin yaratılabilmesi için CAD (Computer-aided design/bilgisayar destekli tasarım) teknolojileri kullanılmakta, çeşitli yazılımlarla çizim ve modelleme yoluyla üretilmektedir. Dijital heykelciliğin gelişimi ile birlikte sanal heykeller, ışık heykeller (holografik sanal heykeller) gibi malzeme içermeyen heykel üretimi hız kazanmakta, somut olmayan (malzeme içermeyen) bu heykel üretimi klasik heykel sanatının plastik ve dokunulabilir olma özelliğine meydan okumaktadır (Sağlamtimur, 2010: 223).

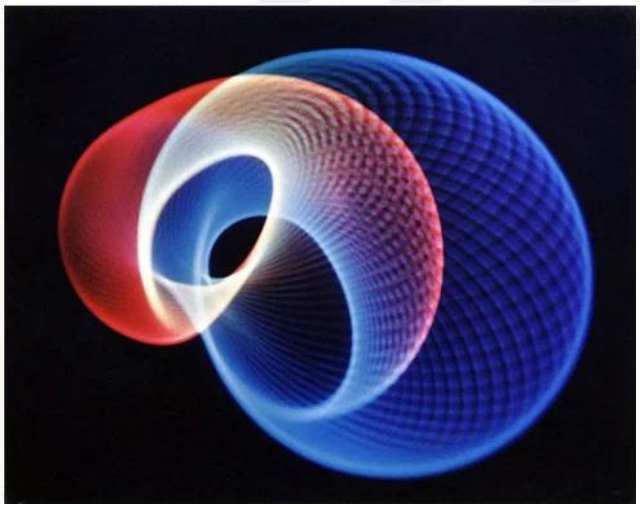
Dijital Resim: Çeşitli programlarla çizilip renklendirilen görseller ve kodlama teknikleriyle oluşturulmuş sanat eserlerini kapsamaktadır. Çizim ve renklendirme için gerekli olan kalem, boya, kâğıt, palet ve diğer malzemeler program içerisinde sanal olarak mevcuttur. Bu araçlar tıpkı fiziksel olarak yapılan resim uygulamalarında olduğu gibi bir nesneye, figüre ya da soyut bir mekâna, biçim, form, renk, çizgi, doku ve ışık-gölge gibi birçok uygulamayı sanat ortamda uygulayabilme özelliklerine sahiptir. Bilgisayar ortamında birçok program aracılığı ile yapılan türden uygulamalarda sanat eseri dijital olarak ya da kâğıt, tuval gibi yüzeylere dijital olarak aktarılarak elde edilir.

2.1.3. Dijital Teknolojinin Sanatta Kullanım Biçimlerinden Örnek Sanatçı ve Eserleri

Dijital sanatın öncü ismi olarak kabul edilen Benjamin F. Laposky, Amerikalı ressam, grafik sanatçısı ve matematikçidir. İlk kez sinüs dalgası üreteçleri, diğer çeşitli elektrikli ve elektronik devrelerle birlikte bir katot ışın osiloskopu kullanarak ürettiği soyut eserler bu alana yönelik ilk eserlerdir. Laposky bu eserlerini "Elektrikli Kompozisyonlar" olarak adlandırmıştır. Osiloskopun ekranında gösterilen elektriksel titreşimleri fotoğraflayarak kaydettiği ve "Osillonlar" (veya osilogram tasarımları) adı verilen 50 görüntüyü 1953'te Iowa, Cherokee'deki Sanford Müzesi'nde sergilemiştir (Norman, 2007).

Laposky kendi çalışmalarını tanımlarken şunları söyler: "Bilgisayar sanatındaki çalışmalarım, sonuçlarına 'Osilonlar' veya 'Elektronik Soyutlamalar' adını verdiğim bir osilografi biçimidir. Bunlar, katot ışınlı osiloskopta görüntülenen ve fotoğrafı çekilen temel elektronik dalga formlarının kombinasyonlarından oluşur. Özel filtre düzenlemeleri sayesinde renk kompozisyonları elde edilir. Ortaya çıkan sanat eserleri fotoğraf sergilerinde, kinetik osiloskop ekranlarında, ışıklı kutularda veya filmlerde sunulmaktadır (Laposky, 2024).

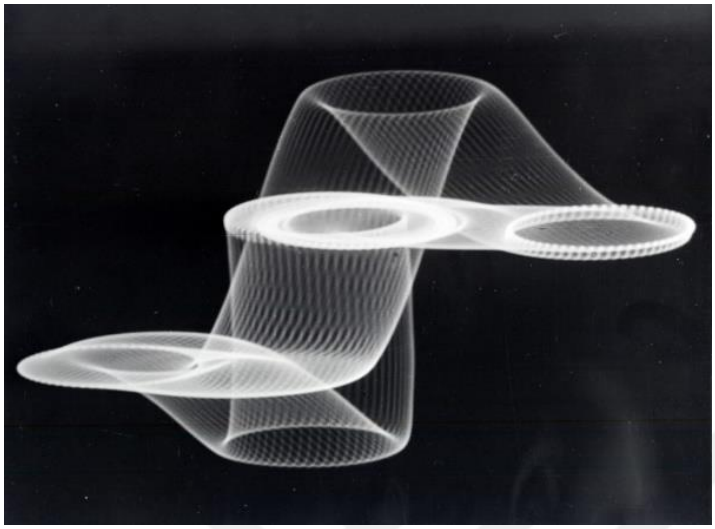
Bu eserler katot ışınlı osiloskopta görüntülenen ve fotoğrafı çekilen temel elektronik dalga formlarının kombinasyonlarından oluşur. Özel filtre düzenlemeleri sayesinde renk kompozisyonları elde edilir. Ortaya çıkan sanat eserleri fotoğraf sergilerinde, kinetik osiloskop ekranlarında, ışıklı kutularda veya filmlerde sunulmaktadır. Bu sunumlar arasında yer alan "Oscillon 4" adlı eserinde (Şekil 6) ana rengi kullanarak bir elektrik akım dalgası gerçekleştirmiştir. 'Osiloskop ekranında görülen formlar veya renk filtreleri düzleminde kinematik varlıklar sürekli olarak hareket eden bir nokta tarafından takip ediliyorlar. Elektron ışınının ucuna çarptığında katot ışın tüpünün yüzünün iç kısmı Fosforun nerede olursa olsun floresans vermesine neden olan nokta yer alıyor. Bunun yanı sıra kendi içlerinde titreşebilirler, genişleme ve daralma ya da eski haline dönme, iki şekil arasında dalga çizgileri olabilir ve desen boyunca çoğalır. Şekiller değiştikçe değişir elektrostatik kuvvetler ve büyüklükler katot ışınındaki elektromanyetik alanlar etkileşime girerler (Laposky, 1969: 351).



Şekil 6. Benjamin F. Laposky, Oscillon 4, 1953, (Laposky, 2024)

Dijital sanata yönelik çalışmalarıyla ön plana çıkan başka bir öncü sanatçıda, aynı zamanda matematikçi olan Herbert W. Franke'dir. Elektronik grafikleri oluşturmak adına Osilograflar ile deneyler yapan Franke, eski osilogramlar salınımölçer ve yüksek frekanslı akımların dalga boylarını kaydeden cihaz ile bilgisayar sanatı estetiğini oluşturan öncü isimlerden olmuştur. Çalışmaları arsında yer alan Osilogram adlı eserini (Şekil 7) grafik

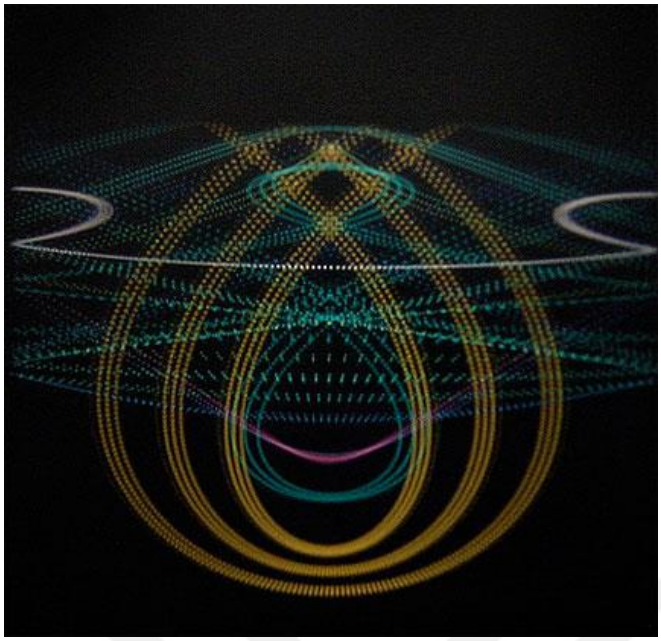
tasarımlı titreşimler analog bir bilgisayar sistemi ile programlanarak katot ışınlı osilatör ekranından fotoğraflar çekilerek üretilmiştir (Birinci, 2023:267).



Şekil 7. Herbert W. Franke, Osilogram, 1956, (“Dam Museum”, 2024)

Dijital sanat diğer bir ismi olan John Whitney deneysel filmler üzerine yapıtlar üretirken, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel becerilerini geliştirmiştir ve oldukça dikkat çeken çalışmalar üretmiştir (Sağlamtimur, 2010).

Whitney’ in bilgisayarda oluşturulan grafiklere geçtiğinde tüm çabasının zirvesi olan Arabesk’de (Şekil 8) görülebilir. Öldüğü güne kadar bilgisayar filmleri yapmaya devam eden Whitney, grafik ve müzikalin ahengi konusundaki estetik vizyonunu gösterebilmek adına enstrümanlarına titizlikle ince ayar yapmıştır. Bu teknik, 1974 yılında Information International Inc. (Triple) tarafından geliştirilmiş ve bu tekniğin öncüsü olmuştur. Dijital prodüksiyonlar, dijital sahne simülasyonu, 3 boyutlu nesneleri ve olayları gerçekçi bir şekilde simüle eden bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler konusunda uzmanlaşmıştır (Weibel, 1999).



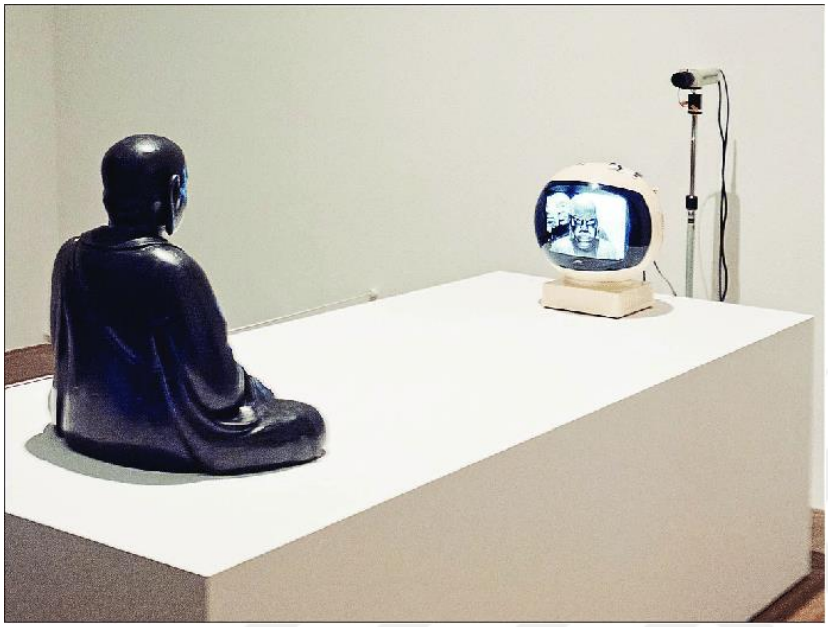
Şekil 8. John Whitney, Arabesk, 1975, (“Computer Arts”, 2012)

Video sanatının ilk ve en önemli isimlerinden biri olan Nam June Paik, 1965 New York'ta, Papa'nın Beşinci Cadde'den geçişini videoya kaydederek bunu Cafe Go-A-Go'da gösterime sundu ve video sanatında bir dönüm noktası başlatmıştır. Paik, video sanatının ilk sözcüsü olarak şunu söylemiştir: “Nasıl kolaj tekniği yağlı boyanın yerine geçtiyse, katot ışını tüpü de tuvalin yerine geçmiştir” (Rush, akt. Beyaz, 2016: 9).

Paik'in yeni medya keşfinden video tabanlıya, yeni bağlantılar kurma süreci video sanatında bir dönüm noktasıdır. Sanatçının Nicholas Zurbrugg röportajında; videoyu tabula rasa olarak gördüğünü söyler. “Video bir boş levhadır” (tabula rasa) (Bozkurt, 2007, akt. Beyaz, 2016). Bu bağlamda Paik, bazen videoyu enstalasyonlarına entegre etmiş, bazense mıknatıs yardımı ile görüntüye müdahalesiyle monitörleri adeta lego gibi dizerek heykelimsi görüntüler oluşturmuştur (Beyaz, 2016).

Paik’in Fluxus hareketi içerisinde ürettiği ve Zen Budizm’den ilham alarak oluşturduğu “TV Buddha” adlı eseri (Şekil 9) çalışmaları arasında en bilinenidir. Bu eser kaidesi ile beraber dört objeden oluşan mekânsal bir enstalasyondur. Beyaz bir kaidenin bir ucunda siyaha boyanmış oturan Buda heykeli karşı tarafında ise küre şeklinde bir televizyon

monitörü yar alır. Bir yönüyle mizahi bir dil taşıyan çalışma teknoloji ve geleneğin karşılıklı rekabeti ya da ruhani inanışların teknoloji karşısındaki çaresizliğini yalın bir dille anlatır.



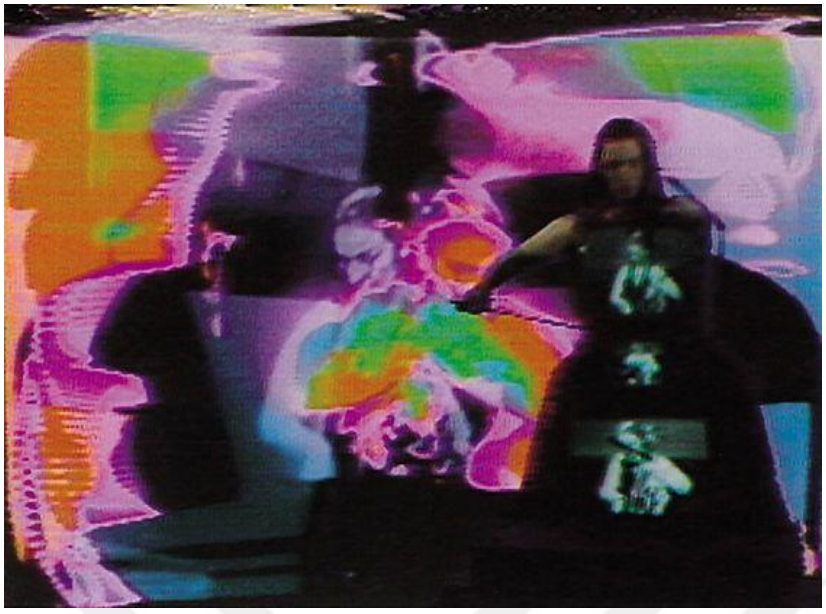
Şekil 9. Nam June Paik, TV Buddha, 1974, Stedelijk Müzesi (“Ultra Art”, 2023)

Otoportre (Şekil 10) Paik'in felsefesinin ve geçmişinin bir koleksiyonudur ve yüzü olan bronz bir maske, Buda heykeli, piyano, saat ve TV'deki benzerleri gibi motifler oluşturan çeşitli nesneler ile oluşturulmuştur. İlk dönemlerinde televizyon içini söküp boşaltarak işe başlamışken, artık felsefesini ve düşüncesini simgeleyen nesnelerle dolu olan bu eser, kendi sanatsal dünyasını ve başarılarını temsil eden önemli bir çalışmadır (Park, 2021). Otoportre’nin ortasında Nam June Paik'in ölü maskesi vardır ve piyano, tellurion ve I-ching'in kehanet sembolleriyle çevrelenmiştir. Eserin ölü maskesi, Lee Sang'ın "tarih kabı" anlamını ifade eden şiirsel otoportresinden ilham almış ve temsili tarihi yansıtma aracı olarak ayna, ezilmiş olanın tam ortasına yerleştirilmiştir. Sırasıyla piyano ve tellurion yerleştirilir. Nam June Paik'in I-ching'den seçtiği trigram heksagramdır. Batının modern zamanlarının temsili sistemine karşı bir devrimi teşvik eden yazarın hayatı, eserde bütünüyle gösterilmektedir (Schellmann, 2009).



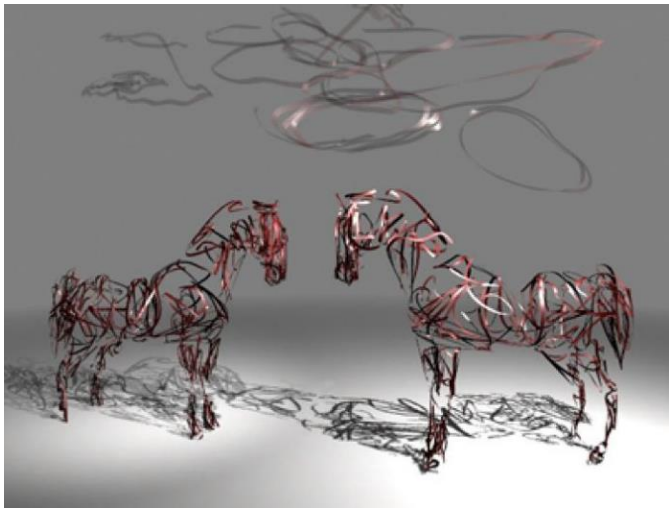
Şekil 10. Nam June Paik, Otoportre, 1989, 59,5 x 62 x 37, (“Contemporary”, 2024)

Paik’in televizyon ekranını kullanarak ürettiği ve video sanatının öncü çalışmalarından biri olan “Global Groove” (Şekil 11) farklılık yoluyla kurulan bir ilişki tarzını ve postmodern sanatın başat terimlerinden olan parçalanma, süreksizlik ve çatışkıları ön plana çıkarır. Dönemin televizyon formatlarıyla dilin yapısını etkili bir şekilde ayrıştırarak görsel-işitsel-pastiş gibi üç ana unsurunu bir araya getirdiği eserde birbiriyle ilintisiz görüntüler karışık bir düzen içerisinde ekrana yansıtır ve tekrar tekrar gösterilir. Sürekli olarak çeşitli ekranlarda senkronize olmayan anlara geri dönen ve birbirini izleyen bu imge dizileri, kendi içinde organik bir anlamı varmış gibi, izleyicinin dikkatini sürekli akan bağlantısız imgeler üzerinde yoğunlaştırır (Doğan, 2021: 281-182).



Şekil 11. Nam June Paik, 1973, Global Groove, Video Enstalasyon, ("Previous Article", 2017)

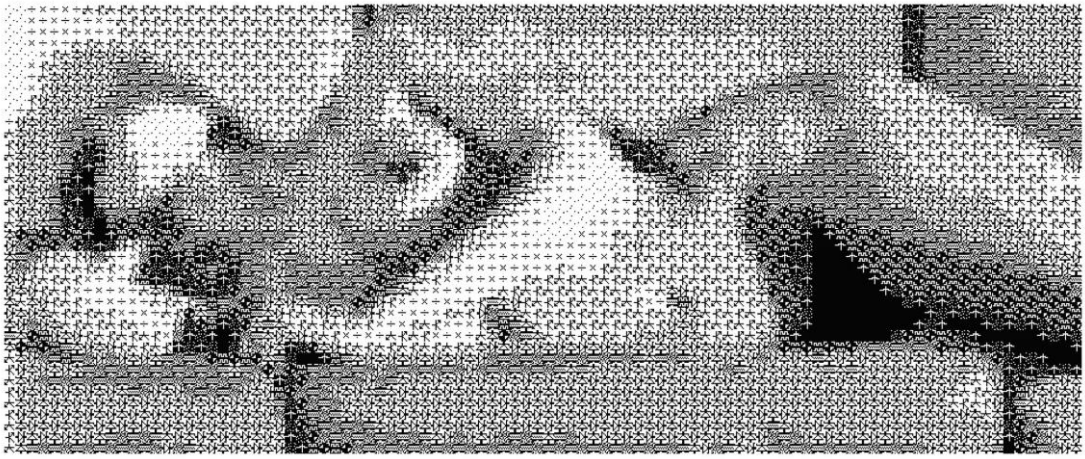
Dijital sanatın babası olarak kabul edilen Charles Csuri imgeleri yaratıcılık, dönüşüm ve rastlantısallık merceklerinden inceleyerek oluşturduğu temalarıyla bilinir. Bu temalar etrafında ürettiği eserler bilgisayar ve sanatçı ortaklığının yaratıcı temellerini oluşturur. Sanatı teknoloji ile yeniden üretmeye dönük eserleri arasında Happy Time, Garden Lovers, Horse Play ön plana çıkar. Geleneksek tuval boyama pratiğini bilgisayar, algoritmalar ve diğer teknolojik imkanlarla birleştirerek yaptığı çalışmaları günümüz dijital sanatının temellerini oluşturur. Birbirine karşı iki at figürünü içeren ve monokromatik bir çalışma olan Horse Play (Şekil 12) Csuri'nin çalışmaları arasında dijital sanattın en özgün örneği olarak kabul edilir (Demir, 2020).



Şekil 12. Charles Csuri, Horse Play, 1999, algoritmic painting 102x76 cm, (Demir,2020)

Eserle ilgili olarak “Atımı ve figürümü basit bir versiyona indirgeyen, yok etme kodunu kullanarak eğlendim. Basit ile karmaşık, kaotik veya parçalı ve kapalı temsiller arasındaki oyun her zaman ilgimi çekmiştir” diyen Csuri, 1960'lardan bu yana, tuval çizimleri ve serigrafi baskılar, freze makinesi heykelleri, hologramlar, animasyon ve NFT'ler biçiminde bilgisayar tabanlı multimedya ile deneyler yapmıştır. Sanatı, dijital sanatsal hareketteki ilerlemelerin bir kaydıdır ve sanat-bilgisayar teknolojisi tarihi için benzersiz bir tarihi kişilik oluşturmuştur (Glowski, 2006).

Dijital sanat alanında özgün bir yere sahip olan Ken Knowlton grafik ve resim sanatını birleştirerek salt bilgisayar ortamında ürettiği portre resimleriyle tanınır. Bilgisayar tarafından oluşturulan noktalar, harfler, sayılar ve diğer dijital simgelerin birleşimiyle oluşturduğu eserleri teknolojinin sanat üzerindeki hâkim rolünün en ince örnekleridir. Knowlton’ın Algı Çalışması eseri kanvas üzerine monte edilmiş kağıda lazer baskı çalışmasıdır. Bu eserler arasında “Computer Nude” adlı çalışması (Şekil 13) bir kamera ile fotoğrafı tarayarak, analog voltajları yarı ton yoğunluğuna göre tipografik semboller ile eşleşen ikili sayılara dönüştürerek, uzanmış olan nü kadının dansçı Deborah Hay görüntüsüdür., ‘Stromberg Carlson 4020 mikrofilm baskı aygıtı kullanılarak 35.mm’lik 8 kare mikrofilmden tasarlanmıştır. Kareler daha sonra yazıcıda basılarak yeniden fotoğraflandırılıp büyütülmüştür’ (Birol ve Gürbüz, 2015).



Şekil 13. Ken Knowlton, Computer Nude, 1967, Tuval üzerine lezer baskı, 12.7x49.5 cm. (“Art and Design”, 2017)

Genellikle renkli ve kaotik olan “algoritmik” eserleri ile tanınan Yoshiyuki Abe geometrik nesneler ve skolastik süreçler kullanarak çalışmalarını oluşturur. Abe 1990'ların başında, karakteri siyah beyaz görüntülerden ışın izlemeli ışık kaynakları tarafından oluşturulan ve sürekli değişen renkli seriler halinde baskılar üretmeye başladı. Ayrıca dijital sanat ve teknoloji üzerine de kapsamlı yazan sanatçı kendisini Japonya'daki algoritmik ve elektronik sanat ortamının en bilgili sanatçı-yazarlarından biri olarak kanıtlamıştır. Yazılarında “Algoritmaya dayalı parametre kontrolü yoluyla matematiksel sanat yaratmak isteyen sanatçılar için başarının temel unsuru sanatsal tesadüftür. Bu, mükemmel matematiksel uzayda sanatın ilginç gerçeğidir” diyen Abe çok sanatsal tesadüflerden faydalanarak eserlerini üretmiştir (Spalter, 2024). Seri üretimlerinde Op Art’tan etkilenen sanatçı Legend XII (Şekil 14) adlı çalışmasında olduğu gibi diğer çalışmaları da farklı renklerin geometrik kombinasyonundan ve kıvrımlı biçimde hareketlerinden oluşur.



Şekil 14. Yoshiyuki Abe, Legend XII, 1994, 54.61x 43.18 cm. (“Spalter”, 2024)

Tatsuo Miyajima, Japonya'nın önde heykeltraş ve enstalasyon sanatçısıdır. Heykelleri ve ışık ve sayıları bir araya getiren oda ölçeğindeki enstalasyonlarıyla tanınan sanatçı elektrik devreleri, video ve bilgisayar gibi çağdaş malzemelerden yararlanarak eserlerini üretir. Eserlerinde 1'den 9'a kadar sürekli ve tekrarlayan döngülerle yanıp sönen led ışıklı sayılar, yaşamdan ölüme olan yolculuğu temsil eder; bu yolculuğun nihailiği sıfır noktasıyla sembolize edilir ve bu nedenle çalışmalarında 0 (sıfır) hiçbir zaman yer almaz. Buda öğretileri ve Budizm çalışmalarının altyapısını oluşturan temel felsefesidir. “Batı düşüncesinde kalıcılık, değişmeden devamlılık duygusunu ifade eder. Doğu ve Budist felsefesinde değişim doğaldır ve sürekli olarak gerçekleşir.” Bağlantının önemini şöyle açıklıyor: “İnsanlar ve canlılar olarak bağımsız olarak var olamayız ve yokuz. Bu dünyada yalnızca ilişkiler içinde yaşayabiliriz. Sürekli doğum, ölüm ve yenilenme döngüsü aracılığıyla ifade edilen üçüncü prensip, ilk ikisine atıfta bulunur, çünkü "hayatın ve hakikatin yapısı budur" (Lisson Gallery, 2024).

“Pile up Life no. 1” (Hayatın Yığını no.1) adlı çalışmasında (Şekil 15) olduğu gibi diğer çalışmalarında da led rakamlar, kuleler, karmaşık entegre gruplamalar veya devreler onun süreklilik, bağlantı ve sonsuzluğa olan ilgisinin yanı sıra zaman ve mekânın sürekliliğiyle ilişkilidir (“Lisson Gallery”, 2024).



Şekil 15. Tatsuo Miyajima, Pile up Life no. 1, 2008, LED, ateş tuğlası, harç, elektrik kablosu, güç kaynağı transformatörü, ahşap palet 103,9 x 119,7 x 120,1 cm (“Lisson Gallery”, 2024).

Sanatı bir eğlence biçimi olarak sunan Jerico Santander’in çalışmalarında renkler, denge ve sürrealizm, üçlemesi kompozisyonlarını ayakta tutan temel taşlardır. Sanat vizyonunu keşfetmek adına fotoğrafçılık, 3 boyutlu grafikler ve dijital resmi harmanlayarak, illüstratör vasfı ile teknik ve estetik unsurlarını oldukça geliştirmiştir Tek bir ana konuyu öne çıkaran ve ardından onu tanınmaz hale getiren çizimler, gerçek hayata tuhaf ve eğlenceli bir bakış açısı getirir. Onun “Bilinmeyen Yüzler” serisindeki eserlerinden olan “Lanzorote” adlı çalışması (Şekil 16) Sürrealizm ile dijital teknolojiyi harmanladığı son derece fantastik ve çarpıcı bir örnektir.



Şekil 16. Jerico Santander, Lanzorote, dijital resim, (Santander, 2010).

Türkiye' den Örnek Sanatçı ve Eserleri

Türkiye'de dijital sanatla ilk etkileşimler 1985 yılından sonra başlamıştır. Bu tarihlerde dijital sanat alanında üretim yapan ve bu sanat biçimini sanat çevresiyle buluşturan ilk kişi Özcan Onur'dur. Onur Güzel Sanatlar Akademisi'nden mezun olduktan sonra Paris'e giderek PC ortamında grafik programları geliştiren bir ekibe katılmış, bu süreçte ürettiği eserlerini 1986 yılında "Elektropentur" ismiyle sergilemiştir (Odeabank, 2024).

Bu tarihten sonra Türkiye'de dijital sanat yönelik ilgiler her yıl katlanarak artmış, yeni yetişen genç kuşak sanatçılar bu yeni sanat biçimine doğru dikkate değer bir eğilim göstermiştir. Özellikle 2000'li yıllardan sonra bazı vakıf ve gruplar, ülkemizde dijital sanatın gelişmesi ve geniş kitlelerce tanınması için çalışmalar yapmaya başlamıştır. Bu alanda kurulan ilk dernek olan NOMAD, interdisipliner yapısıyla dijital sanat alanında yeni kalıplar üretmeyi hedefleyerek dijital kültüre yönelik projeler geliştirmiş; sergi, festival, performansın yanı sıra akademik ders ve yayınlar gerçekleştirmiştir (Odeabank, 2024).

Gitgide yayılım ve gelişim gösteren Türkiye'de dijital sanatın bir örneği olarak gösterilen "Digital Sanat ve Kültür Vakfı" kurulmuştur. Vakfın gayesi, dijital teknolojiler bağlamında bireysel ve toplumsal kültürün yaşamsal ve sanatsal izlerini dönüştürerek gelişmesini sağlamak, aynı zamanda bu stratejiyle Türkiye`nin Avrupa birliği ve tüm dünyada konumlanmasına hizmet amacı gütmektedir (Sağlamtimur, 2010: 220).

Ülkemizde dijital sanat alanında üretim yapan önemli sanatçılardan biri Teoman Madra'dır. Fotoğraf ve multimedya sanatçısı olan Madra ışık huzmelerini kullanarak birçok dijital soyut çalışmaya imza atmıştır (Şekil 17). Dijital ortamda soyut fotoğraf çalışmaları üreten Madra ilk sergisini 1964'te Beyoğlu Sanat Galerisi'nde açmıştır. Çağdaş müzik gösterileriyle yaptığı soyut fotoğraflar Fluxus konseptlerini ve estetiğini yansıtır. Multimedya ortamları ve enstalasyonlar oluşturmak için video ve bilgisayar denemeleri yapan, her zaman Türk ve uluslararası müzisyenlerin özgün bestelerini kullanan ilk sanatçılardan biridir. 1979 yılında İstanbul Resim Heykel Müzesi'nde ilk video art sergisini gerçekleştiren sanatçı 1965-2010 yılları arasında her yıl birçok multimedya performansı ve enstalasyon gerçekleştirmiş, 1967'de Paris Bienali'ne katılmak üzere davet edilmiştir (Madra, 2011).

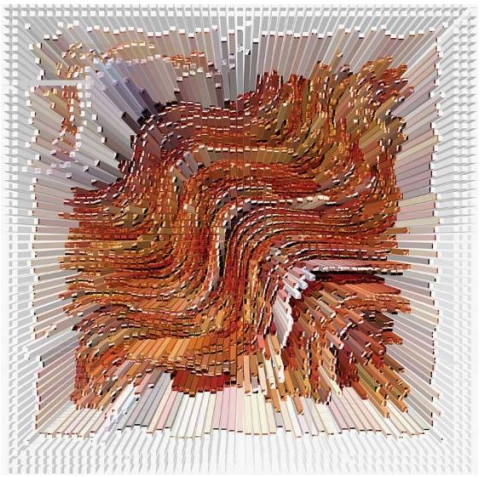


Şekil 17. Teoman Madra, Derin Bir Anlayış, 2011, dijital fotoğraf, (Madra, 2011)

Dijital sanat alanında üretim yapan bir diğer sanatçı Hamdi Telli'dir. Lisans eğitimini Siyasal Bilgiler alanında tamamlayan Telli, fotoğraf sanatı ile beraber sayısal sanata da ilgi duymaya başlamıştır. 1987' de ilk olarak Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Grafik dersi eğitimini vermiştir. Modernizm ile gelenekseli teknoloji ile harmanlayarak yeni bir yaklaşım kazandırmıştır (Kızılaslan ve İsmailoğlu, 2021: 111) Dijital Sanat'a dair birçok eser vermiş ve bu yelpazede akla gelen ilk isimlerdendir. Telli son eserlerinde (Şekil 18-19) varlıkların şekillerini ana kurgusu yaparak, fotoğraf ve bilgisayar grafiklerinden yararlanmıştır (Çizgen, 2007: 70).



Şekil 18. Hamdi Telli, Nokta Senfonileri, 2006, tuval üzerine dijital baskı, 70x85 cm (Telli, 2006)



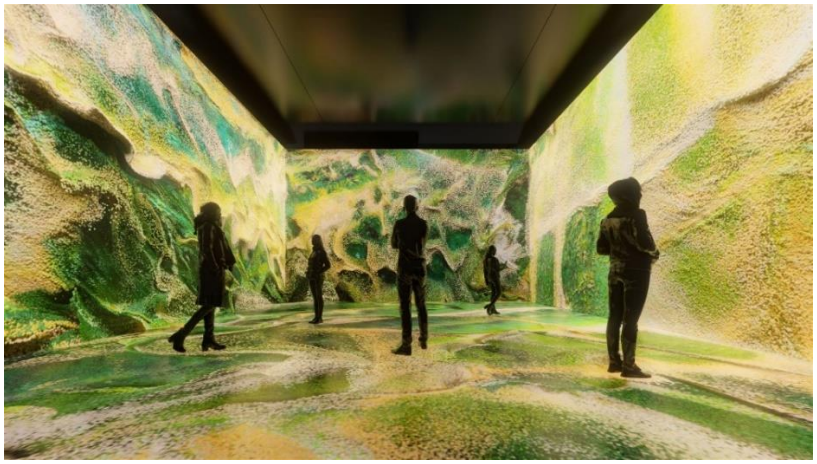
Şekil 19. Hamdi Telli, Sayıların Senfonisi, 2002, tuval üz. dijital baskı, 100x100 (Telli, 2002)

Dijital sanatın önemli simlerinden biri olan Reha Bilir çektiği fotoğrafları dijital manipülasyonlarla zenginleştirerek eserlerini üretmektedir. Eserleriyle yurtiçinde ve yurtdışında birçok ödüle layık görülen sanatçı dijital sanat alanında dijital fotoğraf ve yerleştirme gibi tekniklerle harmanladığı eserleriyle ön plana çıkmaktadır (Toptaş, 2022: 177). Konya'lı olan sanatçının birçok çok eseri semazen temalıdır (Şekil 20).



Şekil 20. Reha Bilir, Sonsuzluk, 2019, (Bilir, 2019)

Günümüzde dijital sanata dair adından çokça söz edilen Refik Anadol, kamusal alanlarda sergilediği, mimari odaklı verilerle oluşturduğu heykeller ile tanınır. Zamanla, birçok farklı alandaki veriyi yapay zekâ programlarına işleyerek sergilediği çalışmalarında makinelerin hafızasına, yani makinelerin verileri algılama ve düşünme biçimlerine dönük temaları konu edinir (Şekil 21). Görsel, işitsel, sismik, coğrafi, meteorolojik, kültürel ve akla gelebilecek her türlü veriyi aralarında NASA ve Google'ın da bulunduğu dev kurumlarla iş birliği yaparak toplayan sanatçı bunları projeye özel yazılan algoritmalarla ve yapay zekâ programlarıyla birleştirerek eserlerini oluşturur. Böylelikle sanatçı, içinde yaşadığımız teknolojinin ve makinelerin verileri nasıl algıladığını, yorumladığını gösteren veri heykellerini yaratır (Pilevneli, 2024).



Şekil 21. Refik Anadol, Makine Hatıraları, 2021 (“Pilevneli”, 2024)

Sadık Demiröz, 1969 doğumlu olup, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik bölümü mezunudur. Savannah College of Art and Design’ da fotoğraf eğitimi almıştır. Sanatçı, fotoğraf manipülasyonu ile ürettiği eserlerinde, gerçek nesne ve figürleri, fotoğrafın biçimsel ifadesiyle sentezleyerek çarpıcı çalışmalar üretmektedir (Şekil 22). Fotoğrafik unsurlar seyircide, imgelem ile eserin içinde kaybolma hissi yaratır. Sanatçının çoğu eserlerinde, yaşamın döngüsüne ışık tutarken, seyirciyi sübjektif anlamda düşündürerek keşif yolculuğu yaptıran nüanslar vardır.

Görme ile bakmanın kendi içindeki en büyük farkın ‘seçicilik’ olduğunu ifade eden sanatçı eser üretimlerinde fotoğraf olgusunu, kavramsal anlamda kavrayarak yorumlamış ve çalışmalarına sembolik ifadeler yüklemiştir. Fotoğrafı tamamen bir malzeme olarak kabul eden ve kullanan sanatçı, fotoğraf imgelerini katmanlar halinde birleştirerek, resimsel bir ifade yakalamaya çalışmıştır (Soydan, 2019: 63).



Şekil 22. Sadık Demiröz, Gerçeğin Yansıması II, fotoğraf, dijital manipülasyon, (Demiröz, 2001)

1960 doğumlu olan Orhan Cem Çetin eserlerinde sıklıkla; varoluş, doğa, ölüm, hüzün, zaman ve varlık gibi kavramları tema olarak işler. Eserlerinde derinlemesine bir ruh arayışında olan sanatçı bu konuyla ilişkili olarak ışık ve görme temalı eserler üretmektedir (Şekil 23). Sanatçının ilk dijital fotoğraf sergisi; 1993 yılında gerçekleştirmiş olduğu 'Reenkarnasyon' adlı sergisidir. Bu serginin eserlerinde analog fotoğraflar siyah beyaz görüntünün bilgisayar ortamında, yazılım ile renklendirilerek Polaroid Digital Palette CI-5000 film kayıt cihazıyla 35mm diapozitif film üzerine çıktısı alınmıştır (Toptaş, 2022: 178).



Şekil 23. Orhan Cem Çetin, Antalya (Bilet serisinden), 1999,(Çetin, 1999)

2.1.4. Yükselen Bir Sanat Biçimi Olarak “Pixel Art”

Piksel sanatı 1982 yılında Adele Goldberg ve Robert Flegal tarafından ortaya atılan bir terim olarak ortaya çıkmıştır. Piksel tabanlı grafikler olarak tanımlanan bu tür matematiksel yollardan oluşan vektör grafiklerin tersine dikdörtgen bir piksel ızgarası üzerinde temsil edilebilen raster grafikler olarak da adlandırılmaktadır (Lyton, 2006).

Her piksel ızgarası bir renk içermekle birlikte, uygulanan sürece bağlı olarak piksellerin konumu ve renkleri yer değiştirebilmektedir. Bilgisayar ekranlarındaki görüntünün mikron düzeyinde temelleri olan bu görüntü tekniği noktaların (piksellerin) işlenmesi ve bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Buna bağlı olarak “piksel sanatı” ise raster grafiğin temellerini oluşturan piksellerin yan yana gelmesiyle bütünlük bulan sanat türü olarak tanımlamaktadır. Diğer bir tanım ise sanatçının sürekli olarak piksel seviyesinde esere hâkim olduğu dijital işlemler olarak ifade edilir. Dijital oyun tasarımının gelişimi ile ortaya çıkan piksel sanatı günümüzde hala varlığını sürdürmekte, bu gruba dahil olan sanatçılar farklı bir gerçeklik algısı yaratarak renklerde ve görsel detaylarda benzer sınırlamaları kaldırarak eserlerini yaratmaktadırlar (Okan, 2021: 183-184).

Piksel sanatı ile diğer dijital sanat arasındaki temel farklardan piksel sanatçılarının yumuşak kenarlar, lekelenme ve bulanıklaştırma gibi araçlardan kaçınarak tek seferde tek bir renk uygulama eğiliminde olmasıdır. Geleneksel olarak piksel sanatı, tuval üzerine boyamaya benzer şekilde tek bir katman üzerinde yapılıyordu, ancak modern yazılım, birden çok katmanla çalışmaya izin vererek, statik bir arka planı korurken potansiyel olarak ön plana animasyon veya şeffaflık eklemeye izin verir. Piksel sanatı esnek bir araç olduğundan, piksel sanatçıları genellikle yağlıboyadaki Empresyonizm veya Puantilizm (Noktacılık) veya nakışta çapraz tarama gibi geleneksel medyadaki stilleri taklit edebilir (Wikipedi, Pixel Art, 2024).

Örneğin, Ced Vernay Puantilizm (Noktacılık) akımının renk ve biçim yöntemlerini kullanarak olağanüstü boyutta eserlere imza atmıştır. Andy Warhol, Roman Opalka veya Yayoi Kusama gibi sanatçılardan ilham alarak eserlerini üreten sanatçı televizyon ve bilgisayar ekranıyla olan görsel ilişkimizi sorgulayan işleriyle ön plana çıkmıştır. Palais de la Bourse'un Büyük Salonunun zemini 360 m2'den büyük bir piksel çalışmasıyla kaplamıştır. Amerikalı sanatçı Spencer Tunick'in fotoğrafından ilham alarak ürettiği Points de Repere adlı eser (Şekil 24-25) Pix'Ced olarak da adlandırılan 9.000'den fazla ayrılabilir pikselden oluşan ve her biri 20 cm x 20 cm ölçülerinde farklı kareleri bir araya getirerek oluşturmuş (Şekil 26) olan hem soyut hem de figüratif bir çalışmadır (Pegboard, 2022).



Şekil 24. Ced Vernay, Points de Repere, 9.000 Pix'Ced, 36.000 karakter, 360 m2, (“Pegboard”, 2022a)

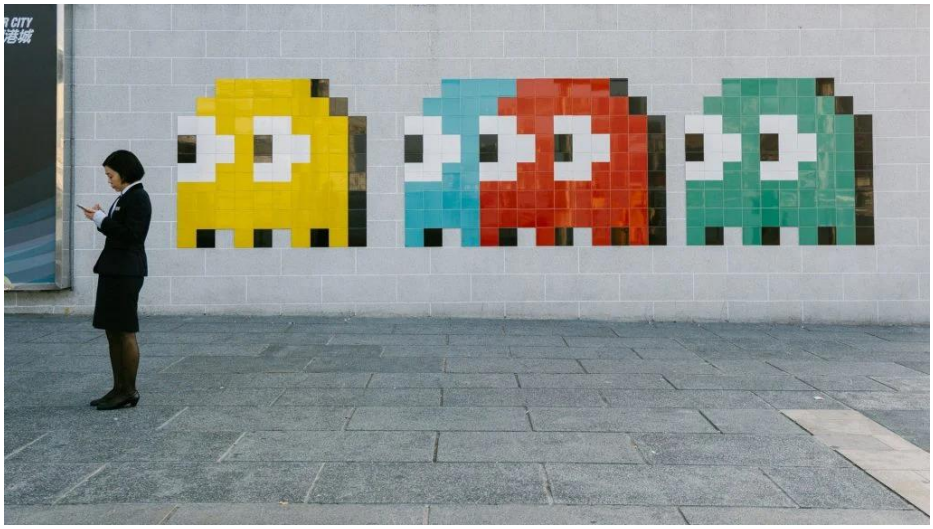


Şekil 25. Ced Vernay, Points de Repere, 9.000 Pix'Ced, 36.000 karakter, 360 m2, (“Pegboard”, 2022b)



Şekil 26. Ced Vernay, Pix'Ced, 20x20 cm (“Pegboard”, 2022c)

Pixel Art'ı sokak sanatına dahil ederek kodları yıkan sanatçı 79 farklı şehirde 4000'den fazla eser üreten Invader takma adlı sanatçıdır. Piksel oyunlarından yola çıkarak ürettiği eserleriyle (Şekil 27) ön plana çıkan sanatçı gerçek ismi ve kimliği bilinmemekle birlikte kendisini kamusal alan korsanı olarak tanımlamaktadır (Pegboard, 2022d).



Şekil 27. Invader'in Paris'teki sokak resminden ayrıntı. ("Pegboard", 2022d)

Günümüzde 1980 teknolojisinin getirdiği renk kısıtlamaları olmadığı halde, genel olarak 64 renkten fazlası aynı eserde kullanılmamaktadır, küçük boyutlu eserlerde ise bu sayı 10 ve 20'ye kadar azalmaktadır. Bir eserde, çok fazla renk kullanılmış olması, renklerin bilinçli bir şekilde yerleştirilmediğini düşündürür. Fakat renk sayısı verisi kendi içinde yeterli bir işaret değildir. Dolayısıyla çağımız grafik programlarında otomatik bir şekilde imajların renklerini azaltabilmektedir. Genel olarak işin uzmanları, renk sayısı yazılımlarca düşürülmüş imajları ayırt edebilmektedir (Ünlüer, 2017: 216).

2.2. Dijital Sanat Eğitimi

Günümüzün teknoloji odaklı yaşam biçimi geçmişe göre birçok değişikliğin hızlı bir şekilde yaşanmasına kaynaklık etmektedir. Bu değişimin öğrenme etkinliğini kapsayan pedagoji biliminde de önemli dönüşümler yarattığı ve yaratacağı öngörülmektedir. Özellikle geleneksel eğitim veren eğitim kurumlarında teknoloji odaklı dönüşümü gelecek kuşakların inşasında önemli rol oynadığı hesaba katılırsa teknolojinin eğitim bilimine entegrasyonu kaçınılmaz bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu entegrasyonun sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren Yüksek Öğretim kurumlarında geleneksel sanat eğitimiyle birlikte uygulanması ve uyarlanması günden güne önemini hissettirmektedir.

Dijital teknolojilerin güncel sanat hayatındaki baskın hâkimiyeti birçok sanat biçimlerinin ve türevlerin ortaya çıkmasına kaynaklık etmiştir. Bu yeni sanat biçimleri neredeyse günümüz sanatını tanımlar hale gelmiştir. Söz konusu teknoloji odaklı sanat biçimleri günümüzün sanat öğrencileri ve öğretmen adaylarının tarafından tanınması, etkin biçimde öğrenmesi ve sanat çalışmalarına uyarlaması çağın bir gereği haline gelmiştir. Alanında uzman ve nitelikli Resim İş öğretmenlerin eğitiminde büyük rol oynayan bu faktörler kapsamlı atölye uygulamaları ile birlikte güncel sanat yaklaşımlarına paralel bir eğitim modeli geliştirmekle mümkündür.

Bu gereksinim özellikle sanat eğitimi veren kurumlarda, üniversitelerin görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren bölümlerinde güncel sanata paralel yeni perspektifler oluşturma ihtiyacı doğurmuştur. Bu ihtiyaçtaki temel amaç "sanat-eğitim-bilim süreçlerinin içerik, örgütlenme, yöntem ve öğretim, bilgisel (didaktik) bakımdan biçimlendirilmesine bilimsel olarak yardımcı olmak ve böylece sanat eğitiminin etkinliğini arttırmaktır. Bununla birlikte "süreçler, kurallar, sayıltı ve beklentiler dizgesinin kuramsal temellerini geliştirmektir (San, 2010:19). Nitekim Field'e göre: Her öğrenci tarihsel bağlam içinde geçmiş ve çağdaş sanatı görmeye anlamaya yöneltilmelidir. Her öğrenci sanatı salt geçmişi ile değil geleceği için de kendisi ile ilişkilendirerek öğrenmeli bu bilgilerini çevreye yansıtmalıdır" (Field, 1970, akt. Kırışoğlu, 2015: 15).

Dijital teknolojilerin çok yönlü etkileşim gücü sanat eğitiminde birçok olanaklar sağlamasının yanı sıra bilgiye çok çabuk ve kolay ulaşılabileceği gibi, tasarım yapma sürecinde de sayısız deneme yapma fırsatı sunmaktadır. Öğrenciler dijital teknolojiler kullanarak yeni yaratımlar oluşturabilmekte, yeni perspektifler, ifade alanları ve farklı algı biçimleri kazanabilmektedir. Bu doğrultuda sanat eğitiminin amacı yaratıcılığın yönlendirilmesi yanında, sanat eğitiminin gelişimini sağlayacak bilgi aktarımını planlı ve amaçlı bir şekilde geliştirerek, ihtiyaç duyulan sanat eğitimcilerini yetiştirmek olmalıdır. Ancak sanat eğitiminin hiçbir kademesinin program içeriğinde dijital sanata ve dijital materyaller ile yapıt üretimine dönük ya da dijital sanatın gelişimine karşılık gelecek kazanım ya da etkinliklere rastlanmamaktadır (Avcı, 2013: 64).

Bu nedenler dijital sanat eğitimi ile görsel sanatlar eğitiminin entegrasyon içerisinde günümüz dünyasında bir tercih değil nerdeyse bir zorunluluğa dönüşmüştür. Dijital teknolojinin sanat alanındaki faydalarını sanat eğitimi alanında da sağlayabileceği, sunduğu kolaylıklarla öğrenim sürecinin hızlı ve anlaşılır hale geleceği, yaratıcılık sürecini farklı seviyelere çıkaracağı ve sanat eğitimi alanına destek vereceği günümüzün kaçınılmaz bir gerçeğidir. Eğitim alanında yapılan geliştirmeler göstermektedir ki teknolojiyi yakalayan eğitim sisteminin bütün faaliyet aşamaları geleceğe atılmış olan adımdır. Sanatın sonsuz sınırını ve çağın inovasyonlarını ancak takip ederek, yakalayabilmek dijital teknolojinin kabul görüp kullanılması ile gerçekleşmiş olacaktır (Bilgin, 2021).

2.2.1. Teknolojik Materyaller

Teknolojik materyal kavramı, çoğunlukla eğitim ve öğretim teknolojileri alanlarında telaffuz edilen bir terimdir. 20-25 yıllık gibi bir zaman diliminde kullanılagelen görsel ve işitsel materyaller, yardımcı araçlar, öğretim materyalleri gibi terimler de bu alanda kullanılır. Teknolojik materyal kavramının diğerlerinden ayrıştığı farklılık, o kavramlardan daha revize, kapsayıcı ve teknolojiyi vurgulamasıdır. Teknolojik materyal kavramı, eğitim teknolojisinde uygulamaya dair pratik unsurların olmasıdır. Örnek olarak sınıf ortamının içerisinde kullanılabilecek olan bilgisayar, projeksiyon, slayt projektörü, opak projektörü, tepegöz, akıllı tahta vs. gibi bilişim araçları teknolojik materyal teriminin içerisinde yer almaktadır (Güneş, 2012). Gelişen dünyayla birlikte sürekli inovasyonları mevcuttur. Bunlardan en önemlisi bu araştırma konusu ile bağlantılı olan dijital (grafik) çizim tableti. Hem portatif yapısıyla, hem sınırsız imkânlarla donatılan bu cihaz, çağın en gerekli buluşlarından biri olduğu söylenebilir.

2.2.2. Dijital (Grafik) Çizim Tableti

Hızlı bir şekilde evrilen bu teknoloji ortamındaki yenilikler, bütün dünyada her alanda gelişmenin yaşandığı gibi, grafik tabletlerindeki gelişmeler de çok ciddi şekilde kendisini göstererek ortaya çıkmıştır. İlk aşamada grafik tabletleri, hiç portatif olmayan,

epeyce büyük ve kabloların yer işgal ettiği bir tertibat ile bilgisayara bağlanarak tablette faaliyet gösteren dosyanın, bilgisayar ortamında buluşmasıyla piyasaya sürülmüştür. Teknoloji dünyasındaki inovatif zeka ve süreçle beraber tabletlerin ebatları küçülmeye başlamış ve hantal kablolar da devreden çıkarılıp portatif bir hale gelmiştir. Bir bilgisayara dahi ihtiyaç olmadan sadece tablet üzerinden faaliyet göstermeye başlanmıştır. Bu inovasyon ile beraber artık tablet üzerinde HD ekrana direkt çizim çalışmaları yapabilme imkanı sunulmaktadır. Geleneksel resim çalışmaları ile çok benzer bir görüntü elde edilmektedir (İnal ve Tarlakazan, 2022: 269-270).

Genel olarak; grafik ve görsel tasarım, mimarlık ve sağlık alanlarında kullanımı söz konusu olan, bilgisayara bağlanabilen bir aparat olarak tanımlanmaktadır (Nahir, 2019: 18). Bütün bu sanatsal alanlarla karşılaştırıldığında, dijital sanatın ana üretim alanlarından biri olan grafik tasarımcıları için özel bir anlam taşımakta ve aynı zamanda yaratıcılığı yansıtmanın bir aracı olarak tabletler ön plana çıkmaktadır. Bilhassa grafik becerileri alanına özel olarak tasarlanmış olup, pixel özelliği ile de zaman içeresinde revize edilerek geliştirilmiştir (Çakmak, 2019: 61).

Grafik tabletlerin en önemli özelliği mouse ile oynatılması mümkün olmayan kalem hassasiyet ve hakimiyetini dijital ortamda da yakalayabilmektir. Bu hassasiyet ve kullanım kolaylığının beraberinde zamandan tasarruf da sağlamaktadır, aynı zamanda kalemin ergonomik olması, kullanıcıyı yormaması, uzun vadeli çalışmalarda hassasiyet ve hâkimiyeti etkilemesi de olumlu etkenler arasındadır (Nahir, 2019: 18-19). Çizimler, karakalem, pastel boya, yağlı boya, akrilik boya, sulu boya gibi farklı pigmentli ve dokulu boyaların efekti ile yapılabiliyor olması ve sunduğu sınırsız renk tonlarıyla benzersiz bir icat olduğu gerçektir.

2.2.3. Yeni Medya

‘Yeni medya sanatı; dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robot bilimi ve bioteknolojik sanat yöntemlerini kullanarak yapılan sanat eserlerini kapsayan bir sanat türüdür’ (Mutlu, 2019). Dijital medyanın gelişimi yeni medya olarak da bilinen dijital sanatın başlangıcı bilgisayar ile başlamıştır. İlk uygulama örnekleri bilgisayar üzerinde yapılan deneysel araştırma ve sanat çalışmalarıdır (Bilgin, 2021: 101).

Zaman içerisinde oluşan değişikliklerle dijital sanat ile yeni medya sanatı birbirinin yerine kullanılabilecek düzeye gelmiştir. Yeni diye adlandırdığımız bazı sanat kavramları aslında geçmişteki yıllarda önceki sanat formlarında da işlenmiştir. Bu süreçte yeni diye nitelendirdiğimiz sanat formu teknolojinin gelişmesiyle bize sunduğu imkânlar sayesinde oluşmuştur. Zaman içerisinde video, ses, film sanatı formları dijital sanat içinde kullanılmıştır (Bilgin, 2021: 107).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ARAŞTIRMA YÖNTEMİ/MATERYAL YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmaya ait kullanılan yöntem ve araştırmanın verileri ile ilgili bulgulara, verilerin toplanması ve analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

Bu çalışmada Nitel Araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinin temel hedefi algı ve deneyimlerin açığa çıkarılmasını sağlamaktır. (Tekindal ve Uğuz, 2020: 153). Bu yöntemle yapılan çalışmalarda farklı türde araştırma soruları ve veriler oluşturma, veri analizi, rapor yazma, geçerlik ve değerlendirme standartlarını içeren aşamalar bulunmaktadır (Tekindal ve Uğuz, 2020). Bağlam ve sürece, yaşanan deneyime duyarlıdır ve insan davranışlarına odaklanır (Çetinkaya ve Özsoy, 2014: 154). Sosyal bir vakayı, doğal ortam ve oluşumu içerisinde betimleyen bir araştırma türüdür. Birbiri ile etkisi altında kalan olayın değişkenlerini kendisi ortaya çıkarır. Araştırmanın neticesinde kavram ve teoriler üreterek, veriler gözlem, mülakat ve anket yoluyla toplanır. İnsanların davranışlarına dair "neden" ini anlamlandırmaya çalışır. Nitel araştırmanın amacı, katılımcıların kanıları, inançları, deneyimleri, idrak ve duyguları gibi kişisel bilgilerle ilgilenir ve yorumlayıcı algı düzeneğini hedef alır.(Ilgar, M. ve Ilgar, S., 2013: 199).

3.1. Araştırmanın Modeli

Çalışmada durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum incelemesinde, ele alınan konuya derinlemesine eğilmek, doğal ortamı içerisinde incelemek ve konuyu bütünlüğü, karmaşıklığı ve canlılığı ile ortaya koymak esastır (Öktem, 2003: 59). Bu eylem planı, her araştırmacının araştırma projesinde başından sonuna kadar ilerlemek için attığı adımları oluşturmaktadır. Araştırma soruları, veriler ve sonuçta ortaya çıkan bulgular, kişisel veya mantıksal olan tutarlı bir modelle birbirine bağlanır. (Ilgar, M. ve Ilgar, S. 2013:201). Araştırmacı, araştırmayı yapmak istediği ortama girer, geniş bir ağ belirleyerek aynı zamanda araştırmanın uygulanabilirliğini gözlemler. Araştırmayı ne şekilde planlayacağına dair göstergeleri inceler. Sonrasında verileri toplamaya başlayıp, inceleyerek keşfeder ve

araştırmada nasıl bir şekilde yol alacağına karar verir. Zaman açısından planlama ile araştırmasının nereye götüreceğine, kim veya kimlerle görüşme yapacağına, neyi detaylı şekilde inceleyeceğinin kararını vererek, planlamayı devamlı şekillendirir (Aytaçlı, 2012: 4).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmada; Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği bölümünde öğrenim gören, 4. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Bir durum incelemesinde veriler; gözlem, görüşme, belge incelemesi gibi çeşitli tekniklerle toplanabilir (Öktem, 2003: 59). Bu araştırmada veriler, doküman incelemesi veri toplama yöntemleri ile elde edilmiştir. Araştırmanın katılımcıları ile uygulanan yapılandırılmış görüşmeler ile anket metodu uygulanmıştır. Hazırlanan ankette açık uçlu 11 soru bulunmaktadır.

Öğrencilere uygulanan anket soruları aşağıda sunulmuştur.

1.) Dijital sanat eğitimi hakkında bilgi ve görüşünüzü kısaca açıklayınız.

2.) Dijital sanat eğitimine yönelik kullanılan teknolojik materyaller veya programlar hakkında bilgilerinizi kısaca açıklayınız.

3.) Dijital çizim tabletini kullanmak için herhangi bir teknik temel bilgiye sahip olmak gerekir mi? Nedeni ile birlikte kısaca belirtiniz.

4.) Dijital çizim tableti kullanımına yönelik herhangi bir eğitim aldınız mı? Aldıysanız nereden olduğunu belirtiniz.

5.) Yararlandığınız teknolojik materyaller veya programlar nelerdir?

6.) Resim çalışmalarınızda yararlandığınız dijital sanat teknolojisinin, geleneksel resim sanatına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz? Nedeni ile birlikte açıklayınız.

7.) Öğrenim gördüğünüz okulda, ders niteliğinde veya programlarınız içerisinde dijital sanata yönelik herhangi bir ders veya içeriği var mıdır? Var ise ne olduğunu belirtiniz.

8.) Okulda görmüş olduğunuz dijital sanat içerikli eğitimi yeterli buluyor musunuz? Kısaca belirtiniz.

9.) Sanat eğitiminiz konusunda dijital sanat içerikli eğitimin gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?

10.) Okulda geleneksel sanat eğitiminin yanında verilmesi gereken dijital sanat eğitimine yönelik ders veya içerikler sizce neler olabilir? Kısaca belirtiniz.

11.) Dijital Sanata yönelik halihazırda çalışmalarınız var ise örnek olarak bir çalışmanızı yükleyerek bizimle paylaşır mısınız? (Tez projesinde raporlaştırılacaktır.)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
ARAŞTIRMA BULGULARI

Araştırmanın bu kısmında öğrencilerle dijital ortam üzerinden gerçekleştirilen anket çalışması sunulacaktır. Ankete katılan öğrenci sayısı 10’ dur.

4.1.Öğrenci Görüşleri

Tablo 1

Birinci anket sorusu ve öğrenci cevapları

1. Soru	Dijital sanat eğitimi hakkında bilgi ve görüşünüzü kısaca açıklayınız.
Öğrenci 1.	Geleneksel sanat yöntemlerinin ötesine geçerek sanat eğitimi almak isterim.
Öğrenci 2.	Gerekli.
Öğrenci 3.	Dijital sanat eğitimi sadece online kurslarsa veriliyor yüzyüze de yapılmasının iyi olacağını düşünüyorum.
Öğrenci 4.	21. yy da günümüzde teknoloji hayatımızın büyük bir alanında yer alırken sanatta da dijital eğitim alınmasının gerekli olduğunu düşünüyorum.
Öğrenci 5.	Sanatçıların yaratıcılıklarını dijital platformlarda icra edebilmesi için verilen eğitimdir.
Öğrenci 6.	Sanat geçmişten bugüne her zaman yeniliği talep etmiştir. Gelişen ve değişen dünyanın getirdiği yenilikleri kabul etmede de her zaman başı tutmalıdır. Bu yüzden benim görüşüm sanat alanında her türlü yenilikte olduğu gibi dijital sanat eğitimi yeniliği konusunda da olumludur.

Tablo 1'in devamı

Öğrenci 7.	Dijital sanat yapay zeka da dahil olmak üzere grafik tasarım uygulamalarını ve çalışmalarını kapsar.
Öğrenci 8.	Günümüz dünyasına evrilen sanat anlayışının eğitimidir.
Öğrenci 9.	Üniversitelerde resim iş öğretmenliğinde GSF de ve güzel sanat liselerinde olması gereken bir ders olduğunu düşünüyorum
Öğrenci 10.	Okullarda olması gereken bir eğitim.

4.1.1. Birinci Soruya ilişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

İlk soruda öğrencilere yöneltilen 'dijital sanat eğitimi hakkında bilgi ve görüşünüzü kısaca açıklayınız' sorusunda öğrencilerin bu kavram hakkındaki bilimsel bilgilerden ziyade bu konuyla ilişkili eğilimleri, merakları ve konu hakkındaki bilgi düzeyleri ölçülmeye çalışılmıştır.

Alınan cevapların %80'lik kısmı dijital sanatın eğitim programlarında yer almasının gerekli ve öğrenciler açısından bir ihtiyaç olduğunu dile getirmiş, % 20'lik kısmı ise bu konuda görüş belirtmeyerek sadece dijital sanat eğitiminin ne olduğuna yönelik kişisel görüşlerini belirmiştir. Alınan cevaplara bakıldığında ankete katılan öğretmen adaylarının dijital sanat eğitimi hakkında bilgi sahibi olduğu ve dijital sanatın günümüz eğitim programlarında yer almasının yararlı olacağını dile getirmişlerdir. Öğrenciler dijital sanat konusundaki farkındalıkları aynı zamanda sanat eğitiminde bu yönde bir eksikliğin varlığına işaret etmektedir.

Öğrenci 1'in vermiş olduğu cevap konuyla ilgili alınan cevaplar arasında dikkat çekicidir. Öğrenci 1: söz konusu soruya "Geleneksel sanat yöntemlerinin ötesine geçerek sanat eğitimi almak isterim" cevabını vermiştir. Bu ilgi çekici cevap ülkemizde verilen geleneksel sanat yöntemlerinin yanı sıra güncel sanatla entegre olmuş ve dijital sanat biçimlerin türev ve biçimlerini kapsayan bir öğretim modeline ihtiyaç duyulduğuna yönelik bir ihtiyacı dile getirir niteliktedir. Aynı zamanda geleneksel sanat yöntemlerinin günümüzün sanat ortamı karşısında yetersizliğine işaret eden cevap aynı zamanda dijital sanatın öğretim programlarında yer alması, dijital materyallerin sanat eğitimi kullanılmasına dönük öğrenci beklentisini işaret etmektedir.

Diğer dikkat çekici bir cevap ise Öğrenci 4' den gelmiştir. Öğrenci söz konusu soruya "21. yy' da günümüzde teknoloji hayatımızın büyük bir alanında yer alırken sanatta da dijital eğitim alınmasının gerekli olduğunu düşünüyorum" cevabını vermiştir. Verilen cevap günümüzde neredeyse bütün alanlarda kullanılan dijital teknolojisinin sanat eğitiminde yer almaması, eğitimle günlük yaşam arasındaki bir kopukluğa işaret etmektedir. Dijital teknolojinin eğitim müfredatında yer almaması bu kopukluğun önemli bir göstergesi olarak değerlendirilmekte ve bu konu günümüz eğitim modelinde bir eksiklik olarak belirtilmektedir.

Ankete katılan öğrencilerin 1. Soruya verdikleri cevaplarda; dijital sanat ve dijital teknolojinin sanat alanındaki kullanımına ilişkin bilgi sahibi olduğu, bu konuda bir farkındalık oluşturdukları, aldıkları eğitiminin içeriğinde dijital sanat ve dijital materyallerin kullanımına dönük derslerin olması ya da var olan derslere entegre edilmesi konusunda bir fikir birliğine sahip oldukları, dijital sanat uygulamalarının ve dijital içeriklerin eğitime dahil edilmesinin yaşadığımız çağın bir gereği olduğu, uygulama çalışmalarına katkı sağlayacağı ve bu sayede eğitimde çağı yakalayacakları konusunda ortak bir görüşün olduğu saptanmıştır.

Tablo 2

İkinci anket sorusu ve öğrenci cevapları

2. Soru	Dijital sanat eğitimine yönelik kullanılan teknolojik materyaller veya programlar hakkında bilgilerinizi kısaca açıklayınız.
Öğrenci 1.	3D, animasyon, grafik, bilgisayar teknolojileri.
Öğrenci 2.	Dijital sanat eğitimi almıyoruz. Bilgisayar grafik tablet gerekli.
Öğrenci 3.	Adobe gibi çeşitli uygulamaları grafik pedlerle çok rahat kullanabiliyoruz.
Öğrenci 4.	Bilgisayar temelli programlar, Bilgisayar Projeksiyon makineleri, 3d yazıcılar.
Öğrenci 5.	Bu eğitimde, materyal olarak bilgisayar ya da çizim tableti kullanıldığını biliyorum ancak kullanılan programlar hakkında bir bilgim yok.
Öğrenci 6.	Bir fikrim yok.
Öğrenci 7.	Dijital sanat eğitiminde Aı, Corel Draw, Adobe Photoshop ve el becerisinde gerekli olan materyaller kullanılır.
Öğrenci 8.	Tablet, bilgisayar.
Öğrenci 9.	Tablet, grafik tableti ücretsiz ve ücretli programlar ai (Adobe ıllustrator),canva gibi ücretli ya da skteches, krita gibi ücretsiz programlar biliyorum Android'e inen.
Öğrenci 10.	Grafik tablet, blender, AutoCAD, Adobe Photoshop ,procreate

4.1.2. İkinci Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere, ‘dijital sanat eğitimine yönelik kullanılan teknolojik materyaller veya programlar hakkında bilgilerinizi kısaca açıklayınız’ sorusu yöneltilmiştir ve 10 katılımcıdan da benzer yanıtlar gelmiştir.

Genel anlamda öğrenciler için Adobe Photoshop uygulaması ortak cevapları arasındadır. Öğrenci 5 ve 6’ dan “bilgim yok” cevabı gelmiştir. Öğrenci 2’ nin verdiği cevapta, dijital sanat eğitimi ile ilgili bir dersin olmadığı dolayısıyla dijital çizim adına bilgisayar ve grafik tabletlerinin gerekli olduğunu düşünmektedir.

Öğrenci 3’ ün verdiği ‘Adobe gibi çeşitli uygulamaları grafik pedlerle çok rahat kullanabiliyoruz’ cevabından dijital sanat ile ilgilendiği anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin ağırlıklı olarak Adobe uygulamaları hakkında yüzeysel bilgilerinin olduğu fakat ders içeriklerinde yer almaması sebebiyle konuya çok hakim olmadıkları ve dolayısıyla cevaplarını da oldukça kısa tutmuş oldukları görülmektedir.

Tablo 3 Üçüncü anket sorusu ve öğrenci cevapları

3. Soru	Dijital çizim tabletini kullanmak için herhangi bir teknik temel bilgiye sahip olmak gerekir mi? Nedeni ile birlikte kısaca belirtiniz.
Öğrenci 1.	Evet. Teknik bilgi sanatsal çalışmalarda da yönlendirici ve başarıya yaklaştırıcı olur.

Tablo 3'ün devamı

Öğrenci 2.	Gerek yoktur ben kullanıyorum.
Öğrenci 3.	Temel çizim bilgisi olan herkes kullanabilir hatta olmayanlarda bir süre sonra gelişebilir sadece biraz süreç gerekiyor.
Öğrenci 4.	Tabletin temelde nasıl çalıştığını ve hangi programlarla uyumlu olduğunu bilmek gerekir.
Öğrenci 5.	Geleneksel sanatta bir tuvali ya da dümdüz bir kağıdı bile kullanırken malzeme hakkında belirli bir teknik bilgiye sahip olunması gerekiyor. Bu nedenle, dijital sanatta ise bu alan çizim tabletleri ya da bilgisayarlar olduğundan kullanmak için elbette belirli bir teknik bilgiye sahip olunması gerektiğini düşünüyorum.
Öğrenci 6.	Benim fikrime göre dijital çizim tableti kullanmak için temel teknik bilgilere sahip olmak gerekir. Çünkü dijital de olsa ortaya çıkacak ürünün teknik anlamda yeterli olması gerekir.
Öğrenci 7.	Dijital çizim tabletinde çizim yapmak için temel desen bilgisine sahip olunursa etkisi ve alışma süreci daha kısa olur. Ama bir bilgi birikimi olmadan alıştırma ve çalışmalar yaparak kendini geliştirmekte mümkündür.
Öğrenci 8.	Temel bilgiye sahip olmak gereklidir çünkü bu da bir sanat alanıdır ve bazı gereklilikleri vardır.
Öğrenci 9.	Gerekir çünkü; araştırmadan, videolar izlemeden programların tüm özelliklerini bilmek öğrenmek ve kullanabilmek mümkün değil.
Öğrenci 10.	Program giriş çıkışlarını tablete bağlamak için biraz bilmek gerekir.

4.1.3. Üçüncü Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Anketin bu aşamasında katılımcılara yöneltilen, ‘dijital çizim tabletini kullanmak için herhangi bir teknik temel bilgiye sahip olmak gerekir mi? Nedeni ile birlikte kısaca belirtiniz’ sorusuna yanıt vermeleri istenmiştir.

Öğrencilerin verdikleri yanıtlarda kontrol edilmek istenen şey dijital programları kullanabilirliklerinin düzeyini saptayarak dijital sanat ürününün oluşturulmasını ne şekilde değerlendirdiklerini görmektir.

Katılımcıların verdikleri yanıtlarda ağırlıklı olarak kesinlikle teknik temel bilginin gerekli olduğu, aksi takdirde tableti ve programları kullanmanın imkansız olduğunu savunmuşlardır.

Öğrenci 1’ in vermiş olduğu cevapta, çizim tabletine yönelik teknik bilginin yönlendirici ve başarıya yaklaştırıcı olduğunu savunmuştur. 10 katılımcıdan 2’sinin verdiği yanıt ise teknik bilgi ile sürecin daha kolay olacağının fakat olmasa da bireysel çabaları ile biraz daha geniş bir süreçte kendilerini geliştirmelerinin mümkün olabileceğini savunmuşlardır. Yalnız bir katılımcı gerek olmadığını, nitekim kendi gayretiyle kullandığını belirtmiştir.

Anketin bu sorusunun yanıtlarından anlaşılacağı üzere; dijital çizim tabletini kullanmak için teknik temel bilginin kesinlikle gerekli olduğudur. Öğrencilerin azınlığı adına, okul dışı bireysel çabalarıyla öğrendikleri saptanmıştır fakat bu öğrenciler için epey zor bir yoldur ve sadece %30 katılımcının bu teknolojiye ulaşabildiği anlaşılmıştır.

Tablo 4

Dördüncü anket sorusu ve öğrenci cevapları

4. Soru	Dijital çizim tableti kullanımına yönelik herhangi bir eğitim aldınız mı? Aldıysanız nereden olduğunu belirtiniz.
Öğrenci 1.	Hayır.
Öğrenci 2.	Almadım ama kullanıyorum.
Öğrenci 3.	Hayır almadım youtube de bir sürü kaynak var onları izleyerek kendim öğreniyorum.
Öğrenci 4.	Almadım.
Öğrenci 5.	Almadım.
Öğrenci 6.	Ankara gazi üniversitesi güzel sanatlar fakültesi görsel iletişim tasarımı bölümünde iki sene okudum ve 1 yıl kadar bir süreyle çizim tableti kullanımına yönelik ders aldım.
Öğrenci 7.	Eğitim almadım.
Öğrenci 8.	Hayır.
Öğrenci 9.	Almadım. YouTube dan bir kaç öğretici videoları izleyip kendim araştırdım.
Öğrenci 10.	Almadım.

4.1.4. Dördüncü Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada katılımcılara ‘dijital çizim tableti kullanımına yönelik herhangi bir eğitim aldınız mı? Aldıysanız nereden olduğunu belirtiniz’ sorusu yöneltilmiştir.

Öğrencilerin vermiş oldukları cevaplarda 10 katılımcıdan 6’sının herhangi bir dijital sanat eğitimine yönelik ders almadıkları yanıtı gelmiştir.

Katılımcılardan 2’si eğitim almadıklarını fakat dijital platform üzerinden yayınlanan eğitici videolar aracılığı ile çizim tabletini kullanmayı öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Bir katılımcı hiçbir eğitim almadığını ve kendi çabasıyla, deneme yanılma yoluyla kavradığını belirtirken diğer son bir katılımcı ise Ankara Gazi Üniversitesi GSF Görsel İletişim Tasarımı bölümünde 2 sene öğrenim gördüğünü ve ayrıca 1 yıl süre ile dijital çizim tableti kullanımına yönelik ders aldığını belirtmiştir.

Dolayısıyla anketin bu sorusunun cevaplarından yola çıkarak şu çıkarım yapılabilir; katılımcıların neredeyse yarısından fazlasının dijital sanat ve dijital çizim tableti ile hiçbir ilişkisi yoktur. Yüzdelik dilimle düşünecek olursak, %30 kişi bireysel ilgileri doğrultusunda kendi çabaları ile dijital dünya ile tanışmış demek mümkündür.

Tablo 5

Beşinci anket sorusu ve öğrenci cevapları

5. Soru	Yararlandığınız teknolojik materyaller veya programlar nelerdir? o Dijital çizim tableti o Adobe Photoshop o Adobe Illustrator o Procreate o CorelDRAW o Clip Studio Paint o Krita o Affinity Designer o Diğer:
Öğrenci 1.	Adobe Illustrator
Öğrenci 2.	Adobe Photoshop
Öğrenci 3.	Adobe Photoshop
Öğrenci 4.	Adobe Photoshop
Öğrenci 5.	Diğer: Bilgisayar
Öğrenci 6.	Adobe Illustrator
Öğrenci 7.	Adobe Illustrator
Öğrenci 8.	Yanıt verilmemiş.
Öğrenci 9.	Dijital çizim tableti
Öğrenci 10.	Yanıt yok.

4.1.5. Beşinci Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Anketin bu aşamasında katılımcılara, 'Yararlandığınız teknolojik materyaller veya programlar nelerdir?' sorusu yöneltilmiştir.

Katılımcılardan 3'ü Adobe Photoshop uygulamasını kullandığını belirtirken, 3 kişi Adobe İllustrator uygulamasını kullandığını belirtmiştir. Bir kişi dijital çizim tableti kullandığını, diğer bir kişi ise bilgisayar kullandığını belirtmiştir. Katılımcılardan 2'si yanıtı boş bırakarak herhangi bir uygulama vs. kullanmadıkları anlaşılmıştır.

Bu sonuçtan hareketle söylenebilir ki sadece %10'luk bir kesim dijital çizim tableti kullanıyor. O da daha önceki cevaplarda görüldüğü gibi; 10 katılımcıdan yalnız biri dijital çizim tableti kullanımına yönelik okul dışı ders aldığını belirtmişti dolayısıyla yararlanılan teknolojik materyallerden dijital çizim tableti seçeneğini bir kişinin işaretlediğini görüyoruz. Diğer 6 kişinin kullandıkları programlar ücretsiz ve kolay ulaşım sağlanan bilgisayar programlarıdır ve kullanım düzeyleri, diğer sorulara vermiş oldukları yanıtlardan çıkarım yapılarak çok yüksek ihtimalle amatör seviyede kullandıkları söylenebilir.

Tablo 6

Altıncı anket sorusu ve öğrenci cevapları

6. Soru	Resim çalışmalarınızda yararlandığınız dijital sanat teknolojisinin, geleneksel resim sanatına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz? Nedeni ile birlikte açıklayınız.
Öğrenci 1.	Evet. Farklı tasarımlar olabiliyor.
Öğrenci 2.	Evet çizim yapmak her zaman yararlı olur.

Tablo 6'nın devamı

Öğrenci 3.	Hayır.
Öğrenci 4.	Var. Eskizi orda çok daha kolay bir şekilde oturtabiliyoruz.
Öğrenci 5.	Geleneksel sanata bir katkısı olduğunu düşünüyorum.
Öğrenci 6.	Evet düşünüyorum. Sanatın da kümülatif olduğunu ve her türlü gelişimin birbirini desteklediğini düşünüyorum.
Öğrenci 7.	Katkısı oluyor fakat yaratıcılık ve el becerisi konusunda kişiyi gerilediğini düşünüyorum.
Öğrenci 8.	Bazen kompozisyon kurgusunu daha hızlı bir şekilde tasarlayabiliyorum ve işimi kolaylaştırıyor.
Öğrenci 9.	Evet. Yağlı boyada veya baskıda yapmak istediğim resmi eskizini düzenliyorum hız katıyor.
Öğrenci 10.	Düşünüyorum, daha çok deneme yanılma yapabilme şansı elde edebildiğim için.

4.1.6. Altıncı Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada katılımcılara yöneltilmiş olan, 'Resim çalışmalarınızda yararlandığınız dijital sanat teknolojisinin, geleneksel resim sanatına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz? Nedeni ile birlikte açıklayınız.' Sorusu ile analiz edilmek istenen 'şey', en azından programları kullanabilen öğrencilerin dijital sanatı geleneksel sanatlarına entegre edebiliyorlar mı? Bunu daha fonksiyonel hale getirebiliyor olmak öğrenciler açısından dijitale bir pozitif yöneliş ve motivasyon sağlayacağı düşünülmektedir.

Katılımcıların verdikleri cevapların %90'ı genel anlamda aynı fikre sahip olduklarını gösteriyor. Geleneksel resim kurgularında ilk aşamada, özellikle eskiz çizimlerinde dijitalden çokça faydalandıklarını belirtmişlerdir. Bu durumun onlara çok ciddi anlamda zamandan tasarruf etmelerini ve daha çok deneme yanılma yapabilmelerine olanak sağladığını belirtmişlerdir.

Pozitif geri dönütlerin yanı sıra bir katılımcı, dijital sanatın uzun vadede el becerisi hususunda sanatçıyı geriye çekeceğini yani çizim bağlamında elinin soğuyacağının kanaatinde olduğunu ifade etmiştir.

Öğrencilerin bu soruya verdikleri cevaplar bağlamında genel bir görüş geliştirilecek olunursa, kendi çabaları ile önceki soruların yanıtlarına istinaden; amatörce kullandıkları dijital sanatın önemli ölçüde faydalarını gördükleri aşikardır. Bu durumda anketin bu sorusuna dair analiz edilmeye çalışılan hususta anlaşılıyor ki; öğrenciler dijital sanatı, geleneksel sanatlarına entegre edebiliyorlar.

Tablo 7

Yedinci anket sorusu ve öğrenci cevapları

7. Soru	Öğrenim gördüğünüz okulda, ders niteliğinde veya programlarınız içerisinde dijital sanata yönelik herhangi bir ders veya içeriği var mıdır? Var ise ne olduğunu belirtiniz.
Öğrenci 1.	Hayır.
Öğrenci 2.	Yok.
Öğrenci 3.	Maalesef yok, olmasını isterdim.

Tablo 7’nin devamı

Öğrenci 4.	Yok.
Öğrenci 5.	Yok.
Öğrenci 6.	Hayır yok.
Öğrenci 7.	Hayır yok.
Öğrenci 8.	Hayır.
Öğrenci 9.	Hayır yok.
Öğrenci 10.	Yok.

4.1.7. Yedinci Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Anketin bu aşamasında öğrencilere; ‘Öğrenim gördüğünüz okulda, ders niteliğinde veya programlarınız içerisinde dijital sanata yönelik herhangi bir ders veya içeriği var mıdır? Var ise ne olduğunu belirtiniz’ sorusu yöneltilmiştir.

Katılımcıların hepsinden aynı cevap gelmiştir. Dijital sanata yönelik herhangi bir dersin olmadığını belirtmişlerdir. Fakat Öğrenci 3’ den dersin olmadığı ve aynı zamanda duygusunu belirtir nitelikte bir cevap gelmiştir “maalesef yok, olmasını isterdim.” Anlaşılan o ki okulun fiziki donanım yetersizliğinden dolayı dijital sanat içerikli derslerin mevcut olmadığı ve verilen diğer cevaplar ışığında öğrencilerin yoksunluğunu çektikleri anlaşıyor.

Tablo 2

Sekizinci anket sorusu ve öğrenci cevapları

8. Soru	Okulda görmüş olduğunuz dijital sanat içerikli eğitimi yeterli buluyor musunuz? Kısaca belirtiniz.
Öğrenci 1.	Eğitim yok.
Öğrenci 2.	Hayır.
Öğrenci 3.	Yanıt verilmemiş.
Öğrenci 4.	Hayır.
Öğrenci 5.	Yeterli bulmuyorum.
Öğrenci 6.	Hayır, yeterli bulmuyorum.
Öğrenci 7.	Dijital sanat eğitimi almadık.
Öğrenci 8.	Yanıt verilmemiş.
Öğrenci 9.	Yanıt verilmemiş.
Öğrenci 10.	Yok.

4.1.8 Sekizinci Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu aşamada öğrencilere yöneltilen ‘Okulda görmüş olduğunuz dijital sanat içerikli eğitimi yeterli buluyor musunuz? Kısaca belirtiniz’ sorusu ile analiz edilmek istenen durum; dijital sanata dair verilen eğitim var ise öğrencilerin beklentilerini karşılamakta mıdır ve dışarıdan bir eğitim almaya ihtiyaç duyulup duyulmadığını belirlemektir.

Bir önceki soruya verilen yanıtlardan da anlaşılacağı üzere, öğrenim görmekte oldukları sistemde herhangi bir dijital sanat içerikli ders bulunmamaktadır ve öğrencilerin ortak verdikleri yanıt bu soruda da ‘hayır’ olmuştur.

Tablo 9

Dokuzuncu anket sorusu ve öğrenci cevapları

9. Soru	Sanat eğitiminiz konusunda dijital sanat içerikli eğitimin gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?
Öğrenci 1	Evet.
Öğrenci 2.	Gerekli.
Öğrenci 3.	En azından seçmeli ders olarak verilebilir.
Öğrenci 4.	Evet.
Öğrenci 5.	Gerekli olduğunu düşünüyorum.
Öğrenci 6.	Evet düşünüyorum. Günümüzde olmasa da ileride sanat alanında dijitalliğin çok fazla yeri olacağını düşünüyorum. Sanat eğitimi veren bir okulun da bu yeniliklere açık, ileri görüşlü hatta bu tür yenilikçi oluşumlara ön ayak olması gerektiğini düşünüyorum.
Öğrenci 7.	Evet gerekli.
Öğrenci 8.	Hayır.
Öğrenci 9.	Evet düşünüyorum.
Öğrenci 10.	Kesinlikle gerekli.

4.1.9. Dokuzuncu Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Katılımcılara uygulanan anketin bu aşamasında ‘Sanat eğitiminiz konusunda dijital sanat içerikli eğitimin gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?’ sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya dair analiz edilmek istenen soruda açıkça belirtildiği üzere, öğrenciler dijital sanata ne kadar önem veriyor ve ne kadar gerekli olduğunu düşünüyorlar. Bu soru üzerinden anlaşılacak ki, çoğunluk için durum ne ise anketin asıl ulaşmak istediği amacı olan, Türkiye’de resim eğitimi veren okullarda geleneksel sanat dersleri ile beraber dijital sanat eğitiminin de sistemde var olması gerektiği veya gerekmediğinin analizidir.

Katılımcılara yöneltilen bu soruya verilen cevaplarda, öğrencilerin %90’ı dijital sanat eğitiminin okullarında kesinlikle gerekli olduğu görüşündedir. Bilhassa çağımız ile doğru orantılı eğitimin verilmesinin çok önemli olduğuna değinmişlerdir.

Cevaplardan da görüldüğü üzere, öğrencilerin yenilikçi bilince sahip oldukları ve bu düzene ayak uyduran eğitimin içinde var olmak istedikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 10

Onuncu anket sorusu ve öğrenci cevapları

10. Soru	Okulda geleneksel sanat eğitiminin yanında verilmesi gereken dijital sanat eğitimine yönelik ders veya içerikler sizce neler olabilir? Kısaca belirtiniz.
Öğrenci 1.	Animasyon, 3D, dijital video tasarımı.
Öğrenci 2.	Photoshop ve donanim eğitimi.

Tablo 10'nun devamı

Öğrenci 3.	Kesinlikle Photoshop eğitimi almalıydık.
Öğrenci 4.	Digital sanatta 2d çizim, 3d modelleme, Photoshop gibi programları öğrenmeye yönelik dersler. Video oluşturma.
Öğrenci 5.	Bu konu yakkında bir fikrim yok.
Öğrenci 6.	Program kullanma becerisi dersleri verilebilir.
Öğrenci 7.	Grafik tasarım uygulamaları temel düzeyde öğretilebilir.
Öğrenci 8.	Yanıt verilmemiş.
Öğrenci 9.	Tabletler üzerinde programların kullanımına yönelik eğitim verilebilir.
Öğrenci 10.	Program kullanma eğitimi.

4.1.10. Onuncu Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Öğrencilere son soru olarak yöneltilen, 'Okulda geleneksel sanat eğitiminin yanında verilmesi gereken dijital sanat eğitimine yönelik ders veya içerikler sizce neler olabilir? Kısaca belirtiniz' sorusunda analiz edilecek durum, direkt anketin amacına hizmet edecek yanıtlar alabilmektir.

Öğrencilerin %80'inden direkt istek ve ihtiyaçlarına yönelik birçok öneri gelmiştir. Cevaplarda yer alan bazı içerikler; genel bütün program ve donanımlar, 2d, 3d çizim metodları, modelleme, dijital tablet kullanımı, animasyon ve dijital video tasarımı gibi çokça dijital sanata dair içerik önerisi gelmiştir. Özellikle bu soru ile anketin genel analizi oluşmuştur.

Tablo 11

Onbirinci anket sorusu ve öğrenci cevabı

11. Soru	Dijital Sanata yönelik hali hazırda çalışmalarınız var ise örnek olarak bir çalışmanızı yükleyerek bizimle paylaşır mısınız? (Tez projesinde raporlaştırılacaktır.
Öğrenci 9.	Bu soru için yalnızca; cevaplar kısmında 9. Cevap veren öğrenci çalışmasını yüklemiştir (Şekil 28).  Şekil 28. Öğrenci 9'un dijital çalışması

4.1.11. Onbirinci Soruya İlişkin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Anketin bu aşamasında; ‘Dijital Sanata yönelik hali hazırda çalışmalarınız var ise örnek olarak bir çalışmanızı yükleyerek bizimle paylaşır mısınız’ sorusu yöneltilmiştir. Burada amaç, amatör anlamda okul dışı bireysel çabaları ile öğrenmiş oldukları dijital çizim konusunda hangi boyutta çalışmalar üretebildiklerini gözlemlemektir.

Anketin 11. son sorusuna katılım, katılımcı isteğine bırakılmıştır ve bu aşamada yalnız bir katılımcı çalışma dosyasını yüklemiştir. Öğrencinin kendi çabalarıyla öğrenerek yapmış olduğu çalışmanın, (önceki sorulara verilen cevaplara istinaden) geleneksel sanat biçimleriyle üreteceği resminin eskizi niteliğini taşıdığı gözlemlenmektedir. Bu durum öğrencilere vakitten oldukça kazandırmaktadır ve birçok deneme yapabilme olasılığını arttırmıştır, bu sayede potansiyelini genişleterek görmesini sağlamaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM
SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde öğrencilere uygulanmış olan 11 soruluk ankete yönelik bulgulardan hareketle, ulaşılan sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. Değerlendirme ve Sonuç

Günümüzde sıkça duyduğumuz "dijital çağ" kavramı hayatın her alanında olduğu gibi sanat alanında da önemli değişikliklere sebep olmuş, geleneksel üretim biçimlerini dönüştürerek sanatta yeni türev ve biçimlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Teknolojiyle at başı giden bu hızlı dönüşüm sadece sanat eserlerinin üretim biçimlerinde değil aynı zamanda sanatçıların ifade ve algı biçimlerinde de önemli değişimler yaratmıştır.

Geleneksel sanat uygulama biçimleri ile dijital tabanlı sanat pratikleri arasında belli bir karşıtlık var gibi görünse de her iki alan zamanla birbirlerini besleyen, farklı sanat formlarının ortaya çıkmasına kaynaklık eden bir işbirliği içerisine girmiştir. Bu karşılıklı ilişki günümüz sanat eğitimi alanında uygulanan bir pratik olarak birçok eğitim kurumunda uygulanmaya başlanmıştır. Birçok deneysel çalışmaya fırsat vermesi açısından olumlu sonuçlar veren bu uygulamalar resim sanatı alanında birçok sanat biçiminin ortaya çıkmasına, yeni ifade olanakları yaratılmasına kaynaklık etmiştir. Bununla birlikte günümüz sanat ortamına uyumlu çok seslilik, çeşitlilik, çok renklilik ve disiplinlerarası ilişki boyutuyla yaratıcı potansiyeli destekleyici bir alan yaratmıştır.

Günümüz sanat ortamında dijital uygulamalar tartışmalı bir konumda olsa da sanat eğitimindeki bu olumlu yönü sanat eğitimi alan öğrencilere birçok fırsatlar sunmaktadır. Deneysel uygulamaların yanı sıra zamanı doğru ve etkili kullanma, çalışmalarında alternatif

yorum ve uygulama biçimleri yaratması, farklı algı biçimleri yaratması, zamandan ve malzemeden tasarruf edilmesi gibi öğrencilere birçok olumlu imkânlar sunmaktadır. Dijital uygulamalar birçok sanat ve sanat eğitmeni açısından tartışmalı ve olumsuz olarak karşılansa da öğrenciler açısından bu pozitif yönleri sanat eğitimine dahil edilmesinin önemini bir kez daha ortaya koymaktadır. Fakat bilindiği ve görüldüğü üzere resim sanatı ile ilgilenen özellikle eğitim fakültelerinde öğrenim gören Resim İş Eğitimi öğrencilerinin dijital sanata ulaşmaları okul dışı bireysel çabaları ile mümkün olabilmektedir.

Öğrenci eğilimleri ve konuya dönük duyarlıkları dikkate alındığında dijital sanat uygulamalarının sanat eğitimine dahil edilmesi neredeyse bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Açığa çıkan bu eksiklik gerek sanat eğitimi veren kurumlarda gerekse Görsel Sanatlar öğretmeni yetiştiren Yüksek Öğretim kurumlarında önemli bir boşluğa işaret etmektedir. En önemlisi ise alanında tam donanımlı sanatçı ve öğretmen adaylarının yetişebilmesi için gerekli olan bu türden güncel bağlantıların eğitim sisteminde var olmamasıdır. Günümüz eğitim sisteminde yaşanan bu sorun öğrenciler açısından hissedilir derecede bir beklenti ve eksiklik yaratmaktadır. Dolayısıyla öğrencilerin dijital sanat bağlamında teknolojik araçlara ve donanım eğitimine ulaşım zorluğu gerekçesiyle ve en önemlisi yaşadığımız çağ üzerinden değerlendirildiğinde geleneksel sanat uygulamaları ile dijital sanat uygulamalarının entegre edilebilmesi kaygısı ile bu tez oluşturulmuştur.

Bu önemle ele alınan çalışma Yüksek Öğretim kurumlarında eğitim gören Resim-İş öğrencilerinin dijital sanata ilgilerini, yaklaşım biçimlerini, bu konuya dönük çaba ve beklentilerini değerlendirme, neden-sonuç ilişkisi içerisinde tartışma amacı taşımaktadır.

Bu amaçla Eğitim Fakültesi, Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğrencilere 11 adet açık uçlu sorulardan oluşan anket uygulanmış, katılımcıların verdikleri cevaplar etrafında şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Katılımcıların %90'lık gibi bir kısmı dijital sanat ile profesyonel olarak ilgilenmek istediklerini fakat ders müfredatında dijital sanata yönelik içeriklerin olmadığını dile getirmişlerdir.

Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğrencilerin büyük bir çoğunluğu geleneksel sanat dışında güncel sanat pratiklerini içeren konu ve eğitime ihtiyaç duyduklarını, bu konuda eksik kaldıklarını belirtmişlerdir. Özellikle dijital sanatın, çağdaş sanat eğitiminin önemli bir parçası ve çağın gereği olduğu, halihazırda gördükleri sanat eğitiminde bu konuda bir eksiklik olduğunu dile getirmişlerdir. Bu bağlamda dijital medya, donanım, animasyon ve yeni medya gibi güncel içeriklerin ders müfredatında olmasının mesleki donanım açısından gerekliliğini savunmuşlardır.

Dijital sanat uygulamaların zamandan tasarruf, pratiklik ve çokça alternatif içermesi öğrenciler açısından cazip bir uygulama olarak görülmekte, ayrıca ankete katılanların çoğunluğu bu tür uygulamaların sanat eğitimine katkı sağlayacağına dönük görüş belirtmişlerdir.

Dijital sanatın, geleneksel sanata olan olumlu katkıları katılımcıların vermiş oldukları yanıtlar ile bir kez daha görülmüştür ki öğrencilerin %90'ı dijital sanat eğitiminin kesinlikle ders programları içerisinde var olması gerektiğini savunmaktadır.

Anket katılımcıları arasından bir öğrenci, dijital sanat uygulamalarının uzun vadede geleneksel sanat becerilerini zayıflatabileceği endişesini dile getirilmiştir. Ancak, bu endişe karşısında yapılan analizler ve araştırmalar göstermektedir ki, dijital sanat eğitimi ile geleneksel sanat eğitimi arasında bir rekabet veya dışlama söz konusu değildir. Aksine, dijital sanat uygulamalarının varlığı, geleneksel sanatı desteklemekte ve zenginleştirmektedir.

Geleneksel sanat uygulamaları, el becerisi, görsel algı ve estetik değerlerin gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Ancak günümüzün dijital dünyasında, sanat eğitimi de bu teknolojik gelişmelere ayak uydurmak zorundadır. Dijital sanat uygulamaları, öğrencilere yaratıcılık, tasarım yetenekleri ve teknik beceriler kazandırmakta, aynı zamanda sanat eserlerini dijital platformlarda sergileyebilme ve paylaşma imkanı sunmaktadır. Geleneksel ve dijital sanat uygulamalarının entegrasyonu ise gelecek nesillerin daha geniş bir perspektiften sanatı deneyimlemelerini sağlamaktadır. Bu entegrasyon, öğrencilerin hem geleneksel hem de dijital sanatın güçlü yönlerini keşfetmelerini ve bu yöntemleri bir arada kullanarak yeni ve yenilikçi eserler ortaya koymalarını teşvik etmektedir.

Sonuç olarak bu tezin amacı bağlamında, ankete katılım sağlayan öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlar neticesinde, çalışmanın amaç ile doğru orantılı olduğunu söylemek mümkündür.

5.2. Tartışma

Öğrencilere uygulanmış olan anketin bulgular ve sonuçlarına istinaden, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda öğrenim gören lisans öğrencilerinin okul dışı bireysel çabaları ile güncelliği ve pratikliği yakalayabilmek adına dijital sanatı öğrenmeye ihtiyaç duydukları saptanmıştır.

Günümüzde neredeyse bütün alanlarda kullanılan dijital teknolojinin sanat eğitiminde yer almaması, eğitimle günlük yaşam arasındaki bir kopukluğa işaret etmektedir. Dijital teknolojinin eğitim müfredatında yer almaması bu kopukluğun önemli bir göstergesi olarak değerlendirilmekte ve bu konu günümüz eğitim modelinde bir eksiklik olarak belirtilmektedir.

Bu durumu yalnızca Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi ile sınırlandırsakta literatür taramasında karşımıza çıkan tezlerde Türkiye geneli söz konusu fakültelerin dijital sanat eğitimi adına yaşadığı problem durumudur.

Problemin gündeme gelmesi ise ilk olarak 2013 yılında Elif AVCI tarafından yapılmış olan "Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu: Bir eylem araştırması" adlı Doktora Tezi ile görmekteyiz.

Avcı, bu araştırmasında öğrencilere 1 dönem boyunca seçmeli grafik dersi adı altında uygulamalar yaptırmıştır. Uygulama sonunda öğrencilerin görüşleri neticesinde, Web 2.0 araçlarının öğrenme ortamlarına eklenmesi ile teknolojik biçimlerin sanat eğitimi uygulamalarında kullanımına yönelik algıları önemli ölçüde gelişmiştir. Dijital sanat içerikleri kapsamında izlenimlenen eser örnekleri, araştırma, okuma ve uygulama içeren etkinlikler vasıtasıyla, öğrenciler sanatsal algı potansiyellerinin genişlediğini ifade etmişlerdir. Öğrenciler, dönem başında dijital sanat biçimlerine dair bilgilerinin olmadığını, uygulamanın sonunda ise temel karakteristikleri ifade edebilir oldukları ve gelecekteki öğretim uygulamalarında dijital teknolojik araçları eğitimsel anlamda kullanmak, içerik olarak dijital sanat uygulamalarını aktarmak anlamında farkındalık içerisinde oldukları gözlemlenmiştir (Avcı, 2013).

Bu kapsamlı çalışma ile beraber son 11 yıl içerisinde direkt aynı problem ve çalışma ortamı özelinde yayımlanmış olan sadece 2 tez karşımıza çıkmaktadır. Bu sorunun çözümlenememesinin temelinde yatan problemin ise "fakültelerdeki alt yapı eksikliği ve akademisyenlerin doğal olarak dijital sanat eğitimi anlamında donanımsal eksikliğinden kaynaklanmakta" olduğunu aynı konu bağlamında yayımlanmış olan diğer 2. tez; Büşra Azize BİLGİN' in 2021 "Sanat eğitimi derslerinde dijital sanat ve teknoloji kullanımına ilişkin öğretim elemanları ve öğrenci görüşleri" adlı Yüksek Lisans Tezi ile görmekteyiz (Bilgin, 2021).

Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi, sanat eğitimini de köklü bir değişime zorlamaktadır. Geleneksel sanat eğitimi, köklü sanat disiplinlerini ve tekniklerini öğrenme üzerine odaklanırken, dijital sanat eğitimi yeni medya ve teknolojilerin sanat üretimine entegrasyonunu vurgulamaktadır. Bu iki yaklaşımın entegrasyonu, sanat eğitiminin zenginleştirilmesi ve öğrencilerin çağın gereksinimlerine uygun bir şekilde yetişmeleri için kritik öneme sahiptir.

Dijital sanat eğitimi, öğrencilere sanat eserleri oluşturma süreçlerinde yeni ve geniş olanaklar sunmaktadır. Özellikle dijital araçlar sayesinde, öğrenciler sanat eserlerini dijital platformlarda oluşturabilir, düzenleyebilir ve sergileyebilirlerken aynı zamanda geleneksel sanat üretim biçimlerinde de dijital araçlar sayesinde ön çalışma gibi sayısız deneme yapabilme fırsatı ile bu durum, öğrencilerin yaratıcılıklarını serbest bırakırken, sanatın sınırlarını genişletmelerine ve farklı ifade biçimlerini keşfetmelerine olanak tanır. Ayrıca, dijital sanat eğitimi, öğrencilere teknolojiyi yaratıcı bir şekilde nasıl kullanacaklarını öğretirken, dijital okuryazarlıklarını da geliştirmelerine yardımcı olabilmektedir. Sanat eğitimi alanında yapılan bu dönüşümün temel hedeflerinden biri, öğrencilerin sanatı anlama ve yaratma yeteneklerini geliştirirken, aynı zamanda onları geleceğin iş gücüne hazırlamaktır. Sanat eğitimi, sadece sanatın teknik yönlerini öğretmekle kalmayıp, aynı zamanda öğrencilere eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcılık gibi önemli becerileri de kazandırmalıdır. Bu beceriler, öğrencilerin sadece sanat alanında değil, yaşamlarının diğer alanlarında da başarılı olmalarını sağlayacak temel öğelerdir.

Dolayısıyla, dijital sanat eğitimi ve geleneksel sanat eğitiminin entegrasyonu, eğitim sistemlerinde önemli bir değişimi beraberinde getirmektedir. Bu entegrasyon, öğrencilere daha geniş bir yaratıcı alan sunarken, sanat eğitimini teknoloji çağına uygun hale getirerek gelecek nesillerin sanatsal yeteneklerini ve becerilerini güçlendirme potansiyeline sahiptir. Eğitim kurumları ve akademik kadrolar, bu dönüşümü başarıyla gerçekleştirmek için çaba sarf etmelidirler.

5.3. Öneriler

Dijital kodlamaya dayalı çalışmalar, güncel sanat eserlerini üretme anlamında yeni bir dil olarak "yazılım sanatı" uluslararası birçok sanat festivalleri içerisinde yer bulmaktadır. Dünya bu konuda hızla çığır açarken, ulusal olarak dijital sanata yönelik herhangi bir eğitimin olmaması, gelecek yıllar içerisinde çok daha ciddi bir problem olarak karşımıza çıkacaktır. Resim İş Eğitiminde öğrenim gören öğretmen adaylarının çağın ihtiyaçlarına cevap verebilen, çağdaş ve güncel sanat formasyonuna uygun bir eğitim programı çerçevesinde yetiştirilmesi günden güne önemini arttıran bir mesele haline gelmiştir.

Bu bağlamda, teknolojinin hızla evrildiği günümüzde, eğitim alanında da bilinçli kullanımı teşvik etmek son derece önemlidir. Özellikle öğretmenlerin gelecek nesli yetiştiriyor olmasından dolayı teknoloji dünyası artık her yaşta ve her yerde olduğu için, eğitim kademelerinin içinde de bilinçli kullanım adına resim dersleri, öğrencilere dijital sanat dünyasıyla tanışma ve teknolojiyi bilinçli bir şekilde kullanma fırsatı sunarak bu bilinci yaygınlaştırabilir. Eğitimcilerin dijital medya ve teknolojiyi bilinçli bir şekilde entegre etmeleri, gelecek nesillerin teknolojiyi sadece tüketen değil, üreten ve yaratıcı bir şekilde kullanabilen bireyler olarak yetişmesine katkı sağlayabilir.

Eğitmenler, profesyonel olarak dijital sanat dünyasıyla tanıştıklarında, teknolojiyi sadece eğlence aracı olarak görmeyip, eğitim süreçlerinde nasıl verimli bir şekilde kullanabileceklerini öğrenmelidirler. Bu sayede, teknolojinin olumsuz etkilerinden korunarak, nitelikli bir gelecek neslin yetişmesine katkıda bulunabilirler.

Eğitim sistemi içinde, geleneksel sanatın temel prensipleriyle birlikte dijital sanatın modern tekniklerinin öğretildiği programlar geliştirilmelidir. Bu şekilde, öğrenciler hem el becerilerini geliştirirken hem de dijital dünyanın gerektirdiği teknik yetkinlikleri kazanabilirler. Bu sonuçlar bağlamında, geleneksel sanat ile dijital sanat uygulamalarının entegrasyonu, gelecek nesillerin sanat anlayışını zenginleştirerek, bilinçli ve çok yönlü sanatçılar yetiştirmeye olanak tanır. Bu yaklaşım, sanat eğitimindeki çeşitliliği ve yenilikçiliği artırarak, sanatın evrensel dilini öğrencilere daha kapsamlı bir şekilde aktarabilir.

Ancak bu süreçte, dijital teknolojinin sadece araç olduğu unutulmamalıdır. Öğrencilere, teknolojinin yaratıcı süreçleri nasıl destekleyebileceğini öğretirken, aynı zamanda teknolojinin sınırlarını ve potansiyel risklerini de anlatmak önemlidir. Bu şekilde, öğrenciler teknolojiyi bilinçli ve sorumlu bir şekilde kullanmayı öğrenirler ve dijital medya dünyasında güçlü bir şekilde yer alabilirler.

Sonuç olarak, eğitim kademelerinde resim dersleri aracılığıyla dijital sanat ve teknoloji bilincinin yaygınlaştırılması, gelecekteki nesillerin teknolojiyi etkin ve bilinçli bir şekilde kullanabilen bireyler olarak yetişmesini sağlayabilir. Bu süreçte, eğitimcilerin ve eğitim kurumlarının teknolojiyi eğitim süreçlerine entegre etme konusunda kararlılıkla ilerlemeleri önem taşımaktadır. Bunların yanı sıra günümüzde teknoloji odaklı yaşam tarzı, birçok alanda hızlı değişimlere yol açmaktadır. Bu değişim, pedagoji biliminde önemli dönüşümlere neden olduğu ve gelecekte de bu etkisinin artarak devam edeceği öngörülerek, özellikle eğitim bilimine entegre edilen teknolojinin, gelecek nesillerin eğitiminde kritik bir rol oynadığı görülmektedir. Dolayısıyla, yükseköğretim kurumlarında görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren bölümlerde geleneksel sanat uygulamaları eğitimi ile birlikte dijital teknoloji uygulamalarının entegrasyonu ve adapte edilmesi giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu ihtiyaç, üniversitelerin görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren programlarında güncel sanatı destekleyen yeni bakış açılarının oluşturulmasını gerektirmektedir. Temel hedef, sanat-eğitim-bilim süreçlerinin içeriğini, örgütlenmesini,

yöntemlerini ve öğretimini bilimsel olarak şekillendirerek, sanat eğitiminin potansiyelini genişletmektir.

Dijital teknoloji araçlarının çok yönlü etkisi sayesinde sanat eğitiminde birçok fırsat sunmasının yanı sıra bilgiye hızlı ve kolay erişim sağlamaktadır. Aynı zamanda, tasarım süreçlerinde sayısız deneme yapma olanağı sunarak, öğrenciler dijital teknolojiler aracılığıyla yeni yaratımlar gerçekleştirebilir, yeni perspektifler kazanabilir ve farklı ifade alanları keşfedebilmektedirler. Bu bağlamda, sanat eğitimi; yaratıcılığın yönlendirilmesi, planlı ve amacına uygun bilgi aktarımı ile birlikte, geleceğin sanat eğitimcilerini yetiştirmeyi amaçlamalıdır.

Dijital sanat eğitimi ile görsel sanatlar eğitiminin entegrasyonu, günümüz dünyasında artık kaçınılmaz bir zorunluluk haline gelmiştir. Dijital teknolojinin sanat eğitimine sunduğu avantajlar, öğrenme sürecini hızlandırarak anlaşılabilir kılabilmekte ve yaratıcılık sürecini zenginleştirirek, sanat eğitimine destek sağlayabilmektedir. Eğitim alanında yapılan gelişmeler, teknoloji odaklı eğitim sisteminin geleceğe yönelik adımlarını ortaya koymaktadır. Sanatın sınırsız potansiyelini ve çağın yeniliklerini yakalamak, dijital teknolojinin kabul edilmesi ve kullanılmasıyla mümkün olacaktır.

Öğrencilere verilen geleneksel sanat eğitimi, donanım olarak yeterli olması ile beraber, günümüz teknoloji çağında çağın gerekliliklerini karşılayabilmek büyük önem taşımaktadır. Sanat eğitimi, hem geçmiş sanat geleneğini koruyarak hem de dijital teknolojilerin sağladığı yeni olanaklardan yararlanarak zenginleştirilmelidir. Bu doğrultuda, geleneksel sanat eğitimi ile dijital sanat eğitiminin entegre edilmesi ve öğrencilere çeşitli ifade ve yaratım teknikleri öğretimi sağlanması gerekmektedir.

Fiziki ve eğitimsel donanım eksikliklerinin giderilmesi, bu entegrasyonun başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesi için kritik bir adımdır. Üniversiteler, devlet desteğiyle, atölyeler ve dijital sanat araçları gibi alt yapıyı güçlendirmeli ve teknolojik materyal ihtiyaçlarını karşılamalıdır. Ayrıca, akademik kadronun da dijital sanat konusunda güncel bilgi ve becerilere sahip olması için düzenli olarak seminerler ve çalıştaylar düzenlenmelidir.

Bu yenilikçi yaklaşım, Resim İş eğitimi alanında öğrenim gören öğrencilerin yaratıcılıklarını daha ileriye taşıyacak ve sanatın çeşitli alanlarında kendilerini ifade etmelerini sağlayacaktır. Aynı zamanda, alanında uzmanlaşmış tam donanımlı öğretmenlerin yetiştirilmesi, öğrencilere ileri düzeyde rehberlik ve mentorluk sağlayarak sanat dünyasında başarılı bir kariyer yapmalarını destekleyecektir.

Sonuç olarak, çağımızın dinamik ve teknoloji odaklı yapısına uygun olarak geleneksel sanat eğitimine dijital sanat eğitimini entegre etmek, sanat eğitiminin etkinliğini artıracak ve öğrencilerin sanatsal yeteneklerini çok yönlü olarak geliştirecektir. Bu doğrultuda yapılan yatırımlar, gelecek nesillerin sanat alanında yenilikçi ve ileri görüşlü bir şekilde yetişmelerine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Atan, A., Uçan, B. ve Bilsel, Ç. (2015). "Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme". *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi,* 7(26), 1-14.

Ak, H., A. (2013). "Dijital sanat". *Akdeniz Üniversitesi Akademik Bilişim Dergisi,* 15, 919-923.

Ak, H., A. (2013). "Dijital Sanat". *XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri,* 23-25 Ocak 2013, Akdeniz Üniversitesi, Antalya, 977-981.

Akten, Z., E. (2008). Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Art, Design. (2017). Ken Knowlton. Erişim tarihi: 05 Şubat 2024, https://www.artsy.net/artwork/leon-harmon-computer-nude-studies-in-perception-i

Arthistory. (2007). Marcel Duchamp "Çeşme Heykeli". Erişim: 01 Ocak 2024, https://web.archive.org/web/20070903221519/http://arthistory.about.com/od/dada/ig/DadaatMoMANewYork/dada_newyork_07.htm

Artnet, (2024). Man Ray "double profile solarized". Erişim tarihi: 25 Nisan 2024, https://www.artnet.com/artists/man-ray/double-profile-solarized-7uEcrqsbnKSjoPs0r74Cw2

Avcı, E. (2013). Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu: Bir eylem araştırması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Avcı, T. S. (2022). "İnsanlığın dijital uygarlığına doğru". *İnternational University Museum Association Platform Journal of Cultural Heritage Unimuseum,* 5(1), 11-19.

Aytaçlı, B. (2012). "Durum çalışmasına ayrıntılı bir bakış". *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi,* 3(1), 1-9.

Başar, E. (2020). "Yeniden yapılandırılabilir akıllı yüzey tabanlı indeks modülasyonu: 6G için MIMO'nun ötesinde yeni bir paradigma". *İletişimde IEEE İşlemleri,* 68(5), 3187-3196.

Benjamin, W. (1993). *Pasajlar.* Ahmet Cemal (çev.). Yapı ve Kredi Yayınları: İstanbul.

Beyaz, G. G. (2016). "Nam June Paik ve onun Tabula Rasa'sı: video". *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi,* 8(29), 1-16.

Bilgin, B. A. (2021). Sanat eğitimi derslerinde dijital sanat ve teknoloji kullanımına ilişkin öğretim elemanları ve öğrenci görüşleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bilir, R. (2019). Reha Bilir. Erişim tarihi: 02 Şubat 2024, https://www.efsad.org.tr/portfolyo-reha-bilir/

Birinci, G. (2023). "Fotoğraf sanatında ışığın deneysel yolculuğu: Luminogram". *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi,* 16(31).

Birol, A. ve Gürbüz, Y. (2015). "Dijital teknolojilerin resim sanatına yansımaları". *Türkiye'de İnternet Konferansı,* 1-8. Erişim: 12 Ocak 2024, https://inet-tr.org.tr/inetconf20/bildiri/38.pdf

Bozat, A. U. ve Dedelioğlu, C. (2018). "Artırılmış gerçeklik (Ar)–geleneksel ve dijitalin kâğıt üzerinde buluşması". *VI. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu,,* İstanbul Üniversitesi: İstanbul, 929-942.

Brookshear, J. G. ve Brylow, D. (2016). *Bilgisayar bilimine giriş.* Nobel Akademik Yayıncılık: Ankara.

Computer Arts. (2012). Jhon Whitney "Arabesque". Erişim tarihi: 15 Ocak 2024, https://computer-arts-society.com/casarchive/computerartsthesis/index117.html

Contemporary Art. (2024). Nam June Paik "Otoportre". Erişim tarihi: 10 Ocak 2024, https://ocula.com/art-galleries/tang-contemporary-art/artworks/nam-june-paik/self-portrait/

Çakmak, S. (2019). "Dijital sanatta yaratıcı bir uygulama olarak Airbrush tekniği". *İnönü University Journal of Art and Design,* 9(20), 54-68.

Çetin, O., C. (1999). Orhan Cem Çetin. Erişim tarihi: 07 Şubat 2024, https://www.sanatatak.com/6-unutulmaz-orhan-cem-cetin-fotografi/

Çetinkaya, A. ve Özsoy, S. (2014). "Nitel araştırma desenlerinden gömülü kuram". *Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi,* 30(1), 153-164.

Çizgen, G. (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü.* Arkeoloji Sanat Yayınları: İstanbul.

Çokokumuş, B. (2012). "Dijital ortamda kültür ve sanat". *Uluslararası Sanat, Spor ve Bilim Eğitiminde Yeni Trendler Dergisi* (IJTASE), 1(3).

Dam Museum. (2024). Herbert W. Franke, "Osilogram 1956". Erişim tarihi: 17 Ocak 2024, https://dam.org/museum/artists_ui/artists/herbert-franke/

Demir, E. (2020). Dijital Sanatın Babası: Charles Csuri. Erişim tarihi: 22 Ocak 2024, https://wannart.com/icerik/8409-dijital-sanatin-babasi-charles-csuri

Demiral, İnal, E. A., & Tarlakazan, E. (2022). "Tasarımda yenilik: Grafik tablet özelinde bir inceleme". *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 4(2), 257-276.

Demiröz, S. (2001). Sadık Demiröz. Erişim tarihi: 07 Şubat 2024, https://www.photoawards.com/winner/zoomOLD.php?eid=28910&comp=6&mc=50513&type=subcat&sub=Other&cat=Fine%20Art&level=pro&count=2

Doğan, S. (2021). "Jacques Derrida'nın "Differance" Söylemi ve Postmodern Sanata Yansıma Biçimleri". *Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 7(2), 271-293.

Erbay, F. ve Uz, S. (2022). "Dijital sanatın gelişim süreci: dijital sanat ve dijital sanat müzesi örnekleri. Dijitalleşen dünyada birey, toplum, siyaset kongresi bildiri kitabı". Işık Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 142-153.

Glowski, R. W. (2006). "Beyond Brush and Easel: The Computer Art of Charles A. Csuri from 1963 to present". *Conference, Art Panel/Roundtable.*

Güneş, A. (2012). "DKAB dersinde teknolojik materyal kullanımı ve DKAB öğretmenlerinin teknolojik materyal kullanma eğilimleri (Gaziantep İli Örneği)". *C.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi,* 16(1), 479-506.

Holling, H. (Ed.). (2020). Archival Activations: Writings by Nam June Paik. Metropolis M.

Ilgar, M. Z. ve Ilgar, S. C. (2013). "Nitel bir araştırma tasarımı olarak gömülü teori. (Temellendirilmiş Kuram)". *İZÜ Sosyal Bilimler Dergisi,* 2(3), 197-247.

İsmailoğlu, K. D. ve Kızılaslan, N. (2021). "Teknolojinin ve dijitalleşmenin geleneksel türk sanatlarına yansımaları". *Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi,* 7(1), 105-126.

Karaöz, B. T. (2023). "Dijital Sanat ve Gelecekte Müzeler". Uluslararası Müze Eğitimi Dergisi, 5, 59-69.

Kırışoğlu, O. T. (2015). *Sanat Kültür Yaratıcılık,* (2. Cilt). Pegem Akademi: Ankara.

Kuspit, D. (2010). *Sanatın Sonu.* Yasemin Tezgiden (çev.). Metis Yayınları: İstanbul.

Laposky, B. F. (1969). "Oscillons: Electronic Abstractions. Leonardo", 2(pp), 345-354, *Great Britain.*

Lisson Gallery. (2024). Tatsuo Miyajima. Erişim tarihi: 25 Ocak 2024, https://www.lissongallery.com/artists/tatsuo-miyajima

Lyon, R. F. (2006). A brief history of 'pixel'. In Digital Photography 2 (6069), p. 606901. SPIE.

Madra, T. (2011). Teoman Madra. Erişim tarihi: 01 Şubat 2024, https://isea-archives.siggraph.org/person/teoman-madra/

Mahoney, L. (2021). Before Crypto Art there was Fluxus, the Ultimate Avant-Garde Movement of the 60s. Erişim tarihi: 18 Ocak 2024, https://www.messynessychic.com/2021/06/29/before-crypto-art-there-was-fluxus-the-ultimate-avant-garde-movement-of-the-60s/

Mutlu, M. (2019). Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Nahir, M. (2019). Cavalieri prensibi ile izole organ hacimlerinin planimetri ve grafik tablet kullanarak hesaplanmasının etkinliğinin karşılaştırılması. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

Norman, J. (2007). Ben F. Laposky, the Earliest Pioneer in Electronic Art 1950 to 1953. Erişim tarihi: 19 Ocak 2024, https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260

Norman, J. (2007). Ben F. Laposky, the Earliest Pioneer in Electronic Art 1950 to 1953. Erişim tarihi: 19 Ocak 2024, https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260

Odeabank. (2024). Dijital Sanatın Yükselişi. Erişim tarihi: 27 Ocak 2024, https://www.odeabank.com.tr/hakkimizda/oblog/dijital-sanatin-yukselisi

Okan, O. (2021). "Retro Kavramı Bağlamında İki Boyutlu Piksel Sanatta Estetik Algısı". *İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 7(14).

Öktem, P. (2003). Sosyolojide nitel araştırma tekniğinin tarihçesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Özakçaoğlu, N. (2021). "Endüstriyel gelişme: Modernleşme bağlamında sanat eseri ve sanatçının dönüşüm süreci". *Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi,* 2(2), 58-65.

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). "Dijital sanat". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 10(3), 213-238.

Özel, Z. (2007). "OP sanat ve dijital teknolojinin kullanımı". *Anadolu University Journal of Social Sciences,* 7(2).

Özselçuk, S. (2023). “Dijital Sanat Bağlamında Yapay Zeka Algoritmalarının Kullanımına Yönelik Eleştirel Bir İnceleme: Refik Anadol’un ‘Makine Hatıraları: Uzay Sergisi”. *International Journal Of Economic And Administrative Academic Research* (E-ISSN: 2757-959X), 3(1), 1-21.

Özsoy, V. (2015). *Görsel Sanatlar Eğitimi,* (3. Cilt). Pegem Akademi: Ankara.

Park, Y. (2021). “Nam June Paik Solo Exhibition”. Hong Kong - H Queen's, 9(24).

Paul, C. (2023). *Digital Art.* Thames & Hudson Publications: USA.

Pegboard. (2022). Discover the best Pixel Art artists. Erişim tarihi: 15 Şubat 2024, https://pegboard.fr/en/blogs/createur-d-interactions/decouvrez-les-meilleurs-artistes-de-pixel-art?shpxid=b152f8a7-104b-4bc0-918e-206881867a55

Previous Article. (2017). Nam June Paik. Erişim tarihi: 26 Ocak 2024, https://lossyculture.altervista.org/nam-june-paik-vision/

Philliphs (2019). Man Ray, Rayograpf. Erişim tarihi: 03. Mart 2024, https://www.artsy.net/artwork/man-ray-rayograph-10

Sağlamtimur, Özel, Z. (2010). “Dijital sanat”. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 10(3), 213-238.

San, İ. (2010). Sanat Eğitimi Kuramları, 3. Basım. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Santander, J. (2010). Jerico Santander. Erişim tarihi: 29 Ocak 2024, https://surrealismtoday.com/jerico-santander/

Schellmann, J. (2009). Forty Are Better Than One. Munic/ New York. (264).

Solak, Ö. (2022). “Dijital Sanatlar-Dijital Edebiyatlar”. *Söylem Dergisi,* 7(2).

Soydan, F. (2019). Çağdaş Türk resim sanatında dijital unsurlar. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Türkiye.

Tanner, L. (2010) Creating Pixel Art. Erişim: 25 Şubat 2014, www.pixeljoint.com

Spalter, D. (2024). Yoshiyuki Abe. Erişim tarihi: 24 Ocak 2024, https://spalterdigital.com/artists/yoshiyuki-abe/

Tekindal, M. ve Uğuz A., Ş. (2020). "Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme". *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi,* 20(1), 153-182.

Telli, H. (2002). Hamdi Telli. Erişim tarihi: 05 Şubat 2024, https://kontrastdergi.com/hamdi-telli-sayilarin-sanati-sanatin-sayisali-27-sayi/hamdi-telli_27_12/

Telli, H. (2006). Hamdi Telli. Erişim tarihi: 05 Şubat 2024, https://www.ankaraantikacilik.com/en/product/4664451/hamdi-telli-b-1956-digital-art-symphonies-of-dots-edition-number-1-4-signed

Pilevneli (2024). Refik Anadol, Erişim: 08 Şubat 2024, https://www.pilevneli.com/tr/artists/29-refik-anadol/overview/

Toptaş, R. (2022). "Türkiye'de Dijital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Hakkında Bir Araştırma". *Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi,* 3(5), 170-186.

Türkmenoğlu, H. (2014). "Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram". *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi,* 2(4), 87-100.

Ultra Art. (2023). Nam June Paik. Erişim tarihi: 23 Ocak 2024, https://www.ultra.art/p/tv-buddha

Ünlüer, A. A. (2017). "Bir Sanat Dalı Olarak Piksel Sanatının Kimlik ve Temsil Sorunları". *İnönü University Journal of Arts and Design*, 7(15), 211-223.

Wands, B. (2006). "Right brain/left brain: balancing digital art curricula". In ACM SIGGRAPH Educators program (pp. 30-es).

Weibel, P. (1999). "On the History and Aesthetics of the Digital Image". Drucrey, Citeseer (2).

Wikipedi. (2024). Dijital Sanat. Erişim tarihi: 12 Ocak 2024, https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_sanat

Wikipedi. (2024). Pixel Art. Erişim tarihi: 08 Şubat 2024, https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (1999). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* (11. Cilt). Seçkin Yayıncılık: Ankara.

Yıldırım, M. (2019). "Dijital sanat ve kolaj". *Ekev Akademi Dergisi,* 23(80), 319-338.

Yücel, V. (2017). "Siber alan ve gerçekliğin gençler üzerinde gündelik sosyal regülasyonu: Facebook". TRT Akademi, 2(4), 506-523.

Yüksel, H. (2014). "Güncel Sanat Pratiği Olarak Dijital Sanat". *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 26, 59-66.

EKLER

EK 1

(ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL İZNİ)

T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Etik Kurulu
Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği

Sayı : E-84026528-050.01.04-2400001488 03.01.2024
Konu : Başvuru İncelenmesi

Sayın Ayşenur YAMAN

Yürütücülüğünüzü yapmış olduğunuz 2023-YÖNP-0981 nolu projeniz ile ilgili Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Komisyonu'nun almış olduğu 28.12.2023 tarih ve 16/22 sayılı kararı aşağıdadır.

Bilgilerinize rica ederim.

KARAR 22- Sorumlu yürütücülüğünü **Doç. Dr. Samet DOĞAN**'ın yaptığı ve proje araştırmacısı **Ayşenur YAMAN** tarafından gerçekleştirilen "Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Dijital Sanata Yönelik İlgileri ve Teknolojik Materyalleri Kullanımına İlişkin Eğilimleri" başlıklı araştırmanın, Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Komisyonu ilkelerine **uygun** olduğuna oy birliği ile karar verilmiştir.

EK 2

(GÖNÜLLÜ ONAM METNİ)

T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

ETİK KURULU'NA

BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM METNİ

Sizi Ayşenur YAMAN tarafından yürütülen "Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Dijital Sanata Yönelik İlgileri ve Teknolojik Materyalleri Kullanımına İlişkin Eğilimleri" başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu araştırmanın amacı lisans düzeyi resim bölümünde öğrenim gören öğrencilerin, dijital sanata olan yakınlıklarının ne derecede olduğunu, bilgilerini, düşüncelerini, teknolojik materyalleri kullanımlarına ilişkin görüşleriyle birlikte bu teknolojinin sanat eğitimlerine katkılarını incelemektir. Araştırmada sizden tahminen 25 dk ayırmanız istenmektedir. Araştırmaya sizin dışınızda tahminen 20 kişi katılacaktır. Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmanın amacına ulaşması için sizden beklenen, bütün soruları eksiksiz, kimsenin baskısı veya telkini altında olmadan, size en uygun gelen cevapları içtenlikle verecek şekilde cevaplamanızdır. Bu formu okuyup onaylamanız, araştırmaya katılmayı kabul ettiğiniz anlamına gelecektir. Ancak, çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına da sahipsiniz. Bu çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

Araştırmacının E- Posta Adresi: -

☐ Araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

☐ Araştırmaya katılmayı kabul etmiyorum.

EK 3

ANKET FORMU

dijital sanat

1. 1.) Dijital sanat eğitimi hakkında bilgi ve görüşünüzü kısaca açıklayınız.

2. 2.) Dijital sanat eğitimine yönelik kullanılan teknolojik materyaller veya programlar hakkında bilgilerinizi kısaca açıklayınız.

3. 3.) Dijital çizim tabletini kullanmak için herhangi bir teknik temel bilgiye sahip olmak gerekir mi? Nedeni ile birlikte kısaca belirtiniz.

4. 4.) Dijital çizim tableti kullanımına yönelik herhangi bir eğitim aldınız mı? Aldıysanız nereden olduğunu belirtiniz.

5. 5.) Yararlandığınız teknolojik materyaller veya programlar nelerdir?

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ◯ Dijital çizim tableti
- ◯ Adobe Photoshop
- ◯ Adobe Illustrator
- ◯ Procreate
- ◯ CorelDRAW
- ◯ Clip Studio Paint
- ◯ Krita
- ◯ Affinity Designer
- ◯ Diğer: _____

6. 6.) Resim çalışmalarınızda yararlandığınız dijital sanat teknolojisinin, geleneksel resim sanatına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz? Nedeni ile birlikte açıklayınız.

_____

7. 7.) Öğrenim gördüğünüz okulda, ders niteliğinde veya programlarınız içerisinde dijital sanata yönelik herhangi bir ders veya içeriği var mıdır? Var ise ne olduğunu belirtiniz.

_____

8. 8.) Okulda görmüş olduğunuz dijital sanat içerikli eğitimi yeterli buluyor musunuz? Kısaca belirtiniz.

_____

_____

_____

_____

_____

9. 9.) Sanat eğitiminiz konusunda dijital sanat içerikli eğitimin gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?

10. 10.) Okulda geleneksel sanat eğitiminin yanında verilmesi gereken dijital sanat eğitimine yönelik ders veya içerikler sizce neler olabilir? Kısaca belirtiniz.

11. 11.) Dijital Sanata yönelik halihazırda çalışmalarınız var ise örnek olarak bir çalışmanızı yükleyerek bizimle paylaşır mısınız? (Tez projesinde raporlaştırılacaktır.)

Gönderilen dosyalar:

Bu içerik Google tarafından oluşturulmamış veya onaylanmamıştır.

Google Formlar