

**T.C
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SANAT EĞİTİMCİLERİ GÖRÜŞLERİ ÇERÇEVESİNDE
DİJİTAL RESİM ÇALIŞMALARININ İNCELENMESİ**

İsmail EYÜPOĞLU

Danışman

Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN

YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU

Bu çalışma, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı'nda jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: ...*Doç. Dr. Meltem KATIRANCI*...

Üye: ...*Doç. Dr. Hüseyin MAMUR*...

Üye: ...*Doç. Dr. Feyyal BEYKAL ORHAN*...

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun .../.../.....
tarih ve .../.... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Mustafa BULUŞ
Enstitü Müdür

ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.



İsmail Eyüpoğlu

TEŐEKKÜR

Bu arařtırmanın yapılmasında çok sayıda kiřinin desteęi ve emeęi vardır. Arařtırmanın oluřmasında gürüő ve önerileriyle arařtırmaya katkı saęlayan herkese en içten teőekkürlerimi sunarım.

Bu arařtırma Bartın İlinde görev yapmakta olan sanat eęitimcilerinin gürüőleri doęrultusunda gerçekteřirilmifitir. Arařtırmanın var olmasında büyük payı olan katılımcı eęitimcilere teőekkürü borç bilirim.

Arařtırma boyunca bilgi birikimini ve manevi desteęini hiçbir zaman esirgemeyen, sabır ve desteęi ile benim için bir hocadan fazlası olan, güler yüzünü hiçbir zaman eksik etmeyen sayın danıřman hocam Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN'a sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Ayrıca arařtırma boyunca deęerli gürüőleri ve önerileri ile bana her daim destek olan sayın hocam ve arkadařım Yrd. Doç. Dr. Münevver SUBAŐI'na, katkılarından dolayı Yrd. Doç. Dr. Arzu ÇEVİK'e, yüksek lisans serüvenimde ilk danıřmanım olan sayın Doç. Dr. Nuray MAMUR'a ve ders dönemim boyunca bilgi birikimlerini paylařan tüm hocalarıma teőekkürlerimi sunarım.

Son olarak tüm arařtırma sürecinde yanımda olan, beni cesaretlendiren, destekleyen ve manevi varlıklarını her zaman hissettiren anneme, babama, kardeřlerime ve arkadařlarıma ayrıca teőekkürü borç biliyorum.

İsmail Eyüpoęlu

ÖZET

Sanat Eğitimcileri Görüşleri Çerçevesinde Dijital Resim Çalışmalarının İncelenmesi

İsmail Eyüpoğlu

Bu araştırma sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği ve sanat eğitiminde kullanımı hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yöntemleriyle gerçekleştirilen bu araştırma, Bartın İlinde lisans, lise ve ortaokul düzeylerinde görev yapmakta olan toplam dokuz sanat eğitimcisi ile yürütülmüştür. Çalışma grubunun belirlenmesinde ölçüt örnekleme ve elverişli örnekleme yöntemleri seçilmiştir.

“Durum Çalışması” modelinin kullanıldığı bu çalışmada veriler görüşme formu yoluyla elde edilmiştir. Yarı yapılandırılmış yedi sorudan elde edilen görüşme kayıtları ham halleriyle yazıya aktarılmış ve içerik analizine tabi tutulmuştur. Araştırma verilerinin çözümlenmesinde ve yorumlanmasında farklı bakış açılarının ortaya çıkarılabilmesi ve güvenilirliğinin sağlanabilmesi açısından araştırmacının dışında üç uzmanın görüşlerine başvurulmuştur.

Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında, sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamaları hakkında yeterli bilgi sahibi olmadıkları, bunun neticesinde de dijital resim uygulamalarına karşı mesafeli oldukları görülmüştür. Geleneksel yöntemlerde çalışmayı tercih eden sanat eğitimcilerinin çalışmalarını dijital ortama taşıma konusuna sıcak bakmadıkları, dijital teknikleri kullanabildikleri takdirde ise sadece deneme amacıyla veya geleneksel çalışmalarının tasarımı aşamasında düzenleme yapmak amacıyla kullanabileceklerini belirtmişlerdir. Dijital resmin sanatsal boyutu konusunda ise sanat eğitimcilerinin ikileme düştükleri, dijital resmin “tek” olmaması sonucunda onun maddi ve manevi değerinin zayıfladığı konusunda benzer fikirleri paylaştıkları saptanmıştır. Dijital resim uygulamalarının gelecekte yaygınlaşacağı, farklı teknolojilerin ortaya çıkacağı görüşleri saptanmıştır. Araştırmada yer alan sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamalarının sanat eğitiminde kullanılmasına sıcak baktıkları belirlenmiş, bu tür uygulamaların dersin içeriğinin zenginleşmesine katkı ve avantaj sağlayabileceği konusunda

hemfikir oldukları görülmüştür. Ayrıca, dijital tekniklerin geleneksel teknikler ile beraber kullanılmasının önemi konusunda görüş birliği içerisinde olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital resim, sanat eğitimi, dijital sanat uygulamaları, teknoloji.

ABSTRACT

The Investigation of Digital Painting Studies on Art Teachers' Opinions

İsmail Eyüpoğlu

This research was carried out to determine the opinions of art educators regarding to the artistic quality of digital paintings and use in arts education. This study also carried out by qualitative research methods with a total of nine art educators working in undergraduate, undergraduate and middle schools in Bartın. A total of nine art educators working in the undergraduate, high school and middle school levels in Bartın participated in this study which used qualitative research method.

In this study “Case Study” design was used and the data was obtained through the interview form. The interview records obtained from the seven semi-structured interviews were transcribed in their raw form and subjected to content analysis. In the analysis and interpretation of research data, the opinions of three specialists were consulted besides the researcher in order to be able to reveal different perspectives and to ensure reliability.

According to the results of the research, it is seen that art educators do not have enough information about digital painting applications, and therefore they are distant from digital painting applications. Art educators, who prefer to work in traditional methods, have mentioned that they do not lean towards conveying their work to digital media, but only if they can use digital techniques, they could use it only for trial purposes or their traditional work to make arrangements in the design phase. While art educators fall into the dilemma regarding to the digital art dimension, it was found that they share similar ideas about the weakness of their material and spiritual value as a result of the digital painting not being "one". It was found that the views of digital picture applications will become more widespread and different technologies will be revealed. It has been determined that the art educators involved in the research are warmly aware of the use of digital painting applications in art education and they have agreed that such practices may contribute to the enrichment of the lesson's content and provide advantages. It has also been seen that there is a consensus on the importance of using digital techniques with traditional techniques.

Key Words: Digital painting, art education, digital art applications, technology

İÇİNDEKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU	iii
ETİK BEYANNAMESİ	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.1.1. Problem Cümlesi	3
1.1.2. Alt Problemler	3
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.5. Sayıtlar	6
1.6. Tanımlar	6
İKİNCİ BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE	7
2.1. Sanatın Tanımı ve Sanat Eserinin Özellikleri	7
2.1.1. Sanatın Tanımı ile İlgili Düşünceler.....	7
2.1.2. Sanat Kuramları.....	11
2.1.2.1. Yansıtmacı sanat kuramı.....	12
2.1.2.2. Anlatımcı sanat kuramı	14
2.1.2.3. Biçimci sanat kuramı	15
2.1.2.4. İşlevsellik sanat kuramı	16
2.1.3. Sanat Eserinin Özellikleri.....	16

2.2. Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi	20
2.3. Dijital Resim	24
2.3.1. Dijital Resim Nedir?	25
2.3.2. Dijital Resim Üretiminde Kullanılan Yazılımlar	28
2.3.3. Dijital Resim Üretiminde Kullanılan Donanımlar	30
2.4. Dijital Resim Sanatçıları	32
2.4.1. Yurt İçindeki Dijital Resim Sanatı ile İlgilenen Sanatçılar	33
2.4.1.1. Kerem Beyit	33
2.4.1.2. Yiğit Köroğlu	34
2.4.1.3. Ertaç Altınöz	35
2.4.1.4. Emrah Elmaslı	36
2.4.1.5. Melike Acar	36
2.4.1.6. Cihan Engin	37
2.4.2. Yurt Dışındaki Dijital Resim Sanatı ile İlgilenen Sanatçılar	39
2.4.2.1. Raphael Lacoste	39
2.4.2.2. Yuan Cui	39
2.4.2.3. Aaron Griffin	41
2.4.2.4. Thomas Tenery	42
2.4.2.5. Xiaodi Jin	42
2.4.2.6. Even Mehl Amundsen	43
2.4.2.7. Michael Kutshe	44
2.4.2.8. Darek Zabrockli	44
2.4.2.9. Betawi Kebayoran	45
2.5. Dijital Resim ve Sanat Eğitimi	46
2.6. İlgili Araştırmalar	49
2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	49
2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	51

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM.....	53
3.1. Araştırma Deseni.....	53
3.2. Çalışma Grubu	55
3.3. Veri Toplama Araçları	56
3.4. Veri Toplama Süreci	57
3.5. Verilerin Analizi.....	57
3.5.1. Ön Hazırlıklar	58
3.5.2. Verilerin Analizi	58
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM	59
4.1. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Çalışmaları Hakkındaki Bilgi Düzeylerine İlişkin Bulgular.....	59
4.2. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Ortamda Çalışmak İle İlgili Düşüncelerine Dair Bulgular.....	63
4.3. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Çalışmalarının Sanatsal Niteliği İle İlgili Görüşlerine Dair Bulgular.....	66
4.4. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Çalışmalarının Gelecekteki Durumu Hakkındaki Görüşlerine Dair Bulgular.....	68
4.5. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Uygulamalarının Sanat Eğitiminde Kullanılması Hakkındaki Görüşlerine Dair Bulgular	70
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	74
5.1. Tartışma ve Sonuç.....	74
5.2. Öneriler	80
5.2.1. Araştırmanın Sonuçlarına Yönelik Öneriler.....	80
5.2.2. Araştırmacının Deneyimleri ve Diğer Araştırmacılara Öneriler	80
KAYNAKÇA.....	82
EKLER.....	88
Ek-1: Görüşme Formu.....	88
Ek-2: Genel Kodlar Listesi.....	90

Ek-3: Tez Kontrol Listesi	95
ÖZGEÇMİŞ	96

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 3.1	56
Tablo 4.1	59
Tablo 4.2	64
Tablo 4.3	66
Tablo 4.4	68
Tablo 4.5	70

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1 Bruce Beasley, “Coriolis Series”, Coriolis XXIII	23
Şekil 2.2 Tilt Brush	23
Şekil 2.3 Aaron Griffin, ”Blue Jay”, dijital resim çalışması.....	27
Şekil 2.4 Vektör tabanlı bir çizim ile piksel tabanlı bir çizimin karşılaştırılması.	28
Şekil 2.5 Ekranlı grafik tablet.....	31
Şekil 2.6 Dâhili ekranlı grafik tablet.....	31
Şekil 2.7 Kerem Beyit.....	33
Şekil 2.8 Kerem Beyit.....	34
Şekil 2.9 Yiğit Köroğlu, Seyahat, 2016	34
Şekil 2.10 Yiğit Köroğlu, Alone, 2010	35
Şekil 2.11 Ertaç Altınöz, 2009	35
Şekil 2.12 Emrah Elmaslı	36
Şekil 2.13 Melike Acar	37
Şekil 2.14 Cihan Engin, Sarıkamış, 2015	38
Şekil 2.15 Cihan Engin, Sarıkamış, 2015	38
Şekil 2.16 Raphael Lacoste, The North Kingdom, 2014	39
Şekil 2.17 Yuan Cui.....	40
Şekil 2.18 Yuan Cui.....	40
Şekil 2.19 Aaron Griffin	41
Şekil 2.20 Thomas Tenery	42
Şekil 2.21 Xiaodi Jin.....	43
Şekil 2.22 Even Mehl Amundsen	43
Şekil 2.23 Michael Kutshe.....	44
Şekil 2.24 Darek Zabrockli	45
Şekil 2.25 Betawi Kebayoran	45
Şekil 3.1 Araştırma Aşamaları.....	54

BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, sayıltılar, sınırlılıklar ve önemli kavramların tanımları açıklanmıştır.

1.1. Problem Durumu

İnsanoğlu yazmadan önce çizmeye ve boyamaya başlamıştır. Mağaralarda ve kaya yüzeylerinde bulunan boyalı resimler ve çizgiler, insanın binlerce yıl önce fikirlerini nasıl ifade ettiğini göstermektedir. Kaya duvarını resimleyen ilkel sanatçılar hayvansal yağlar ile karıştırılmış renkli topraklardan, bitki özsularından ve süttten yararlanmışlardır. Resimlerin sınırlarını kazıyarak ya da başka yöntemlerle çizip, boyayı elleri ile ya da bitkileri ezerek yaptıkları tamponlarla sürmüşlerdir. Hatta resimlerini renklendirmede hayvan kemikleriyle püskürtme tekniğini kullanmışlardır. Eski Mısır duvar süslemelerine bakıldığında tapınaklarda ve mezar odalarında boş bırakılmış bir duvar yüzeyine hemen hemen hiç rastlanmamaktadır. Duvarlar basık rölyef şeklinde üzerleri boyanmış kabartmalarla, hiyerogliflerle veya doğrudan resimlerle doldurulmuştur (Tansuğ, 2004).

İnsanlığın gelişimine paralel olarak sanat da varlığını farklı şekillerde sürdürmeye devam etmiştir. Resim sanatı tuval üzerindeki varlığına kavuşuncaya dek duvar yüzeyinden kâğıda kadar birçok yüzeyde izlerini bırakmıştır. Sanayi devrimi, insan hayatının her boyutunda olduğu gibi sanat anlayışında da birçok gelişmeye sebep olmuştur. Teknolojinin araç gereçlerinden yararlanan sanatçılar, konu ve biçim açısından yapıtlarını zenginleştirmişlerdir. Örneğin, fotoğraf makinesinin bulunuşu, fizik bilimindeki gelişmeler sanatçıları etkileyerek bilimsel bulguların sanata girmesine neden olmuştur. Picasso ve Braque, günlük yaşamın bir parçası durumuna gelen gereçleriyle, resim sanatına yeni bir boyut getirmişlerdir. F. Leger, Oskar Schlemmer, Raul Hausmann, Carlo Cara, L. Moholy, Max Ernst gibi sanatçılar resimlerinde endüstriyel biçimlerden faydalanmışlardır. M. Duchamp gibi sanatçılar da hazır nesnelere sanat yapıtı olarak sunmuşlardır. Tatlin'in mühendislik ve havacılık alanlarındaki girişimleri, Gabo'nun heykele motor takması, Richter, Leger'in film alanındaki atılımları bu konudaki diğer örneklerdendir (Acar, 1994).

19. yüzyılın sonlarına doğru optik bilimindeki gelişmeler İzlenimci ve Art-İzlenimci sanat akımlarının gelişmelerini etkilemiştir. Fotoğraf makinesinin icadı sanat üzerinde

doğrudan ve dolaylı etkiler yaratmış, resim sanatında gerçeklik yanılması ve terk edilmesinde ve soyut resmin doğmasında etkili olmuştur. İlerleyen dönemlerde ivmesi artan teknolojik gelişim, sanatı yalnızca teknik yönden değil, Sosyo-kültürel bir olgu ve bir kavram olarak da dönüştürmeye başlamıştır. Görecelik kuramı ve atomun yapısının parçalanması bilim alanında çığır açarken, sanatta da Kübizm buna koşut olarak gelişmiştir. (Özkaplan, 2009).

Teknolojik gelişmeler ile birlikte gelen yeni olanaklar sanatı derinden etkilemiştir. Özellikle de dijital teknoloji olgusunun ortaya çıkması birçok teknik, tasarım, kavram ve olguyu da beraberinde getirmiştir. Tüm bu gelişmeler ve yenilikler; Net Sanatı, Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatı, Dijital Animasyon Sanatı, Oyun Sanatı, Yazılım Sanatı, Veri Tabanı Sanatı vb. kavramların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Tüm bu yeni kavramların içine ise bazı sanatçılar etkileşim, katılım ya da interaktif denilen olguyu da ekleyerek farklı çalışmaların meydana gelmesini sağlamışlardır. Günümüz çağdaş sanatı, İnteraktif Sanat ve İnteraktif Sanatın etken bir rol oynadığı Dijital Sanat, İnternet Sanatı, Bilgisayar Sanatı gibi disiplinler doğrultusunda teknolojik unsurların da sanata dâhil edilerek farklı anlamlar kazanarak, klasik sanatın tamamen dışına çıkan daha değişik, daha yenilikçi alanlara ve anlatımlara yönelmiş durumdadır (Özdemir, 2010).

Wands, "Dijital Çağın Sanatı" adlı yapıtında teknoloji ve sanat etkileşimini şu sözlerle ifade etmektedir:

Çağdaş sanatçılar interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanmakta ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsemektedirler. Bilgisayar sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iş türleri yaratma imkânı sunmuştur. Bunlara örnek olarak elle yaratılmayan çok karmaşık görüntüleri, bir taşa ya da madene oymak yerine üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulan heykelleri, internet aracılığıyla yeryüzünün her tarafından katılmanın mümkün olduğu etkileşimli enstalasyonları ve yapay hayat formlarının içerisinde yaşayıp öldüğü sanal dünyaları göstermek mümkündür (Wands, 2006, s.5).

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan "Dijital Resim" (Digital Painting); bilgisayar ortamında çeşitli yazılımlar aracılığı ile resim yapılması olarak adlandırılmaktadır. Bu amaçla geliştirilen Adobe Photoshop, Corel Painter, Artrage gibi programlar, bilgisayar ortamındaki resme birçok müdahalenin mümkün olmasına olanak sağlamıştır. Grafik tablet gibi donanımlarla da bilgisayar ortamında resim yapmak daha kolay hale gelmiştir. Son yıllarda dünyada genç sanatçılar tarafından icra edilen dijital resim akımının başarılı ve özgün örnekleri olmasına rağmen klasik üslubu benimseyen sanatçılar ve eğitimciler tarafından yeterince ilgi görmemektedir. Sanatçılar için fırsatlarla dolu olan

ve sanat eğitimine de büyük kolaylıklar getirebilecek olan bu yeni sanat alanının daha fazla araştırmaya konu olması önemlidir.

Günümüzde insan hayatının vazgeçilmez unsurlarından olan bilgisayar teknolojisi kuşkusuz gelecekte de önemini arttırarak sürdürecektir. Bu araştırmada, dijital teknolojinin sağladığı olanaklar neticesinde ortaya çıkan "Dijital Resim" anlayışı hakkında sanat eğitimcilerinin görüşleri değerlendirilmiş ve sanat eğitiminde kullanımına dair görüşleri alınmıştır.

1.1.1. Problem Cümlesi

Bu araştırmada “Sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmaları hakkındaki görüşleri nelerdir?” sorusuna cevap aranmıştır.

1.1.2. Alt Problemler

Araştırmada temel problem cümlesi doğrultusunda, aşağıda açıklanan alt problemlere ilişkin yanıtların aranması amaçlanmıştır.

1. Sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamaları hakkındaki bilgi düzeyleri nasıldır?
2. Sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışmak ile ilgili görüşleri nelerdir?
3. Sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği hakkındaki görüşleri nelerdir?
4. Sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamalarının gelecekteki konumu hakkındaki görüşleri nelerdir?
5. Sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamalarının sanat eğitiminde kullanılması ile ilgili görüşleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

İnsanoğlunun mağara duvarlarına resim yapmasından günümüze kadar sanatın icra ediliş şekli sürekli değişim göstermiştir. Gelişen teknoloji, hayatın her alanında olduğu gibi sanat alanında da büyük değişimlere sebep olmuş ve birçok yeni sanat dalının ortaya çıkmasına imkân sağlamıştır. Teknoloji ile birlikte ortaya çıkan yeni sanat dalları bir kesim tarafından ilgiyle karşılanırken bir kesim tarafından da eleştirilmiş ve benimsenmesi zaman almıştır. Fotoğraf sanatı da bu sanat dallarından biridir.

Haşim, Atatürk ile karşılaşmasının ardından fotoğraf hakkındaki düşüncelerini “Fotoğraf adesesine zerre kadar güvenim yoktur” şeklinde ifade etmektedir.

Fotoğraf aletinin keşfiyle portre ressamının görevine son bulmuş gözüyle bakanlara hak vermek bence zordur. Şekil ve madde, ışığın yansımaya göre sürekli değişir. Bu anlayışla hiçbir çehrenin, nitelikleri belirli, bir tek yansıması yoktur. Fırça sanatkârı, resmedeceği çehre üzerinde uzun süre hayatın gel-gitlerini gözlemek ve onu birçok değişimlerinde tutmak suretiyle, sonunda gerçek kimliğinin gizli hatlarını sezmeye başlar ve görmeyi başarır. Fotoğraf, bu zihni inceleme ve birleştirme gücüne sahip değildir. Onun için, hassas cam üzerinde görünen şekle bir belge değeri verilemez (Haşim, 2016, s.9).

Haşim' in sözlerinden de anlaşılacağı gibi icat edildiği günden bu yana sanatsal boyutu tartışma konusu olan fotoğraf sanatı, hala kimi çevrelere kendini kanıtama çabası sarf etmekte ve özellikle klasik sanat anlayışını benimseyen çevreler tarafından ciddiye alınmayan bir sanat dalı olarak görülmeye devam etmektedir. Günümüzde fotoğraf sanatıyla aynı kaderi paylaşmakta olan dijital resim sanatı geleceğin sanat dallarından biri olmaya gebedir.

Teknoloji, birçok sanat alanında olduğu gibi resim sanatı alanında da etkilerini göstermektedir. Son yıllarda tüm dünyada örneklerinin sergilendiği ve özellikle genç sanatçılar tarafından benimsenen “Dijital Resim” bilgisayar teknolojisinin getirdiği sanat hareketlerindedir. Dijital resmin, tuval üzerinde olsaydı "başyapıt" olarak kabul edilebilecek örneklerinin olmasına rağmen, bilgisayar ortamında hazırlanması ve özellikle sanat eserinin “teklik” ilkesine uymamasından dolayı tartışmalara konu olması bu araştırmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu araştırmanın amacı, dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliğinin sanat eğitimcilerinin görüşleri çerçevesinde incelenmesi ve sanat eğitiminde kullanımına dair algıların belirlenmesidir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Teknoloji yalnızca birtakım şeylerin yapılmasını kolaylaştıran bir araç değil, toplumsal yaşam üzerinde dönüştürücü etkileri olan bir güçtür. Yeni toplumsal anlayışların, beklentilerin, yönelimlerin ihtiyaç halini aldığı teknoloji çağında sanatsal alanda da köklü yenilikler gerçekleşmekte ve yeni sanat türlerinin doğuşuna şahit olunmaktadır. Dijital teknolojiler, yeni anlatım biçimleri yaratırken, sanatsal çalışma alanlarının sınırlarını genişletmiştir. Sanat eserinin yaratma sürecinde doğayı yansıtmaktan uzaklaşan sanatçı, zaman zaman teknolojinin sağladığı imkanları ön plana çıkartmıştır. Bilgisayar teknolojisinin sanat yapıtlarında kullanılmaya başlanmasıyla güçlükle elde edilen ifade biçimleri, çok daha kolay elde edilebilmiştir. Bu durum sanatçının ve sanat eğitimcisinin dijital sanat üretim türleriyle etkileşiminin artmasına neden olmuştur (Çokokumuş, 2012).

Günümüzde resim sanatına az çok ilgisi olan pek çok kişi, geleneksel yöntemlerle resim yapabilmek için gerekli araç-gerece, eğitime veya ortama sahip olamadıklarından dolayı ilgilenemedikleri resim sanatıyla akıllı telefonlar, tablet bilgisayarlar ve kullanımı basitleştirilmiş yazılımlar aracılığıyla ilgilenme şansı bulmaktadır. Ayrıca, kırsal kesimde bulunan okullarda, görsel sanatlar dersinin yürütülebilmesi konusunda yaşanan zorlukların başında ders için gerekli araç-gereçlerin temini konusu gelmektedir. Teknolojik imkânlar sonucunda sınıflarda kullanılan akıllı tahtaların eğitim-öğretimde kullanılması gibi görsel sanatlar dersinde de dijital imkânların kullanılabilmesi çeşitli avantajlar sağlayabilecektir.

Teknolojik yeniliklerin her geçen gün hız kesmeden ilerlemesinden yola çıkarak, bilgisayar teknolojisinin hayatımıza ve sanata olan etkilerinin artarak devam edeceğini söylemek mümkündür. Bu sebepten dolayı dijital resim sanatının incelendiği bu araştırma sanat eğitiminde dijital uygulamaların kullanımına dikkat çekmesi, ilerleyen dönemlerde dijital resim alanıyla ilgili yapılacak araştırmalara kaynak sağlaması ve çok geniş olmayan dijital resim literatürüne katkı sağlaması açısından önemlidir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

1. Bartın İlinde lisans, lise ve ortaokul düzeyinde görev yapmakta olan dokuz sanat eğitimcisinin görüşleri,
2. Dijital resim uygulamalarının, dijital boyama (digital painting) olarak tanımlanan tekniği ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Sayıtlar

1. Katılımcıların görüşme sorularına içtenlikle ve gerçeği yansıtacak şekilde cevap verdiği varsayılmıştır.

1.6. Tanımlar

Dijital resim: Bilgisayar ortamında çeşitli programları ile fırça, spatula, sprey boya gibi araçları taklit ederek, sanal bir tuval üzerine boyama imkânı sunan çalışma tekniği (<http://www.digitalpainting.be/> 13.02.2018).

Grafik tablet: Bilgisayar ekranındaki imlecin fare yerine kalem kullanarak kontrol edildiği, dâhili ekranlı veya ekransız çeşitleri bulunan, grafik çizim ve tasarım yapmak için özel olarak geliştirilmiş, basınca duyarlı bir girdi aracı (<http://www.webtekno.com/donanim/grafik-tablet-h3446.html> 13.02.2018).

Katman (layer): Çeşitli resim işleme, tasarım programlarında üst üste bulunan çalışma sayfalarıdır. Çalışma sayfasındaki katmanlar aracılığı ile desenin, yazının, grafiğin birbirine karışmaması, istenilen katmana müdahale edilebilmesi, silinebilmesi veya eklenecek yeni bir katman ile diğer katmanlara dokunmadan müdahalelerin yapılabilmesi mümkün olmaktadır (http://www.dijitalresimnedir.com/index.php?yazi_id=1335787550 13.02.2018).

CNC (Computer Numerical Control): Bilgisayar sayımlı yönetim anlamına gelir. CNC makineler, bağlı oldukları bilgisayardan aldıkları komutlar ile x,y,z doğrultularında hareket edebilen "otomatik" işlem yapabilen makinelerdir (<http://searcherp.techtarget.com/definition/computer-numerical-control-CNC> 13.02.2018).

İKİNCİ BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Sanatın Tanımı ve Sanat Eserinin Özellikleri

İnsanoğlu düşüncelerini ifade etmek için resim yapmayı, yazıdan daha önce kullanmaya başlamıştır. Tarih öncesi insanının çizgiyle anlattığı düşünceleri çağdaş düşünce ile yorumlamak pek de kolay olmasa da tarih öncesi resimlerin bu günkü anlamda “yalnız kendi resimsel gerçeklerini anlatan” resimler olmadıkları bilinmektedir. Bu resimler mağara duvarlarını süslemekten öte amaçlara yönelmişlerdir. Hayatın doğaya ve doğadaki yaratıklara karşı çetin bir savaş anlamını taşıdığı çağlarda bu resimler o savaşın bir parçası olarak kabul edilmekte ve insana olağanüstü büyüsel güçler sağladığına inanılan araçlar olarak kabul edilmekteydi (Tansuğ, 2004).

Karşılaşılan ilk resim örnekleri, insanlığın tarihi kadar eski olsa da Tansuğ’un da belirttiği gibi bu ilk örneklerde insanoğlu, sanatsal kaygıdan ziyade doğa ile mücadele ve üstünlük kurma amacıyla bu eylemi icra etmekteydi. Medeniyetin ilerlemesi ile varoluşunu sorgulayan insanoğlu, sanat üzerine düşünmeye ve onu tanımlamaya çalışmıştır. Bilinen yazılı tarihin başlangıcından günümüze önemli bir olgu olan sanat üzerine ilk kayda değer tanımlamalardan biri olarak kabul edilen Platon’un sanat tanımından günümüze binlerce yıldır “Sanat nedir?” sorusunun cevabı sürekli sorgulanmış ve tartışma konusu olmuştur. Her ne kadar sanatın genelgeçer bir tanımının yapılması pek mümkün olmasa da bu bölümde bazı düşünür ve sanatçıların sanat hakkındaki görüşleri incelenerek çeşitli tanımlar belirlenmeye ve sanat eserinin ne tür özellikler taşıması gerektiğiyle ilgili saptamalar yapılmaya çalışılmıştır.

2.1.1. Sanatın Tanımı ile İlgili Düşünceler

Dillerin nasıl doğduğu bilinmediği gibi, sanatın da nasıl doğduğu bilinmemektedir. Eğer tapınak ve ev inşası, resim heykel yapımı veya dokuma gibi etkinlikler sanat olarak sayılırsa, dünyada sanatçının bulunmadığı tek bir topluluk yoktur. Sanat deyince, müze ve sergilerde tadına varılan bir şey veya seçkin salonların güzel süslemelerinde kullanılan, az rastlanır, nefis bir şey anlıyorsak; sözcüğün bu özel anlamının pek yakında geliştiğini ve geçmişin en büyük mimarlarının, ressam ve heykelticilerinin bu sözü akıllarından bile geçirmediklerini bilmek zorundayız. Mimariyi ele alırsak, hepimizin bildiği gibi çok güzel yapılar vardır ve bunlardan bazıları, gerçek anlamda birer sanat yapıtıdır. Ne var ki, dünyada, belirli bir amaçla dikilmemiş tek bir yapı gösterilemez. Bu yapıları tapınma yeri, eğlence yeri veya konut olarak kullanan kimseler, özellikle işe yararlık ölçülerine göre değerlendirirler. Bunun dışında, yapının tasarımını veya oranlarını kendi beğenilerine az-çok uygun bulabilirler ve yapıyı, yalnız kullanılma açısından değil, aynı zamanda onu “doğru” hale getiren başarılı mimarın çabaları bakımından da değerlendirebilirler. Geçmişte, resim ve heykel sanatına karşı tutumun genellikle bundan pek farkı yoktu, bu sanat dallarında verilen ürünler, sadece sanat yapıtları değil, belirli

görevleri olan objeler sayılırdı. Kimi yapıların hangi gereksinimler sonucu dikildiğini bilmeyen birisi, bu konuda iyi bir değerlendirici olamaz. Aynı şekilde biz de hangi amaçla yapıldığını bilmediğimiz sürece, geçmişin sanatını anlayamayız (Gombrich, 2007, s.39).

Gombrich'in de düşüncelerinden anlaşıldığı gibi günümüzden binlerce yıl öncesinde insanların "sanat" kavramından anladıkları muhtemelen bizim günümüzde anladığımızdan çok daha farklıydı. Bu nedenle sanatın tanımlanabilmesi için her dönemin kendi içinde değerlendirilmesi, toplumların değer yargılarının ve kültürlerinin bilinmesi önemlidir. Platon görsel sanatlardan çok tiyatro hakkında yazmıştır. Ama Yunanlılar için bütün sanatlar doğanın taklit edilmesidir. Şiir ve tiyatro edebi olarak taklitçidir; Tanrıların ve tarihi karakterlerin duygularını, eylemlerini taklit etmiştir. Müzik, bir direnç, gelişim ve bitirme motifi gibi eylemleri taklit etmektedir. Heykel ve resim görsel olarak taklitçidir (Barret, 2015). Platon'un sanatla ilgili görüşleri sanatın taklitten ibaret olduğu yönündedir. Sanatın pratik faydasının oldukça az olması nedeniyle tasarladığı ideal devlette sanatçılara yer vermemeyi düşünmüştür. Bu hedefi doğrultusunda, beşerî bilginin haritasını çıkarırken sanatı yansımalar, gölgeler, rüyalar ve yanılsamalarla beraber mümkün olan en alt kademeye yerleştirmiştir. Platon bunları salt görünüşler olarak kabul eder, sanatçıların yapmayı bildiği şeyler de bu kategoride yer alır (Danto, 2015).

Dolayısıyla Platon'un dünyası iki katlıdır: "aldatıcı, güvenilmez olan duyularla algılanan fiziksel dünya ve hayallerle duygulardan tamamen özgürleştirilmiş akıl yoluyla anlaşılabilen, gözle görülmeyen gerçek (idealar dünyası) dünya. Gördüğümüz ve deneyimlediğimiz kusursuz dünya, görmediğimiz kusursuz dünyadaki 'idea'ların taklididir" (Barret, 2015, s.47). Bu sebeple sanatı bir kopyayı tekrar kopya etmek, imgeyi tekrar imgelemek olarak tanımlamış ve sanatın bir yansıma (mimesis) olduğunu söylemiştir. Ona göre sanat eserleri gerçekliği yansıtmaz, insanları gerçeğe doğru iletmez; tersine gerçekten uzaklaştırır. Sanatçı asıl gerçekliği değil, görünen, yüzeysel gerçekliği yansıtır, dolayısıyla gerçekten uzaklaşan kişidir. İnsanın amacı idealara yönelmek olmalıdır; oysa sanatçı onları ters yola götürmektedir. Platon'a göre doğada genel bir sanat kavramı yoktur, fakat bazı sanatlar vardır. Bu sanatlar, öznel deneylerin bir anlatım tarzı değil, aksine günlük etkinliklerin narin biçimleridir (Özsoy, 2007).

Öte yandan Platon'un öğrencisi olan Aristo'ya göre sanat ise "akıl tarafından belirlenen amaçların, ereklerin gerçekleşmesini, varlığa gelmesini sağlayan bir yapma-yaratma yetisidir" (Bozkurt, 2000, s.103). Aristo, Platon'dan farklı olarak sanatla dostane ilişkiler kurar ve sanatın değerli olduğunu düşünür. Aristo, Platon'un ideal formlar

dünyasına duyduğu inancı kabul etmez. Aristo'ya göre gerçeklik hissettiğimiz doğal dünyadan ibarettir (Barret, 2015). Sanatsal taklidin (mimesis), özellikle de tragedya sanatının, tutkuları besleyip hakikati arayanı yanılttığını, hatta onları yanlış yönlere sürüklediğini düşünen Platon'un aksine Aristo'ya göre sanatlar değerlidir. Çünkü onlar doğadaki eksikleri giderirler, toplumdaki kusurları onarırlar; bu yüzden de özellikle trajik drama haklı ve doğru gösterilebilir. Çünkü ahlaksal bir katkısı söz konusudur tragedyanın. Aristo'da sanat, taklit (mimesis) ile başlar, arınma (katharsis) ile son bulur; “mimesis”de sanatçı ve nesne, “katharsis”de ise alımlayıcı ve sanat yapıtı arasında bir iletişim ve etkileşim söz konusudur. Bu bağlamda da form güzelliği, nesne güzelliğinden başka bir şeydir. Diğer bir deyişle doğa ve sanat yasaları farklılık gösterirler; nesnedeki ve doğadaki güzel farklıdır. Sanat tinsel alandan duysal alana uzanır. Bu bakımdan sanat gerçeklikten daha fazla bir şeydir, onun aşılmasıdır; realitenin ve idealitenin sentezidir (Bozkurt, 2000).

Rodin sanatın doğaya öykünmesi gerektiğini savunur, ona göre doğayı olduğundan daha güzel kılmanın hiçbir reçetesi yoktur. Ancak sanatçı olmayan, sıradan bir insanın doğayı kopya ederek sanat yapıtı üretemeyeceğini ifade etmektedir. Bunun nedeni doğanın basitçe kopya edilebilecek bir veri olmamasıdır. Tersine onun üzerini örten perdenin kaldırılması, onun ortaya çıkarılması gereklidir (Göksungur, 2006). Diğer bir deyişle sadece sanatçılar gerçekliğin üzerindeki örtüyü kaldırıp doğanın saklı gerçekliğine ulaşabilir ve eserlerinde bunu yansıtabilir.

Hegel'e göre sanatın asıl değeri izleyiciye haz vermek değil, izleyicinin dünyayı algılayışına olan kattıklarıdır. Hegel de Aristo gibi sanatın değerini hakikati aydınlatma becerisinde arar. Temsiliyet becerisi ve biçimin güzelliği Hegel için önemlidir ama hakiki sanat için bu yeterli değildir. Ona göre hakiki sanat, zorluklar karşısında bile içsel özgürlük duygusu, iyilik ve haz yaratır. Sanat insanı anlama durumudur. Felsefe ve din anlayışı gibi sanat da zaman içinde gelişir ve büyür (Barret, 2015). Hegel'e göre sanatın, dinin ve felsefenin nesnesi 'farklı biçimlerde' kendisine karşıt olan her şeyle birleşmiş olan, dolayısıyla hiçbir çelişki içermeyen ve ulaşılabilecek en son noktayı temsil eden mutlak akıldır, mutlak gerçektir. Bu mutlak gerçeğe ulaşmanın yolları da Hegel'in “mutlak aklın üç krallığı” olarak tanımladığı sanat, din ve felsefedir (Göksungur, 2006).

Tolstoy, “Sanat Nedir?” adlı eserinde sanatı, bir haz, bir avuntu ya da eğlence değil, insanların bilincini ve aklını, duygu alanına aktaran bir yaşam organı olarak tanımlar. Tolstoy'a göre sanat, ikonlara saygı duyup tapınma, hükümdara bağlılık ve saygı, bir

arkadaşa hıyanet etmekten duyulan utanç, bayrağa bağlılık, bir hareketin intikamını almak, tapınakları inşa etmek ve süslemek için kendi çalışmasını bunlara adanmak, onurunu ve yurdun yüceliğini savunmak gibi duygu ve tutumları insana aşıladığına göre; her insanın saygınlığını göz önünde tutmayı, her hayvana sevgiyle yaklaşmayı, lüksten, şiddetten, intikam almaktan, öteki insanlar için gerekli olan nesnelere kendi keyfi için kullanmak gibi duygu ve tutumları da aşılayabilir ve insanları, başkalarına hizmet etmek için özgürce ve sevinçle fedakârlıklarda bulunmaya da yöneltebilir (Batur, 2015). Tolstoy, sanatın işlevinin yanında sanatçının görevinin de izleyiciye duyguları ifade etmek ve aktarmak olduğuna inanmıştır: “Kişi, bir zamanlar yaşadığı bir duyguyu, sözcüklere dökülen hareketler, çizgiler, renkler, sesler ve biçimler sayesinde kendi içinde uyandırabildiğinde, başkalarının da aynı duyguyu yaşayabileceği bir duygusunu aktarabilir. Sanat etkinliği işte budur...” (Freeland, 2008, s.148)

Gombrich’e (2007) göre “sanat” diye bir şey yoktur. Yalnızca sanatçılar vardır. “Mağara duvarlarına renkli topraklarla kabaca bizon resimleri yapan ilk insanlardan günümüzde duvarlara, tuvallere resimler yapan insanlara kadar geniş bir yelpazede yapılan birçok etkinlik vardır. Tüm bu etkinliklere sanat denilmektedir” (s.15). İtalyan estetikçi Croce’ye göre sanat, sanatçının deneyimi aktarmak için bulduğu sezgisel ifade yoludur. Sanatçılar gelişmemiş uyaranları ve deneyimleri bir ifade biçimi olarak bir araya getirmede çok uzmandır. “Hepimiz bir anlam çıkarmak amacıyla uyaranları bir forma sokuyoruz, bu nedenle sanat herkes için ortak bir ve elit bir zümre tarafından ya da onlar için yapılan nadir bir etkinlik değildir” (Barret, 2015, s.106).

Read’e (2017) göre tüm sanatçılarda hoşça gitme isteği vardır ve en basit şekli ile sanatı, hoşça giden biçimler yaratma gayreti olarak tanımlamaktadır. Bu biçimler bizim güzellik duygumuzu okşamaktadır. Bu süreçteki güzellik duygumuzu okşayan şey ise duyularımız arasındaki biçim bağlantılarının birliği ve ahengidir. Fakat atlanmaması gereken önemli bir nokta ise sanatın güzellik ile doğrudan bağlantısının yapılmasının yanlış olmasıdır. Aksi takdirde “Her güzellik sanattır veya her sanat güzeldir. Güzel olmayan sanat değildir. Çirkinlik olan yerde sanat yoktur” gibi öteden beri tartışılan ve sanatı tanımlamayı güçleştiren bir algı meydana gelecektir.

Nietzsche göre sanat, doğanın taklidi değildir, tersine doğaya yapılan bir ektir, onu aşmak üzere yanına dikilen fizikötesi bir ektir doğanın (Sontag, 2013). Baynes (2016), “sanat toplumda yaşayan bireylerin yaşamlarını etkiler ve toplum sanatın olası içeriğini ve

işlevini belirler. Bu ağın birleştiği noktadadır ‘sanatçı’ ve onun yaptığı şeyler” (s.28) sözleri ile sanatı, sanatçıyı ve sanat-toplum ilişkisine değinmektedir. Cündioğlu sanatla ilgili olarak, “Sanatın varlık nedeni tahayyüldür. Çünkü insan hayal edebildiği için var. Ne garip değil mi, akledemediği için değil. Tıpkı gerçeklik gibi aklın da sınırları var, bilimin de. Oysa tahayyülün sınırları yok. İster istemez sanatın da” sözleriyle sanat hakkındaki düşüncelerini belirtmektedir (Cündioğlu, 2016, s.3). Boydaş’a (2007) göre ise sanat, karışıklıktan ahenk yaratma, kolayca anlaşılmayan niceliği, çokluğu, kolayca anlaşılabilir bir birliğe dönüştürme faaliyetidir.

Görüldüğü gibi binlerce yıldır süren sanatı tanımlama çabaları halen daha sürmektedir. Sanatı tanımlama konusunda fikir ayrılıkları olmasına rağmen birçok sanatçı, sanat eleştirmeni ve felsefecinin hemfikir olduğu noktanın sanatın yaşayan, dönemden döneme, kültürden kültüre ve hatta kişiden kişiye değişen bir olgu olduğudur. Sanat üzerine söylenmiş her söz, her fikir ve her tanımlanmanın tek bir kaynaktan toplanmasının mümkün olmamasına rağmen bir sonraki bölümde sanatı tanımlamada fikir ayrılıklarına düşülmesine sebep olan görüşlerin sınıflandırıldığı sanat kuramlarına kısaca değinilmiştir.

2.1.2. Sanat Kuramları

Sanat tarihinin en başından beri sanatın tanımı, sanat eserinin işlevi ve özellikleri konularında yapılan tartışmalar sanat kuramlarının doğmasına sebep olmuştur. Platon’un temellerini attığı yansıtmacı kuram, daha o dönemlerde bile kendi içerisinde farklı görüşler doğurmuş, “Nasıl yansıtma?” sorusunun cevabı da iki bin yıldan uzun süredir ortak bir paydada toplanamamıştır. Estetik ve sanat felsefesi tarihine bakıldığında birçok kuram olmasına karşın bu araştırmada aşağıda belirtilen dört temel kuram incelenmiştir.

- Yansıtmacı Sanat Kuramı,
- Anlatımcı Sanat Kuramı,
- Biçimci Sanat Kuramı,
- İşlevsellik Sanat Kuramı (Balcı, 2005).

2.1.2.1. Yansıtmacı sanat kuramı. En eski kuram olan yansıtmacı sanat kuramı, gerçekçilik kuramı, kopya kuramı, taklit kuramı, mimetik kuram (mimesis), temsiliyet kuramı veya temsiliyetçilik gibi farklı isimlerle de bilinmektedir. 19. Yüzyıl'a kadar varlığını tek başına sürdürmüş olan yansıtmacı kurama göre sanat doğa ve toplumun yansması, sanat eseri ise doğadaki bazı şeyleri ifade etme yöntemidir. Kuramın öncülerinden Platon da Aristo da sanatı taklit (yansıma) olarak kabul etmiş, ancak insanlar üzerindeki etkilerinden dolayı sanatın değeri konusunda uzlaşmamışlardır (Barret, 2015). Bu ve benzeri fikir ayrılıkları yansıtmacı sanat kuramının kendi içerisinde üç farklı anlayışa ayrılmasına sebep olmuştur.

- Yansıtma Kuramı I. “Sanat, görünenin aynen yansımasıdır.”
- Yansıtma Kuramı II. “Sanat, genelin, özün yansımasıdır.”
- Yansıtma Kuramı III. “Sanat, ideal gerçekliğin yansımasıdır.”

İlk görüşün savunucusu, sanatı yansıtma ve taklit olarak gören Platon'dur. Platon'a göre bu dünyadaki canlı ve cansız her şey idealar dünyasındaki varlıklarının yansıması, taklididir. Sanatçı gördüklerini aynen yansıtarak bir çeşit taklidin taklidini yapmaktadır. Bu nedenle sanatçı, bizi gerçeklikten (idealar dünyasından) uzaklaştırmaktadır (Balcı, 2005). Platon şu soruyu sorar, “Acaba sanatlar bilgi içerir veya taşırlar mı?” Ona göre bu olanak dışıdır; çünkü sanatlar var olan iki tür bilgiden (kesin bilgi: Episteme ile yalnızca kanı: Doxa) kanı türündeki Doxa'ya dayanırlar (Bozkurt, 2000). Platon bu anlayışla sanatı taklidin taklidi olarak değerlendirmekte ve sanatçıları da toplumu gerçeklikten uzaklaştıran sahtekârlar olarak değerlendirmektedir.

“Sanat, genelin özün yansımasıdır.” görüşünün savunucusu Platon'un öğrencisi olan Aristo'dur. Aristo, Platon gibi idealar felsefesine inanmamaktadır. Ona göre içinde yaşadığımız dünya gerçek dünyadır. Bu dünyadaki her şey de gerçektir. Aristo'nun da sanatı taklit olarak görmesine karşın onun sanata bakışı ve yansıtma anlayışı Platon'unkinden çok farklıdır. Aristo sanatı olumlu etkinlik olarak görmekte ve hatta sanatı bilimden de üstün tutmaktadır. Aristo'nun yansıtma anlayışında sanatçı gördüğünü aynen aktarmamakta, “olması lazım gelen” anlayışa göre özü abartarak, idealleştirerek taklit etmektedir. Örneğin, sanatçı Herkül'ün heykelini yapıyorsa, Herkül'ün özü yani olması lazım geleni gücün, kuvvetin simgesi olduğudur. O halde heykeltıraş bu anlayışa göre heykel yapacaksa, heykel; adaleli, geniş omuzlu, heybetli olmalıdır (Balcı, 2005). Aristo'ya göre sanat hiçbir zaman sadece gerçekliğin yansıdığı bir ekran değildir; sanat yapıtı kaba bir taklit ürünü de değildir,

çünkü mimesis kavramı gerçekliği de içeren geniş bir kapsama sahiptir. Doğada ve sanatta karşımıza çıkan sanat güzelliği, gerçeklikten başka bir şeydir (Bozkurt, 2000).

Üçüncü yansıtmacı sanat kuramı Rönesans Dönemine ait olan “sanat, ideal gerçekliğin yansımasıdır” görüşüdür. Rönesans dönemi sanat anlayışında, tabiat kavramı idealleştirilmiştir. Dünyada çirkin, kaba, hoş gitmeyen şeylerin sanatın konusu olmaması görüşü benimsenmiş, yalnızca güzel, hoş olan şeyler sanatın konusu olması gerektiği ve sanatın izleyen ve dinleyenlere zevk vermesi gerektiği görüşü hâkim olmuştur. Ayrıca bu anlayışa göre sanat, ahlak açısından idealleştirilmiş insan tiplerine yer vererek yiğitlik, dürüstlük, kahramanlık, sadakat gibi konuları örneklerle canlandırmalıdır (Balcı, 2005). Rönesans Dönemi sanatında çirkinliğe, acıya, üzüntüye yer verilmek istenmemektedir. Bunun altında yatan nedenlere bakıldığında Orta Çağ boyunca yaşanan insanlık dışı çile, işkence ve eylemlerde yolu dönemin yattığı görülmektedir. Bu sebeple Rönesans sanatı güzeli konu almakta ve eğlendirerek öğretmeyi tercih etmektedir.

Hegel, taklitle ilgili düşüncelerini şöyle belirtmektedir:

“Doğanın taklit edilmesine karşı düşüncelerimizi söylerken sadece doğal olanın, sanatsal betimlemenin kuralı, yüce yasası olmaması gerektiğini söylediğimizi düşünüyoruz. Ayrıca, sanat yapıtının, içeriğini, en azından somut bir biçim altında ifade edilmesi kadar önemli bir unsurunu büyük olasılıkla duyulur dünyadan, dolaysızlıktan, doğanın verilerinden ya da insani durumlardan aldığını da kabul ediyoruz. Böyle bir içeriğin, içerik olarak bütünüyle doğadan alınmasının gerekliliğinin nedeni budur. Taklidi sanatın amacı yaparken güzelliğin kendisinin bir amaç olduğu göz ardı ediliyor. Dolayısıyla, sanatın amacı var olanı bütünüyle biçimsel biçimde taklit etmekten başka bir şey olmalıdır; bu taklit, bir sanat yapıtıyla hiçbir ortak yanı olmayan teknik yapaylıklardan başka bir şey getirmez.” (Altet, 2015, s.114)

19. Yüzyıla gelindiğinde yansıtmacı kuramın Gerçekçilik Akımı ile devam ettiği görülmektedir. 19. Yüzyılda sanayi devrimi ile birlikte toplumsal yaşamda önemli gelişmeler meydana gelmiş, fabrikaların kurulmasıyla kırsal kesimden kentlere iş imkânlarından dolayı büyük göçler gerçekleşmiş ve bu da büyük kentlerin kurulmasına sebep olmuştur. Kentlerde kırsal kesimden gelen yoksul insanların varlığı, kent merkezinde oturan az sayıda varlıklı insanların oluşturdukları yeni yaşam biçimi ve yeni ideolojilerin çıkmasına da neden olmuştur. Bu değişim doğal olarak toplumun alt ve üst yapı kurumlarını da doğrudan etkilemiştir. Sanat alanında da hem kuramsal hem de uygulama olarak farklı kuramlar ve sanat akımları ortaya çıkmıştır (Balcı, 2005). Ortaya çıkan yeni sanat akımlarından bir olan Gerçekçilik Akımı, Rönesans Dönemi'nin aksine eserde yansıtılacak gerçeklikleri, çirkin, iğrenç, ayıp demeden tüm yönleri ile yansıtılmalıdır. Gerçekçi bir sanatçının da gördüklerini olduğu gibi aktaran, tarafsız bir tutum sergilemelidir.

2.1.2.2. Anlatımcı sanat kuramı. İngiliz şair Wordsword 1800 yılında sanatı, “şiddetli duyguların aniden ortaya çıkışı” olarak tanılamıştır. (akt. Barret, 2015, s.101). Wordsword’un ifadesinden anlaşıldığı gibi anlatımcı sanat kuramında sanatçı ve sanatçının duyguları esas alınmaktadır. 19. Yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan bu kurama İtalyan filozof Croce (1866-1952) ile İngiliz filozof Collingwood (1989-1943) öncülük etmiştir. Bu kurama göre gerçek sanat eseri, sanatçının hiçbir etki altında kalmadan salt kendi duygularını dışa vurması sonucu oluşmaktadır. Anlatımcı kuramda sanat duyguların dilidir. Sanatçı eserinde doğa ve toplumu anlatsa bile, ortaya konan yansıtma değil, sanatçının kendisine ait, duygularının yarattığı doğa ve toplumdur (Balcı, 2005). Dışavurumculuk sanat akımının temellerini oluşturan anlatımcı sanat kuramı birçok sanat akımının doğmasında etkili olmuştur. Dışavurumculara göre sanatçılar, duygularının bir sanat eserinde vücut bulması ve aynı duyguları izleyende de uyandırılması için sözcük, boya, müzik mermer, eylem ve benzeri vasıtasıyla hünerlerini kullanırken duygusal deneyimlerden esinlenirler. Dışavurumculuk, sanatın doğası, neden sanat yaptığımız ve neden ona bakmaktan hoşlandığımız hakkında sorulan sorulara ilginç yanıtlar verir. Örneğin bir portre resmi aşkı ya da nefreti, daha özel duyguları ve sanatçının yaptığından başka bir şekilde ifade edilmemiş yeni bir duyguyu ortaya koyabilir. Sanatçılar bazen söylenmemiş duyguları ele almakla işe başlar ve onları tuval üstünde boyayla veya bilgisayarda piksellerle ortaya koymaya çalışırlar. “Sadece duyarlılıklar, duygular, ruh halleri ve hassasiyetler ifade edebilir ama davranışlar, değerlendirmeler, atmosfere ait özellikler, beklentiler, hayal kırıklıkları, öfke, rahatlama, gerginlik ve huzur da dile gelebilir.” Sanatçılar sadece duygu patlamalarını sergilemek durumunda değildir, aynı zamanda dünya görüşlerini ya da iç dünyalarını ortaya koyarlar. Dışavurumcu bir sanatçı için yaşanmışlıklar temeldir ve dışavurumcu sanatın öznesi insandır (Barret, 2015).

L. Tolstoy (1828-1910) da sanatı, sanatçının duygularını dışa vurması olarak kabul etmektedir (Balcı, 2005). Ancak, Croce ve Collingwood’un belirttiği, “gerçek sanat eseri, sanatçının hiçbir etki altında kalmadan salt kendi duygularını dışa vurması sonucu oluşur” görüşünün aksine Tolstoy, toplumcu yani ağır basan anlatımcılıktan yanadır. Ona göre sanatçının duyguları sıradan olamaz. Sanatçının sorumluluğu vardır. Sanatçı duygularını tüketici ile paylaşmalıdır. Kendi duygularını tüketiciye de aktararak aynı duyguları duymasını sağlamalıdır. Tolstoy’a göre sanatçılar, ahlaki temellere dayalı barış, kardeşlik gibi duyguları eserlerinde aktarmalıdır.

2.1.2.3. Biçimci sanat kuramı. Biçimcilik kuramı, sanatla ilgili soru ve sorunları açıklarken, sanat eserinin biçim yönünü esas almaktadır (Balcı, 2005). Sanata dâhil olan herkes, ele alınan ya da üretilen ister bir şiir ister dans ya da resim olsun, eserin biçimiyle ilgilenir. Biçimcilik estetik değerlerin bağımsız olabildiği ve sanatsal değerlendirmelerin diğer ahlaki ya da toplumsal görüşlerden ayrılabilceği inancı olarak tanımlanır. Biçimciler, sadece sanatın kurgusal ve soyut özelliklerine önem vermekte, içerikten bağımsız olarak çizgi şekil, renk gibi görsel unsurların düzenlenişini dikkate almaktadır. Biçimcilik çoğunlukla “sanat için sanat” sloganıyla özdeşleştirilir. Gerçekçiler, dışavurumcular ve enstrümantalistler eserlerinin biçimi ile yakından ilgilidirler. Gerçekçiler biçimi, sanat eserinin dünya hakkında gösterdiklerinden uzaklaşmak için değil, ona hizmet etmek için kullanmak isterken, Dışavurumcular biçimi dile getirilen duygunun vücut bulması için bir araç olarak kullanılmasını istemektedirler. Biçimciler, buna karşın biçimle ve biçimin kendisiyle onu yapanın ve algılayanın ilgilenmesini istemektedir (Barret, 2015). Biçimcilere göre, duygunun ifadesi, eserin içindeki hikâye, eserin sergilenmesi, tasarlanan işlevler ya da eserin hayata dair ortaya koymak istediği göndermeler gibi şeylerin önemi yoktur.

Karşılaştırmalı estetik uzmanı Richard Anderson, Biçimcilik ile diğer sanat kuramları arasındaki farkı işaret ederken, “Batılı estetik kuramlar arasında Biçimcilik en ayrıcalıklı olandır. Sanatın sadece estetik tatmin için yapıldığı düşüncesi ve bütün toplumsal, kültürel hatta temsili mesajların, sanatın yüksek amacından uzak olduğu iddiası bildiğim kadarıyla karşılaştırmalı estetikte eşi görülmemiş bir durumdur. Biçimciliğin sanat için sanat önermesi diğer estetik geleneklerdeki ‘toplum için sanat’ görüşü ile büyük bir çelişki ortaya koyar” ifadesini kullanmıştır (Barret, 2015, s.181).

2.1.2.4. İşlevsellik sanat kuramı. İşlevsellik kuramı, sanat tüketicisini esas alan görüşler ortaya koymakta ve sanatın işlevselliği üzerinde durmaktadır. Günümüzde sanat yaşamın her alanına girmiştir, kullanılan eşyaların kullanımının yanı sıra güzel olması ve hoş duygular yaratması da istenmektedir. Sanayi devrimiyle birlikte üretimin artması, tüketim malzemelerinin çoğalması, insanın zorunlu olarak nesnelere dünyası içinde yaşamasını gerektirmiştir. Bu nesnelere zorunlu yaşamı daha çekilir hale getirmek amacıyla tüketicinin zevkine uygun olarak güzelleştirme çabaları sürmektedir. Ancak, bu nesnelere sanat eseri değillerdir. Onlar kullandığımız eşyalardır. Sözelimi mobilyalardır, giysidir, otomobildir. İç içe yaşadığımız ve hayatımızı kolaylaştıran nesnelere dir. Güzel olması kadar, kullanılabilir olması, güvenli olması zorunludur. Bu nedenle, nesnelere dünyasını güzelleştirmek tasarımcının (sanatçının) teknolojiyle iş birliğini gerektirmektedir (Balcı, 2005).

2.1.3. Sanat Eserinin Özellikleri

Bir sanat eserini “sanat eseri” yapan şey nedir? Onu çağdaşlarından ayırıp sanat tarihinde hatırı sayılır yer edinmesine sebep olan şey nedir? Elbette, sanat tarihinde yapılmış olan her çalışmaya yer vermek mümkün değildir ancak, çalışmaları değerli ya da az değerli görme hakkı kime verilmiştir? Sanatın bu günküne kıyasla daha az ve elit çevrelerce icra edildiği dönemdeki çalışmalar daha mı değerliydi? Bir eserin yaradılış sürecindeki zorluk derecesi mi etkiliyor onun sanatsal niteliğini? O zaman mermer heykel kil heykelden daha değerlidir denilebilir mi?

Selçuklu seramiğini, sanat eseri olarak göz önüne alınamayacak bir toprak küpten ayıran şey nedir? Bu soruya “seramik daha güzeldir de ondan” şeklinde cevap vermek, konuyu bir hayli basite indirgemek olacaktır. Selçuklu seramiğini küpten ayıran birkaç özellik vardır. Bu özelliklerin bir kısmı apaçık, diğerleri kolayca çözümlenen, elle tutulur şekilde anlaşılan şeyler olmayıp, bir anda kavranan çekici bir görüntüdür. Şekil ölçülebiliyor, öz ölçülemiyor. Öncelikle seramiğin anlamlı bir biçimi yoktur. Bu biçim elde edilirken yalnızca faydacılık düşüncesinden hareket edilmemiştir. Seramiğin yüksekliğinin genişliğine oranı, silüetindeki kıvrımlar, onun biçimini olumlu hale getiren özelliklerdir. Genel biçimlerine ek olarak etkiyi arttıran bir diğer faktör de süsleme olabilir. Toprak bir küpte ana formu saklamayan, hızlı üretim sonucu olarak tekrara dayanan alçak gövüllü bezemelere kıyasla seramikte çoğu kez, hamuru örten, sır, boya ve astar maddeleriyle kaplıdır. Bu maddeler özenle seçilerek belli tekniklere göre uygulanmış, özenle çizilerek boyanmış, bazı durumlarda birkaç kez fırınlanmıştır. Süsleme ana seramik formun görsel etkisine katkıda bulunurken altındaki formu öylesine bütünleşmiştir ki; zenginleştirici olan bu özellik sıradan bir küpte görülemez. Desen, el ve fırçanın anlık hareketiyle ortaya çıkarken, çoğu kez aynı usta aynı deseni birebir tekrarlayamaz. Tüm bunların yanında bir başka konu ise üretim tekniğinden dolayı bir toprak küpün pek çok benzerinin olmasıdır. Oysa seramik az sayıda ve her bakımdan dikkatle tasarlanmış bir eşyadır. Bir ya da birkaç usta, yorum ve yaratma güçlerini onun üzerinde göstermişlerdir. Bu özelliği onu kıymetli kılar. Çok üstün bir teknoloji ile üretilen bir toprak kabın aksine teknik yönden zayıf ya da hiçbir işe yaramayan bir obje sanat eseri olarak kabul edilebilir. Yani sonucu belirleyen şey, malzemenin değeri veya

teknin üstünlüğünden çok, coşku ve hayranlık uyandıran sanatçı fantazyasıdır. (Mülayim, 2006, s. 188-190)

Üretim tekniği ve teklik olgusu sanat dünyasında her zaman tartışılacak konulardan olmuştur. Benjamin (2011), “sanat yapıtının teknik yolla yeniden üretimi sonucu elde edilen ürünün girebileceği konumların, yapıtın varlığını başkaca hiçbir biçimde etkilemese bile, ‘şimdi ve burda’lık niteliğini derinden yoksun kıldığı kesindir” (s.54) sözleriyle teknik yollar ile yeniden üretime karşı olan düşüncelerini belirtmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile ortaya çıkan üretim tekniklerine olan önyargılardan belki de en çok etkilenen alanların biri fotoğrafçılıktır. Fotoğraf sanatı bu günkü yerini hak edinceye dek uzun yıllar mücadele vermek zorunda kalmıştır. 20. yüzyıl başlarında resim kendini keşfetmeye koyulmuşken, o sıralarda fotoğraf ve film imgeleri de her tarafa yayılıyordu. Ancak ne hikmetse, modern teknoloji ile üretilen imgeler modern sanatın doğasına aykırıydı, daha doğrusu öyle algılanıyordu (Yılmaz, 2013).

Fotoğrafın bir icat olarak Fransız Bilimle Akademisi tarafından onaylanarak yeryüzü sahnesine çıkması ve hemen ardından da belge olarak kabul edilmesi, fotoğrafın sanat olarak kabullenilmesini ister istemez geciktirmiştir. Aslında içerdiği fizik, kimya ve optik özellikleriyle bilimsel bir icat olarak kabullenilen fotoğraf üzerine yapılan konuşmaların çoğalması ve yazılan yazıların artmasıyla sanat yolunda daha büyük adımlar atmaya başlamıştır. Hiç kuşkusuz bulunuş itibarıyla fotoğraf, basit anlamda gerçeklik üzerinden belge görevini üstlense de aslında daha önce hiçbir sanatta bulunmayan bir ara alanı işaret ettiği için farkını kısa süre içinde göstermiş ve başta resim olmak üzere görsel sanatların tamamında etkili olmuştur (Akoğul, 2017). Akımlar ve ekollerin oluşmasında, fotoğrafın kendine açtığı alanın büyük rolü vardır. Gerçek dünyayı bu denli başarı ile betimleyen bu icat özellikle resim sanatında farklı anlayışların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Bugün fotoğraf teknolojisinin bu denli geliştiği bir dönemde yaşayan insanların o dönemin şaşkınlığını anlayamayışı doğaldır. Ancak, fotoğrafın ilk çıktığı yıllarda yaşayan ve geçimini uzun uğraşlar sonucu yaptığı portrelerden sağlayan bir ressamın penceresinden bakılabildiği takdirde, fotoğraf diye bir icadın çıkması ve ressamın uzun uğraşlar sonucu ortaya koyduğu çalışmayı birkaç dakika içinde ürettiyor olmasının büyük bir şaşkınlık ve tepki ile karşılanmasının sebebi anlaşılabilir. Bu sebepten dolayı de o dönemde yaşayan sanatçıların birçoğu fotoğrafla mücadele içerisine girmiş ve onu küçümsemiştir.

Öte yandan Alfret Stieglitz, Edward Steichen, John Szarkowski, F. Holland Day ve Edward Weston gibi fotoğrafçılar fotoğrafın güzel sanatların bir kolu olduğunun önde gelen savunucularındandı. Fotoğraf, güzel sanatların bir dalı olarak ilk kez kabul edildiği zamanlar sanat fotoğrafçıları genellikle resimselcilik yöntemine başvurarak fotoğraflarında daha resimsel, yumuşak odaklı “romantik” görüntüler elde etme çabası içine girmişlerdir. Bu sayede fotoğrafın daha sanatsal görünmesi amaçlanmıştır (Grzymkowski, 2016).

Fotoğraf sanatına muhalif olan kesimin en çok üzerinde durduğu konu, sanat eserinin tekliği olagelmıştır. Geçmişten gelen bir anlayışla sanat eserinin yeniden üretilebilir, çoğaltılabilir olması onun sanatsal niteliğini zayıflatan bir durum olarak görülmektedir. Bu anlayışı savunan kişilerin en sık başvurduğu kaynaklardan biri olan Benjamin’in 1936’da yayımlanan “Teknik Olarak Yeniden-Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı” adlı makalesi gösterilmektedir. Benjamin (2015) makalesinde “En kusursuz yeniden üretimde dahi eksik bir şey vardır: sanat yapıtının şimdiliği ve belirgin bir mekânda özgün mevcudiyeti” (s.13) sözleriyle sık sık kullandığı sanat eserindeki “aura” kavramına dikkat çekmektedir. Benzer şekilde Berger (2017), “Resmin biricikliği bir zamanlar bulunduğu yerin biricik olmasından kaynaklanıyordu. Resim bir yerden başka bir yere taşınabilirdi. Ama hiçbir zaman aynı anda iki yerde birden görülemezdi. Fotoğraf makinası, resmin fotoğrafını çekerek resim imgesinin taşıdığı biricikliği ortadan kaldırmış oldu” (s.19) sözleri ile sanat eserinin ruhundan, aurasından bahsetmektedir.

Benjamin ve Berger’in fikirleri incelendiğinde “aura” tanımıyla sanat eserinin ruhunu, havasını, ait olduğu mekândaki atmosferini kastettikleri rahatça anlaşılabilir. Eskiden özgün ve tek olan yapıtlar sadece müzelerde, özel mekânlarda görülebiliyor ve bu eşsiz özelliği onlara kutsal bir hava vermekteydi. İnsanlar binlerce kilometre yol giderek o eseri görmek için sıraya giriyor ve nihayetinde eserin karşısında büyüleniyordu. Mekanik yeniden üretimlerle birlikte ise sıradan, günlük hale gelen bu eşsiz eserlerin aurası zamanla solmakta ve nihayetinde yok olmaktaydı. Çoğu insan işte bu yüzden binlerce kopyasının rahatlıkla üretilebildiği ve “tek” olmamasından dolayı fotoğrafı sanat kapsamına almayı reddetmektedir.

Günümüzde birçok sanat yapıtı kopyaları aracılığı ile tanınmaktadır. Leonardo’nun Mona Lisa’sı, Picasso’nun Guernica’sı, Van Gogh’un Yıldızlı Gece’si, Dali’nin Eriyen Saatleri, Andy Warhol’un Marilyn Monroe’su... Tüm bu büyük sanat eserleri ile günlük hayatta sürekli karşılaşmak mümkündür. Bu durum, onların aurasında solmaya sebep

olmanın aksine, eserlerin bilinirliğinin ve namının artmasına katkı sağlamaktadır. Bunun en büyük kanıtı olarak ise eserleri kopyalarından bildikleri halde yine de buldukları müzelere akın eden insan topluluklarının gösterilmesi mümkündür.

Sanat eserinin estetik olup olmayışı teknikten ya da taşıdığı kavramsal değerden çok izleyici üzerinde yarattığı etkiyle değerlendirilmelidir. Çünkü yaşadığımız zamanın tüketime açık hazır nesnelere estetik kıstasların belirleyicisidir. Geleneksel sanatsal değerler değişime uğramıştır. Artık her yeni oluşum, eğer geçerli bir fark yaratıyorsa yeni bir estetik anlayış demektir (Atmaca, 2011). Benzer bir düşünceyle May (2012) da sürekli değişen sanat tanımları, estetik algılar ve yeni değerlerin ışığında, yeni biçimlerin, yeni sembollerin, yeni modellerin bulunmasına öncülük edecek cesur insanlara ihtiyaç olduğunu belirtmektedir.

Read (2014), sanat eserini “duyarlılığın yoğurduğu örnek” olarak tanımlar (s.19). Read’e göre, sanatçı duyarlı olmalı ve eseri ile bize kendinden bir şeyler vermelidir. Eğer sanatçı, duyarlılığını bir yana bırakıp ahlak kaygılarına veya duygu dışı başka düşüncelere kapılırsa sanat eseri de saflığından uzaklaşır. Modern resmin ustalarından Klee (2014), “İnsanı ‘olduğu gibi’ sunmak isteseydim eğer, öylesine şaşırtıcı bir çizgi karmaşası kullanmak zorunda kalacaktım ki saf ögesel anlatım imkânsız olacaktı. Sonuç, kavramın ötesinde belirsizlik olacaktı, zaten olduğu gibi değil olabileceği gibi göstermek istiyorum. Ve böylece yaşam görünüşümle saf sanatsal ustalık arasında oluşacak mutlu beraberliğe ulaşabilirim.” (s.51) sözleriyle sanatçının sanatsal yaratımdaki rolüne dikkat çekmektedir.

Sanatsal yaratım sürecinde, esere sanatsal niteliğini kazandıranın “sanatçı” olduğu açıktır. Onun duygu ve düşünceleri, izlenimleri, fikirleri, anlatmak istedikleridir. Uygulanan teknik ister kalem ve boyayla yapılan bir çizim, bir tuval olsun, ister hazır malzemelerin kesilip yapıştırılmasıyla oluşturulan kolaj, gravür, taşbaskı, fotoğraf veya dijital ortamda üretilen bir resim olsun, aynı yaratma süreçlerinden geçilerek üretilmektedir. Sanatçı, bu süreçte tüm görsel sanatların ortak paydası olan renk, ışık, gölge, kompozisyon, denge, perspektif gibi tasarım ilkelerini kullanarak bir ürün ortaya koymaktadır. Dijital sanatlara veya fotoğrafa emekten yoksun eleştirisini yapanlar unutmamalıdır ki yaratma süreci sadece el emeği değil, uzun ve sancılı bir zihinsel süreçten de meydana gelir. Yılmaz’ın (2013) da belirttiği gibi bu “zihinsel süreç kaba emekten daha önemlidir” (s.62).

2.2. Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi

Sanat tarihindeki değişimler incelendiğinde, çoğu yeni sanat akımının doğuşu ile bilimsel gelişmelerin paralellik gösterdiği göze çarpmaktadır. Orta çağda, matbaanın ve pusulanın icadı, coğrafi keşifler Rönesans'ın doğmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle endüstri devrimi ile birlikte bilimsel alanda ortaya çıkan yeni fikirler, yeni icatlar sanatı hem doğrudan hem de dolaylı yönden etkileyerek yeni sanat akımlarının doğmasına vesile olmuştur.

Günümüz bilim ve teknolojisinin ulaştığı seviyeyi kedilere borçlu olduğumuz söylenir. Kilisenin cadılıkla suçladığı kediler orta çağ Avrupa'sından temizlendi ve kentler fare istilasına karşı savunmasız kaldılar. Fareler ve pirelerin sırtındaki veba, kıtanın üzerinden silindir gibi geçti ve halkın kedi kıyımından sorumlu tuttuğu kilisenin otoritesi onarılamayacak şekilde sarsıldı. Kiliseden doğan boşlukta da bilimsel düşünce filizlendi (Aşlak, 2017, s.30).

Sanatçılar bilimsel ilerlemenin getirdiği hemen her teknolojik aracı kullanmaktan geri durmamışlardır. Leonardo Da Vinci sanatçı kişiliğinin yanında aynı zamanda bir bilim adamıydı ve Rönesans döneminin çoğu insanı gibi Da Vinci de bilim ile sanatı birbirinden ayrı görmemekteydi (Grzymkowski, 2016). İngiliz optik uzmanı Charles Falco; Jan Van Eyck, Lorenzo Lotto, Caravaggio gibi sanatçıların iç bükey aynaları, kamera lusida ve benzeri optik yardımcıları kullandıkları tezini ortaya atmıştır. Dünya genelinde Ingres, Monet, Corot, Millet, Turner, Delacroix, Courbet, Paul Gaugin gibi pek çok sanatçı, ülkemizde de Osman Hamdi, Hüseyin Giritli, Fahri Kaptan, Salih Molla ve Hilmi Kasımpaşalı gibi ressamlarımızın fotoğraftan yararlandıkları bilinmektedir (Özkaplan, 2009). Bu örneklerin dışında günümüzde istisnasız her sanatçının kaçınılmaz olarak kullandığı yağlıboya, akrilik boya, tuval, bez, duralit, fırça, keski, çekiç gibi temel bazı araç gerecin dışında, Marcel Ducamp gibi pek çok sanatçının kullandığı hazır malzemelerin hepsi modern teknolojinin bir ürünüdür. Teknolojinin sanat ve sanat eğitime etki edişini en güzel anlatan örneklerden bir diğeri de Alman Bauhaus ekolüdür. Bu kurumda teknolojinin imkânları kullanılarak ideal sanat ürünleri ve modern anlamda çağdaş endüstriyel ürünlerin üretim ve pazarlanması gerçekleştirilmiştir (Erbay, 2014).

Teknoloji ve sanatın etkileşimi incelenmek istenirse eğer sanat tarihinin en başına gitmek zorunda kalınabilir ve en ilkel çağlardan başlayarak mağara resimlerinin yapımında kullanılan aletlerin, boyaların püskürtülmesini sağlayan kamışların, erken dönemlerde heykel yapımında kullanılan tekniklerin, mermeri yontmak için kullanılan aletlerin, fresklerde dayanaklığı arttıran özel karışımların, tuvalin, fırçanın ve yağlıboyanın keşfinin,

optik biliminin, fotoğraf makinesinin icadının, atomun parçalanmasının, bilgisayarın icadının ve daha birçok bilimsel gelişmenin ele almak kaçınılmaz olurdu. Böyle bir çalışmanın yapılmasının hem çok zaman alacağından hem de bu çalışmanın konusundan uzaklaştıracağından dolayı bu kısımda özellikle bilgisayarın icadının resim sanatına olan etkisi ve onun ışığında ortaya çıkan yeni gelişmeler kısaca incelenmiş ve gelecekte de hızla gelişmekte olan bu teknolojinin ne gibi yenilikler getirebileceği konusunda bir değerlendirme yapılmıştır.

Bilgisayarlar, ilk icat edildiği yıllarda bugün bildiğimiz halinden çok farklı aletlerdi. 1834 yılında İngiliz matematikçi Charles Babbage, mekanik bir makine olan bugünün bilgisayarlarının atası sayılabilecek Analitik Motor'u tasarlamıştır. Bilgisayardan çok büyük bir hesap makinesi olan bu alet, birkaç hesaplama fazlasını yapamamaktaydı. İlerleyen yıllarda geliştirilen ENIAC, II. Dünya Savaşı sürecinde ordunun daha hızlı bilgisayarlara ihtiyaç duymasından dolayı J. Persper Eckert ve John W. Mauchly tarafından geliştirilmiştir. Elektron tüpleri (Bu günkü çiplerin atası) ve RAM (Random Access Memory) kullanılması ile tasarlanmış programlar çalıştırabilen bu bilgisayar geniş bir ev kadardı. ENIAC'ın ardından ticari anlamda satışa sunulan ilk bilgisayar olan UNIVAC'ın geliştirilmesi 1952'li yılları bulmaktadır (Bodur, 2010).

Bilgisayarın sanatçılar tarafından keşfedilmesi kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve tasarıma imkân veren yazılım ve donanımların geliştirilmesi ile olmuştur. Apple'ın 1977'de geliştirdiği Apple II model bilgisayarı, sunduğu renkli grafik yetenekleriyle sanatçıların ilgisini çeken ilk bilgisayarlardan olmuştur (<http://grafiktasarimhakkindahersey.blogspot.com.tr/2013/11/adobe-ve-tipografi-uzerine.html> 22.09.2017). 1980'li yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla sanatçıların yaratıcılıklarını kullanabilecekleri yeni bir platform kendini göstermekteydi. Günümüz bilgisayarları ile kıyaslandığında gayet basit ve sunduğu imkânlar ile kısıtlı olan bu bilgisayarların kullanımı 1990'lardan itibaren internet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte artmıştır.

Günümüzde tasarım için geliştirilen özel yazılımlar ve çeşitli donanımlarla yaygın olarak kullanılan bilgisayarın sanatsal üretim için kullanımı 1970'lerin öncesine kadar gitmektedir. Köse, "Yeni Çağın Yeni Gereksinimi Bilgisayar ve Resim Sanatı" adlı araştırmasında bu konuya değinmiştir:

1970 yılından önce sanatçılar daha çok yazılımlarla ilgilenmeye başlamışlardır. Bunlardan Profesör Otto Beckmann "Art Intermedia" adında bir çalışma grubu oluşturmuş ve 1946 yılında modern sanat

anlayışını yepyeni bir çalışma tekniğiyle sarsmak istemiştir. Beckmann ve arkadaşları, çalışmalarında bilgisayarı tercih etmişlerdi. (...)

1965 ve 66'lı yıllarda ise, Frieder Nake, Georges Nees, Michael Noll, Charles Csuri gibi isimler bu ortamı sanatta daha yoğun olarak kullanmaya başlamışlardı. 1967' de ileri görsel çalışmalar grubunu (Center for Advanced Visual Studies of MIT) Gyorgy Kepes kurmuş ve bu grup ile bilimsel gelişmeler konusunda sanatçı ve sanata yardım etmeye başlamıştır.

1967 ile 1969 yılları arasında yapılan sergiler, sanat ve teknoloji hareketlerinde bilgisayarın yaratıcı süreçte önemli bir araç olduğunu vurgulamak açısından önemlidir. Bu dönemde Edward Kienholz'un "The Friendly Gray Computer" (Gri Renkli Arkadaş Bilgisayar) adlı yapıtı birçok sanatçı ve grubun ilgisini çekmiştir.

Bilgisayarla ilgilenen sanatçılar Avrupa'nın çeşitli ülkelerinde ya yalnız başlarına ya da gruplar halinde çalışmalar yaparak bu yeni resim anlayışını geliştirmeye başlamışlardır. Almanya'dan Herberd Franke, bilgisayar ekranında belirlenen şekillerin, tuşlara basılarak bozulması, tanımlanamaz bir biçime getirilmesi ve yeniden biçimlendirilmesi üzerine çalışmıştır (Köse, 1999, s. 18-20)

Bilgisayarlar için geliştirilen tasarım programları ve donanımsal ürünler (çizim, grafik tabletleri, üç boyutlu yazıcılar vb.) ile birlikte bilgisayarlı tasarım alanında farklı bir boyuta geçilmiştir. Fare, klavye gibi teknolojiler geliştirilmeden önce sanatçılar yazılımcılarla çalışmak zorundaydılar ve bu durumdan dolayı daha çok deneysel çalışmalar yapılabilmekteydi. Veri giriş araçlarının (ışık kalemi, klavye, tablet, fare vs.) geliştirilmesiyle birlikte sanatçılar görüntüleri oluştururken temel yazılımcılık bilgilerine ihtiyaç duymadan özgün çalışmalar üretebilme şansı yakalamıştır (Türker, 2011). Bilgisayar teknolojisinin hızla gelişmesiyle birlikte mimariden heykele, resimden rölyefe, sinemadan müziğe kadar sanatın hemen her alanında kullanılmakta olan bilgisayar, tartışmalı da olsa yeni bir sanat alanının oluşmasına yol açmıştır. Günümüzde üç boyutlu yazılımlar ile birlikte sanal ortamda tasarlanan heykellerin çevresinde dolaşmak ve ayrıntılı bir biçimde müdahale etmek mümkündür. Hatta yapılan değişiklikler birkaç tuşla geri alabilmekte ve farklı denemelerin ardından nihai formuna karar verilen çalışmalar üç boyutlu yazıcılar veya CNC makineler (Computer Numerical Control) yardımı ile mermer, metal, ahşap, kil, plastik gibi birçok farklı materyale işlenebilmekte veya üç boyutlu olarak yazdırılabilmektedir. Amerikalı heykel sanatçısı Bruce Beasley'ın "Coriolis Series" ismini verdiği heykel çalışmaları bilgisayar ortamında tasarlanarak üç boyutlu çıktısı alınan heykel çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir (<http://brucebeasley.com/coriolis-series/> 15.05.2017).



Şekil 2.1 Bruce Beasley, “Coriolis Series”, Coriolis XXIII

Bilgisayar teknolojisinin her geçen gün hızla gelişmesine paralel olarak gelişen çizim (grafik) tabletler ve yazılımlar, sanatçılara daha özgür çalışma alanları sunmaktadır. Sanatçılar, bilgisayarı, eskiz ve tasarım yapmak ve daha sonra da bu tasarımları tuvale aktararak klasik üslupla çalışmak gibi dolaylı kullanımının yanında, salt dijital ortamda çalışmak için de kullanılmaktadırlar. Birçok avantaj ve dezavantajının yanında, yazılım ve donanım bilgisi de gerektiren dijital çalışmalar özellikle genç kuşak sanatçılar tarafından kullanılmakta ve gün geçtikçe yaygınlaşmaktadır.

Bilgisayarın son 20 yıldaki gelişimine bakıldığında gelecekte bu teknolojinin hayatımızda nasıl bir yer tutacağını düşünmek hayal gücünü zorlamaktadır. Her geçen gün yeni bir gelişmenin yaşandığı bilgisayar dünyasında, görsel sanatlar alanında çığır açabilecek yeni gelişmeler yaşanmaktadır. Bunlardan biri olan Google’ın devrim niteliğindeki projesi Tilt Brush sanatçılara bu zamana kadar yaşamadıkları bir deneyim sunmayı vadetmektedir (<https://www.tiltbrush.com/> 15.05.2017).



Şekil 2.2 Tilt Brush

Tilt Brush, en sadeleşmiş tanımıyla sanal gerçeklik düzleminde üç boyutlu çizimler yapmayı olası kılan yeni nesil bir fırça olarak tanımlanabilir. Tilt Brush ve sanal gerçeklik gözlüğü ile yapılan çalışmaların etrafında dolaşarak müdahale edilebilmekte ve kaydedilen bu çalışmalar daha sonra düzenlemek ve görüntülemek için dijital olarak saklanabilmektedir. Henüz çok yeni bir teknoloji olan tilt brush ve sanal gerçeklik gözlüklerinin sanat çevreler tarafından kabul görüp görmeyeceği net olmasa da bilgisayar teknolojisinin geleceği ile ilgili ipuçları sunmaktadır (<http://vogue.com.tr/trend/googledan-tilt-brush-hayal-gucunun-paleti> 15.05.2017).

2.3. Dijital Resim

Başlangıçtan bu yana sanatçılar sanat eseri üretirken zamanın teknolojisini kullanarak malzeme zenginliği sağlamışlardır. Sanatsal üretim, teknik anlamında “geleneksel yöntem”, “mekanik yeniden üretim” ve “dijital yöntem” olmak üzere üç aşamada ele alınabilmektedir (Sağlamtimur, 2010). Geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin, mekanik kopyalarının oluşturulması sonucunda kaybolan “aura” tartışmaları sürerken dijital çağın başlamasıyla birlikte sanat, kendine yeni bir çalışma alanı bulmuş ve bunun sonucunda da yeni bir tartışmanın da fitilini ateşlemiştir. John Klima’nın sözleri dijital sanatların geçmekte olduğu süreci özetler niteliktedir:

Yeni bir aracın ortaya çıkışı, sanatın değerlendiriliş biçimini geri dönüşü olmayan şekilde değiştirir. Biz şu anda tam da bunu yapıyoruz. Sürece eklediğimiz öğeler ileride ‘Geleneksel Ölçütler’ haline gelecek; sonra da yeni bir araç ortaya çıkacaktır. Yeninin eskinin yerine geçmesi her seferinde zaman alır. İlk dönemin parçası olduğum için, elli yıl sonra değil, tam da şimdi bu alanda çalışmak bana heyecan veriyor (akt. Gökçe, 2014, s.23).

Bilgisayar destekli sanatın birçok türünün olduğu gibi, bilgisayar ortamında resim yapmanın da birçok tekniği vardır. Bilgisayar teknolojisinin sunduğu sınırsız imkânlardan dolayı dijital resimle ilgilenen veya ilgilenmeyen hemen her sanatçının “Dijital Resim” tanımından çıkardığı anlam farklılık gösterebilmektedir. Bu karışıklığın önüne geçilmesi ve araştırmanın amacına daha doğru ulaşabilmesi adına sonraki bölümde dijital resim kavramı tanımlanmıştır.

2.3.1. Dijital Resim Nedir?

20. yüzyılda başlayan değişim sürecinde toplumun tüm katmanları gibi sanatçıları da önemli ölçüde etkilenmiştir. Teknolojinin getirdiği yeni imkânları fırsat olarak gören sanatçıların karşısında, onu sorgulayan ve eleştiren muhalif çevreler varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Hızla gelişen teknolojiyle birlikte geri dönülemez bir yola giren yeni sanat anlayışı sadece baskı, resim, fotoğraf, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını etkilemekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, pixel sanatı, dijital sergileme ve sanal gerçeklik gibi yeni disiplinlerin de doğmasına yol açmıştır (Çokokumuş, 2012).

Bilgisayarın teknolojisinin hızlı gelişimiyle birlikte, sanat hem içerik olarak hem de uygulama yöntemleri açısından büyük değişimler yaşamıştır. Dijital imkânların çeşitliliği ve sürekli kendini güncellemesi kavramın tanımının yapılmasını güçleştirmektedir. Christiane Paul'e göre, dijital sanata yönelik sınıflayıcı önemli ayrımlardan biri, teknolojinin "araç" ve "ortam" olmasına yöneliktir. Fotoğraf, baskı, heykel ya da müzik gibi geleneksel sanat eserlerinin oluşması için bir "araç" olan teknolojiler, üretilen, saklanan ve sadece dijital formatta sunulan, etkileşimli veya katılımcı özelliklerini kullanan dijital teknolojiler için "ortam" olarak kullanılmaktadır (Sağlamtimur, 2010).

Resim sanatı, dijital gelişmelerden en çok etkilenen sanat alanlarının başında gelmektedir ve teknolojinin araç olarak kullanılmasına gösterilebilecek en iyi örneklerdendir. Dijital resim sanatı denilince akla birçok farklı tanımın gelmesinin sebeplerinden biri sanatçıların bilgisayarı, görüntü üretiminde birçok farklı şekillerde kullanıyor olmasıdır. Sanatçılar bilgisayarı; eskiz amacı ile kullanmak, tasarımlarının son haline karar vermeden önce farklı versiyonlarını bilgisayar ortamında denemek, ardından da tuval, duvar, duralit vs. üzerine yansıtıp geleneksel yöntemlerle çalışmak için kullanmanın yanında, tamamen bilgisayar ortamında çalışma yapmak, tamamlamak, ardından da farklı baskı teknikleri ile çıktısını alarak sergilemek veya tamamen dijital ortamda sergileme yapmak için de kullanabilmektedir.

Bu araştırmanın konusunu oluşturan "Dijital Resim" tanımı ile "Dijital Boyama" ya da yabancı kaynaklarda yaygın olarak kullanılan şekli ile "Dijital Painting" tekniği kastedilmektedir. Bu teknik ile bilgisayar ortamında fare, çizim tableti gibi çeşitli donanımları, uygun grafik yazılımlar (photoshop, paint, artrage vb.) ile birlikte kullanarak, sanal bir tuval üzerine sanal boyalar ve çeşitli uygulama araçları (fırçalar, spatulalar,

spreyler vb.) ile resim yapmak mümkün olmaktadır. Dijital boyamayı diğer dijital resim tekniklerinden ayıran en önemli fark, sanatçının geleneksel yöntemde resim yapar gibi dijital ortamda resim yapabilmesine olanak sağlamasıdır. Geliştirilen yazılımlar çeşitli fırçaları, boya etkilerini, fiziksel ortamı taklit edebilmenin yanında, sulu boya, akrilik, yağlıboya, pastel boya karakalem, airbrush (hava fırçası) gibi birçok farklı teknikte çalışabilme olanağı da sunmaktadır.

Tasarım yazılımlarının sunduğu olanaklar, sanatçılara büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bu olanaklar sayesinde günümüz ressamı, artık tuval hazırlamak zorunda kalmadığı gibi, hayalinde yarattığı resmi ekranda görselleştirebilmekte ve sanal bir tuvalin yüzeyini dokularla kaplayarak, boyayarak, düzenleyerek çalışmasını dijital ortamda tamamlayabilmektedir (Köse, 1999). Sanatçılar geleneksel yöntemlerle yapılamayacak derecede ayrıntılı çalışmalar yapabilmenin yanında, katmanlarla çalışmak gibi kolaylıklardan da faydalanabilmektedir. Katmanlarla (layers) çalışmanın sunduğu avantajla sanatçı, diğer alanlara dokunmadan sadece müdahale etmek istediği alan üzerinde çalışabilmekte, istemediği bir katmanı kaldırabilmekte veya yeni bir katman ekleyerek resmin alacağı yeni görünümü inceleyebilmektedir. Sanatçı eğer isterse yakınlaştırma özelliği ile ayrıntılı çalışmak istediği alanlara yaklaşarak çalışabilir veya birçok farklı fırça türü ve renk tonundan istediğini kullanarak dilediği gibi çalışma yapabilir. Dilenirse boyaların birbiri ile etkileşime girmesi gibi özellikler devreye sokularak geleneksel yöntemlerdeki etkiler sağlanabilir veya boyaların kuruması ya da geç kurumasından dolayı müdahale edilememesi gibi sorunlar yaşanmadan çalışma tamamlanabilir veya ara verilerek başka bir zaman devam edilebilir. Bir yağlı boya sanatçısının resim yapabilmek için ihtiyaç duyduğu atölye, şövale, tuval, boyalar, fırçalar, çeşitli yağlar, seyrelticiler, temizlik ekipmanları gibi birçok araç gerecin aksine dijital resim yapan bir sanatçının sadece bilgisayar ve çizim tableti ile herhangi bir atölyeye ihtiyaç duymadan herhangi bir yerde çalışma yapması mümkündür.



Şekil 2.3 Aaron Griffin, “Blue Jay”, dijital resim çalışması
(<http://aarongriffinart.deviantart.com/gallery/>, 09.06.2017)

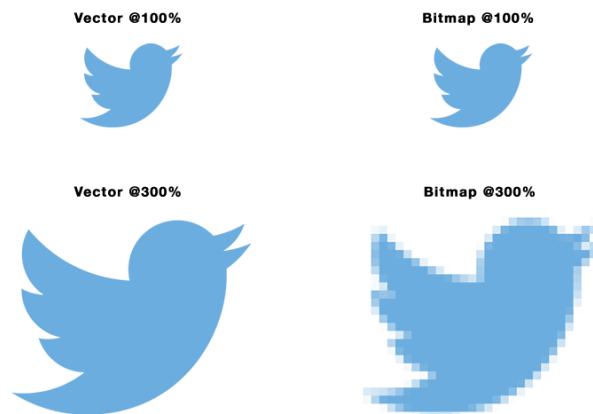
Dijital resim sanatının avantajlarının yanında dezavantajları da mevcuttur. Bunların en başında yazılım ve donanım bilgisinin gerekliliği gösterilebilir. Photoshop gibi tasarım yazılımlarının hemen her sene yeni versiyonları çıkmakta ve bu versiyonlara birçok yeni özellik eklenmektedir. Kaçınılmaz olarak da dijital dünyadaki bu gelişmelerin takip edilmesi büyük bir çaba sarf etmeyi gerektirmektedir. Aynı şekilde bilgisayar, monitör, grafik tableti gibi donanımsal bilgilere de sahip olunması, dijital resim uygulamalarının etkili bir şekilde kullanılabilmesi açısından kaçınılmazdır. Profesyonel çizim tabletlerinin yüksek fiyatlara satıldığını ve dijital alanda çalışabilmek için önemli yatırımların yapılması gerekebileceği de unutulmamalıdır.

Bunların yanında geleneksel resim sanatındaki pentür, üç boyutlu çalışabilme, farklı materyaller üzerine çalışılabilme gibi olanakların olmayışı da dijital resim sanatının dezavantajlarından. Tüm bu teknik problemlerin yanında geleneksel sanat anlayışını benimseyen sanat çevrelerinin dijital resim sanatına bakış açısı, ciddiye almaması, sanat olarak kabullenmedeki isteksizlikleri gibi yaklaşımların çoğunluğunu genç kuşak sanatçıların oluşturduğu dijital resim sanatçılarının çalışma isteklerini olumsuz yönde etkileyebileceği sayılabilecek dezavantajlardandır.

2.3.2. Dijital Resim Üretiminde Kullanılan Yazılımlar

Dijital ortamda görsel tasarım yapılmasını sağlayan programlar vektörel tabanlı ve piksel tabanlı programlar olmak üzere iki temel çalışma prensibine göre gruplandırılırlar. Bu programların kullanım şekillerine göre farklı kullanım alanları vardır. Vektör tabanlı programlar (Adobe Illustrator, Corel Draw, Freehand vs.), bir çizgi veya eğim oluşturulduğunda, başlangıç noktası ile son nokta arasında oluşan hattın matematiksel formülünü oluşturarak yapılan çizimlerin bozulmadan istenilen oranda büyütülüp, küçültülebilmeye, renk değişimlerinin yapılabilmesine olanak sağlayan programlardır (Köse, 1999). Bu tür programlar daha çok grafik tasarım çalışmalarında, teknik çizimlerde, logo tasarımı gibi alanlarda kullanılmaktadır.

Piksel tabanlı programlarda (Adobe Photoshop, Artrage, Paint vs.) ise pixel adı verilen renkli noktaların bir araya gelmesi ile görüntü oluşturulmaktadır. Bu durumu bir mozaik çalışması olarak düşünmek mümkündür. Bir mozaik oluştururken her bir taşın bir piksel olduğu ve bu taşların bir araya gelmesiyle de piksel tabanlı bir resim olduğu düşünülebilir. Bir mozaik çalışmasında parçaların küçülmesi ile belli bir birim kareye düşen taş miktarı artmakta ve daha ayrıntılı çalışmalar yapılmasının mümkün olması gibi piksel yoğunluğu (dpi, ppi) yüksek olan görsellerde de görüntü kalitesi daha yüksek ve ayrıntılı olmaktadır. Piksel tabanlı görüntüler orijinal ebatlarının üzerinde büyütülmeye çalışıldığında zaman vektörel çizimlerin aksine, noktalar arası mesafe açılacağından dolayı görüntü kalitesinde kayıplar olmaktadır. Vektörel bir çizim ile piksel tabanlı (bitmap, jpg, png, tiff) çizim arasındaki farkı Şekil 2.4'te ayrıntılı olarak görmek mümkündür.



Şekil 2.4 Vektör tabanlı bir çizim ile piksel tabanlı bir çizimin karşılaştırılması.

(<http://forum.turkishcode.com/konu-vektor-ve-pixel-farki.html> 09.06.2017)

Dijital Resim çalışmalarında piksel tabanlı programlar kullanılmaktadır. Bu alanda uzun yıllardır piyasada olan Adobe Photoshop, Corel Painter, Autodesk Sketchbook, Artrage, Paint Tool SAI, My Paint, Rebelle, Mischief, Clip Studio Paint gibi programların yanında tablet bilgisayarların yaygınlaşması ile birlikte bu platformlar için geliştirilen Infinite Painter, Painter Mobile, PaperOne, Paint Draw, Sketchbook gibi uygulamalar da bulunmaktadır. Sundukları özellikler ve müdahale imkânları açısından farklılıklar gösterse de tüm bu programların çalışma prensipleri aynıdır.

Profesyonel anlamda dijital resimle uğraşan sanatçıların en yaygın olarak kullandığı programlardan biri olan Adobe Photoshop sektördeki en eski yazılımlardandır. İlk olarak 1987 yılında doktora öğrencisi olan Thomas Knoll'un dijital görüntülerin işlenmesi amacı ile üzerinde çalıştığı program kardeşi John Knoll'un da ilgisini çekmesi ile geliştirilmiştir. İlk başta monokrom ekranda siyah-beyaz resimlerin düzenlenmesine yarayan program, Adobe firmasının programı satın almasından sonra 1990 yılında ilk olarak Machintosh bilgisayarlar için "Adobe Photoshop 1.0" olarak piyasaya sürülmüştür.

1990 yılından günümüze kadar birçok versiyonu çıkan Photoshop, sunduğu olanaklar ile fotoğraf düzenlemeden web tasarımına, animasyondan dijital boyamaya kadar birçok alanda kullanılabilir. Ayrıca, fırça çeşitliliği ve geliştirilebilen fırça çeşitleri, düzenleme araçları, katmanlarla çalışabilme, maskeleme gibi birçok özelliği ve güçlü ara yüzü ile sektörünün en önde gelen yazılımlarından olmuştur. Bir diğer yazılım olan Corel Painter, Corel firmasının çıkarmış olduğu popüler çizim ve boyama programlarından biridir. Photoshop gibi Corel Painter yazılımı da çeşitli boyama etkilerinin (pastel, suluboya, yağlıboya, karakalem vs.) ve çeşitli araç gereçlerin (fırça, spatula, kalem vs) kullanımına imkân sağlamaktadır. Autodesk Sketchbook, Artrage, Paint Tool SAI, My Paint, Rebelle, Mischief, Clip Studio Paint gibi diğer programlar da dijital boyama amacı ile kullanılmakta ve sunduğu özellikler ile belirli bir kullanıcı kitlesine hitap etmektedir. Ayrıca geliştirilen Infinite Painter, Painter Mobile, PaperOne: Paint Draw Sketchbook gibi mobil yazılımlar ise basitleştirilmiş ara yüz ve özellikler ile daha amatör kullanıcılara ulaşma amacı ile geliştirilmiştir.

2.3.3. Dijital Resim Üretiminde Kullanılan Donanımlar

Dijital resim sanatı, sanatçılara sunduğu olanaklar ve sunduğu imkânlar ile ilgi çekici bir çalışma alanıdır. Ancak bu alanda çalışabilmek için öğrenilmesi gereken programlar ve sahip olunması gereken donanımlar vardır. Bu donanımların başında kuşkusuz güçlü bir bilgisayar gelmektedir. Buna ilave olarak yüksek çözünürlüklü bir ekran, fare, klavye, grafik (çizim) tableti, yazıcı, tarayıcı gibi donanımlar da ihtiyaç duyulmaktadır. Her ne kadar günümüz teknolojisi ile birlikte gelişen tablet bilgisayarlar, dokunmatik ekranlar veya ekranlı tabletler ile birlikte saydığımız donanımların tümüne ihtiyaç duymadan çalışmak mümkün olabilse de alan bilgisi açısından bilinmesi gerekmektedir.

Günümüzde kullanılan tasarım programları, bilgisayar fareleri ve çizim tabletleri geliştirilmeden önce sanatçılar, bilgisayar ortamında görüntü üretebilmek için kodlama bilgisine sahip olmak veya bir yazılımcı ile birlikte çalışmalarını zorundaydılar (Köse, 1999). Oysa günümüzde her kesimden kullanıcının rahatlıkla kullanabileceği yazılım ve donanımlarla birlikte dijital ortamda resim yapılabilmesi kolaylaşmıştır. Bilgisayar ortamında resim yapabilmek için bilgisayar faresi ve bir klavyenin yeterli olmasına rağmen daha hassas ve doğru çizimlerin yapılabilmesi için kalemli grafik tabletlerin kullanılması gerekmektedir.

Grafik tabletleri ekranlı ve ekransız olarak iki temel gruba ayırmak mümkündür. Ekransız grafik tabletlerde, bilgisayara bağlanan basınca duyarlı bir panel ve özel bir kalem ile çizim yapılmaktadır. Bu tabletlerin en büyük dezavantajı çizim yapılan panelde herhangi bir görüntü oluşmadığından dolayı yapılan çizimi bilgisayar ekranından takip etmek zorunda kalınmasıdır. Bu durum alışma süreci tamamlanıncaya kadar el ve göz koordinasyonunun sağlanamamasına ve istenilen çizimin yapılamamasına sebep olmaktadır (Şekil 2.5.). Ekranlı tabletlerde ise harici bir monitöre ihtiyaç duyulmamakta, yapılan çizim ve görüntü aynı panelde oluşmaktadır (Şekil 2.6.).



Şekil 2.5 Ekranlı grafik tablet
(<http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/photoshop/how-set-up-wacom-tablet-for-photoshop/14.06.2017>)



Şekil 2.6 Dâhili ekranlı grafik tablet
(<http://komicolle.org/c/20473> 14.06.2017)

Grafik tabletlerdeki bir diğer önemli konu ise basınca duyarlılık ve tepki süresidir. Basınca duyarlılık, kalem ile kâğıda uyguladığımız basınç olarak düşünülebilir. Kurşun kalemle kâğıda uyguladığımız basınçla doğru orantılı olarak kâğıt üzerinde bıraktığı iz daha koyu olması gibi grafik tabletlerin de basınç hassasiyeti arttıkça tablet üzerinde uygulanan kuvvete orantılı olarak ekranda daha koyu ve sert bir iz oluşacaktır. Bu şekilde koyuluk, açıklık değerlerinin bilgisayar ortamında taklit edilmesi mümkün olmaktadır. Tepki süresi ise; tablet üzerinde kalemin dokundurulması ile birlikte eş zamanlı olarak

ekranda da aynı çizginin oluşma süresi olarak açıklanabilir. Bu süre ne kadar az ise o derece doğru ve rahat bir çizimin gerçekleştirilmesi mümkün olmaktadır. Tabletin tepki süresi çok ise çizilen çizgi ekranda milisaniyeler ile ifade edilen ölçüde geç belirerek doğru ve hızlı bir çizimin yapılmasının güçleştirmektedir.

Birçok büyüklükte ve türde çeşitleri olan grafik tabletler, tablet bilgisayarlar ile karıştırılabilmektedir. Grafik tabletler; çizim ve tasarım amacı ile geliştirilen özel tabletler iken, tablet bilgisayarlar ise birçok işlem yapmak için geliştirilmiş, kendine özgü işletim sistemi olan bir tür mobil bilgisayardır. Her ne kadar bazı tablet bilgisayar modellerinde dâhili kalem özelliği olsa bile bu tabletlerin basınca duyarlılığı ve tepki süresi grafik tabletlerdeki kadar hassas değildir. Kalemli tablet bilgisayarlar ile başarılı çalışmalar yapılabilmesine rağmen profesyonel kullanımlar için grafik tabletler tercih edilmelidir.

2.4. Dijital Resim Sanatçıları

Bilgisayar teknolojisinin son çeyrek yüzyıldaki gelişimine tanık olan günümüz genç kuşak sanatçıları, teknolojinin sunduğu imkânlarla kayıtsız kalmayarak onu sanatsal faaliyetlerinde aktif olarak kullanmaktadır. Gelişen film, animasyon, oyun, reklam gibi pek çok sektörde önemli bir yere sahip olan dijital resim sanatı, bu sektörlerin sunduğu imkânlar ve sektörün geleceğinden dolayı her geçen gün yaygınlaşmaktadır. Dünya çapında Raphael Lacoste, Yuan Cui, Aaron Griffin, Thomas Tenery, Xiaodi Jin, Even Amundsen, Michael Kutshe, Darek Zabrockli, Betawi Kebayoran gibi farklı toplumlardan pek çok sanatçının yanında ülkemizde de uluslararası nitelikte kendini geliştirmiş ve kanıtlayabilmiş Kerem Beyit, Yiğit Köroğlu, Ertaç Altınöz, Emrah Elmaslı, Melike Acar, Cihan Engin gibi birçok genç sanatçı dijital resim alanında profesyonel olarak çalışmaktadır.

Dijital resim uygulamaları ile ilgilenen yurt içinde ve yurt dışında pek çok genç sanatçı olmasına rağmen bu sanatçıların bilinirliği ve ulaşılabilir kişisel bilgileri sınırlıdır. Bu bölümde aktarılan sanatçılar belirlenirken sanatçılarla yapılmış olan röportajlardan ve biyografilerinden yararlanılmıştır. Sanatçıların takip ettikleri veya çalışmalarını örnek aldıkları sanatçıların listesi belirlendikten sonra kişisel bilgilerine ve çalışmalarına ulaşılabilen sanatçılar bu bölümün içeriğini oluşturmuştur. Daha çok internet platformları üzerinden çalışmalarını sergileyen bu sanatçılara ve örnek çalışmalarına bu bölümde kısaca yer verilmiştir.

2.4.1. Yurt İindeki Dijital Resim Sanatı ile İlgilenen Sanatılar

2.4.1.1. Kerem Beyit. 1980 Ankara doęumlu olan sanatı, izim yapmaya ocukluk dnemlerinde etkilendięi izgi romanlar aracılıęı ile bařlamıřtır. Gazi niversitesi, Grafik Tasarım Blm okuduktan sonra profesyonel olarak alıřmaya bařlamıř, illstrasyonlardan, ticari ocuk dergileri ve kitaplarına kadar birok farklı alanda alıřma yapmıřtır. izimlerinde konu olarak genellikle fantastik ve bilimkurgu ieriklere yoęunlařan Kerem Beyit aynı zamanda da film ve oyun sektr iin konsept izimler yapmaktadır. Sanatı, kâğıt zerinde yaptığı eskiz alıřmalarını daha sonra eřitli programlar yardımıyla dijital ortamda dzenlemekte ve renklendirmektedir (<http://www.deuforum.com/forumposts.asp?TID=4030&title=kerem-beyit> 13.09.2017).



řekil 2.7 Kerem Beyit
(<https://www.artstation.com/artwork/qA0nD> 24.07.2017)

Kerem Beyit'e gre “iyi bir illstratr fantastik temalar kadar, sci-fi (bilim kurgu), macabre (korkun, rktc) gibi temalara da hâkim olmalı, gerektięi zaman oturup bir reklam illstrasyonu da yapabilmeli, gerektięi zaman bir ocuk kitabı resimleyebilmelidir.” (<http://www.kayiprihtim.org/portal/roportajlar/kerem-beyit-ile-roportaj/> 24.07.2017).



Şekil 2.8 Kerem Beyit

(<https://kerembeyit.deviantart.com/art/Into-the-Unknown-106877859> 13.09.2017)

2.4.1.2. Yiğit Köroğlu. 2006 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nden mezun olan sanatçı 2009 yılına kadar çeşitli iç mimarlık projeleri yürütmüştür. 2009 yılından sonra başlarda hobi olarak başladığı dijital resim çalışmalarını zamanla profesyonel olarak yapmaya başlamıştır. Birçok önemli projede çalışan sanatçı, Türk dijital resim sanatçıları içerisinde önemli bir yere sahiptir (<https://www.yigitkoroglu.com/about/> 13.09.20017).



Şekil 2.9 Yiğit Köroğlu, Seyahat, 2016

(<https://www.yigitkoroglu.com/#/journey/> 24.07.2017)



Şekil 2.10 Yiğit Koroğlu, Alone, 2010
(<https://www.yigitkoroglu.com/#/alone/> 13.09.2017)

2.4.1.3. Ertaç Altınöz. 1981 yılında Balıkesir’de doğan sanatçı, lise eğitimini İzmir Işıl Saygın Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi’nde tamamladıktan sonra sinema-televizyon bölümünü bitirmiştir. Üniversite yıllarından sonra çizime olan ilgisi yeniden artan Ertaç Altınöz, genellikle yurt dışı olmak üzere, kitap illüstrasyonları, oyun görselleri, reklam afişleri gibi çeşitli projelerde de yer almaktadır (<https://frpnet.net/roportajlar/ertac-altinoz-ile-roportaj> 12.09.2017).



Şekil 2.11 Ertaç Altınöz, 2009
(<https://ertacaltinoz.deviantart.com/art/The-Charm-161893655> 13.09.2017)

2.4.1.4. Emrah Elmaslı. Şu anda İngiltere’de ikamet eden ve Microsoft Lionhead Studios’ta konsept tasarımcı olarak çalışan Emrah Elmaslı aslen İzmir Karşıyakalıdır. Çizim yapmaya çocukluk dönemlerinde başlayan sanatçı, “Herkes çocukluğunda o veya bu şekilde çizmiştir ama sonra çizmeyi bırakmıştır. Beni ve benim gibileri sürüden ayıran, sadece çizmeyi bırakmamaktır” sözleri ile gelişim sürecini özetlemektedir. İllüstrasyon ve konsept tasarımlar ile üniversite yıllarında tanışan sanatçı, sektörün imkanlarını fark ettikten sonra profesyonel olarak bu alanda çalışmaya karar vermiştir. Özellikle bilgisayar oyunları için görsel tasarımlar yapan sanatçı ülkemizde çok fazla tanınmamasına karşın yurt dışında tanınan bir sanatçıdır.



Şekil 2.12 Emrah Elmaslı
(<http://emrahelmasli.tumblr.com/image/143486449488> 13.09.2017)

2.4.1.5. Melike Acar. 1978 doğumlu olan sanatçı Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü mezunudur. Çocukluğundan beri çizimle ilgilenen sanatçı, “Çizimlerimi ilk basılı gördüğüm gün benim bu işteki dönüm noktam olmuştur” sözleri ile profesyonel kariyerine başlama sürecinden bahsetmektedir. Geleneksel yöntemlerin yanında dijital resimle de ilgilenen Melike Acar, Atom dergisinde profesyonel hayatına başlamış, Lemar ve L-Manyak dergilerinde uzun yıllar çizerlik yapmıştır. Ayrıca yerli ve yabancı pek çok reklam ajansı ile halen çalışmaktadır. (<http://sanatkaravani.com/melike-acar/> 18.09.2017)



Şekil 2.13 Melike Acar
(<http://www.melikeacar.com/portfolio.aspx> 18.09.2017)

2.4.1.6. Cihan Engin. 1982 Ankara doğumlu olan Cihan Engin, Ayrancı Lisesi'nden mezun olduktan sonra Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü'nde resim eğitimi almıştır. Resimle içli dışlı bir ailede büyüyen sanatçı, sanat hayatı boyunca farklı teknikler kullanmıştır. Dijital resimle tanıştıktan sonra çalışmalarına dijital ortamda devam etmiştir. Cihan Engin çalışmalarında genellikle Türk mitolojisini, Türk destanlarını, milli değerlerimizi konu almaktadır. (<http://maviturta.com/cihan-engin-dijital-sanatci/> 18.09.2017)



Şekil 2.14 Cihan Engin, Sarıkamış, 2015
(<http://www.cihanengin.com/sarikamis.html> 24.07.2017)



Şekil 2.15 Cihan Engin, Sarıkamış, 2015
(<https://www.behance.net/gallery/29023593/Sehitlerimiz-icin> 17.09.2017)

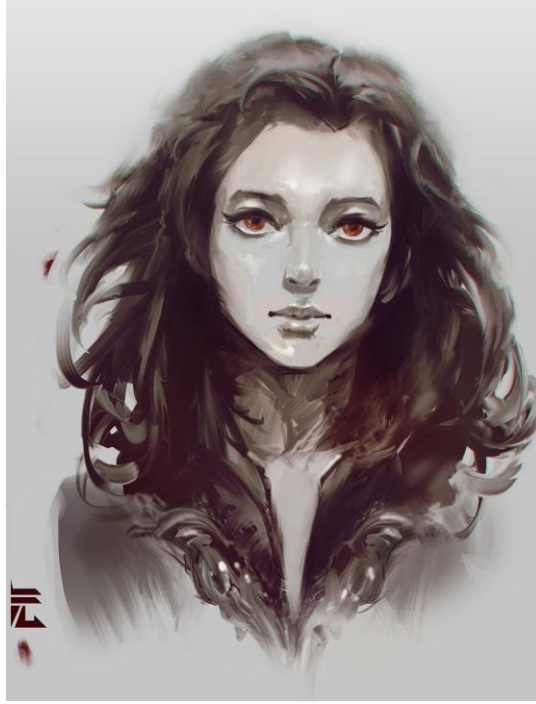
2.4.2. Yurt Dışındaki Dijital Resim Sanatı ile İlgilenen Sanatçılar

2.4.2.1. Raphael Lacoste. 1974 Paris doğumlu olan Raphael Lacoste Canada'nın Montreal şehrinde yaşamaktadır. 1993'de başladığı sanat eğitimi hayatı boyunca fotoğraf, video, sinema ve televizyon alanlarında eğitim almıştır. Ubisoft gibi büyük animasyon ve video oyunları sektörlerinde sanat yönetmenliği yapmış ve önemli ödüller kazanmıştır. Halen daha sinema ve video oyun endüstrisinde çeşitli projelerde çalışmaktadır (<http://www.imdb.com/name/nm2900037/bio> 19.08.2017).



Şekil 2.16 Raphael Lacoste, The North Kingdom, 2014
(<https://www.artstation.com/artwork/NZwD> 18.09.2017)

2.4.2.2. Yuan Cui. Çin asıllı sanatçı Yuan Cui Kanada'da yaşamaktadır. Dijital resim alanında uzun yıllar çalışmış olan sanatçı video oyun sektörü için birçok projeye imza atmıştır. Bunun yanında karakter tasarımı, sanat yönetmenliği gibi pozisyonlarda da çalışmaktadır (<https://www.artstation.com/guesscui/profile> 19.09.2017).



Şekil 2.17 Yuan Cui
(<http://www.kaifineart.com/2016/03/yuan-cuiguesscui.html> 19.09.2017)



Şekil 2.18 Yuan Cui
(<https://www.artstation.com/artwork/5EzGE> 19.09.2017)

2.4.2.3. Aaron Griffin. 1991 doğumlu olan İngiliz sanatçı Aaron Griffin İngiltere'nin Londra kentinde yaşamaktadır. Sanatla çocukluk dönemlerinden itibaren ilgilenen sanatçı ilk profesyonel deneyimini okul yıllarında çalıştığı grafik tasarım ajansında edinmiştir. İnternetteki sanat platformlarından “Deviantart”ı keşfetmesinin ardından dijital resimle tanışmış ve ailesinin hediye olarak aldığı ilk grafik tableti Wacom Bambu ile çalışmalarına başlamıştır.

Şu anda serbest zamanlı olarak çeşitli oyun şirketleri ile çalışan sanatçı konu olarak insan portreleri, fantastik karakter tasarımları ve mekân çalışmaları yapmaktadır (<http://aarongriffinart.com/about/> 19.09.2017, <https://allartsupport.deviantart.com/journal/Interview-with-AaronGriffinArt-370794103> 19.09.2017).



Şekil 2.19 Aaron Griffin
(<http://aarongriffinart.com/portraits/> 19.09.2017)

2.4.2.4. Thomas Tenery. Amerikalı sanatçı lise hayatında müzik eğitimi almıştır. Üniversitede de müzik eğitimine başlamış ancak mimarlık eğitimi alan bir arkadaşının üzerinde çalıştığı stüdyo tasarım eskizini görmesi ve etkilenmesi ile mimarlık okumaya karar vermiştir. Aldığı eğitim ile tasarım tutkusunu birleştirerek fantastik mekânlar tasarlamaktadır. Birçok önemli film ve oyun projesinde çalışmıştır (<https://www.tor.com/2008/09/19/thomas-tenery/> 19.09.2017).



Şekil 2.20 Thomas Tenery
(<http://www.thomlab.com/gallery.htm> 19.09.2017)

2.4.2.5. Xiaodi Jin. Çinli sanatçı Xiaodi Jin çalışmalarında genellikle fantastik evrenleri konu almaktadır. Serbest zamanlı olarak birçok bilgisayar oyununun projesinde yer alan sanatçı internet platformları üzerinden çalışmalarını sergilemektedir (https://www.artstation.com/xd_king 19.09.2017).



Şekil 2.21 Xiaodi Jin
(<https://www.artstation.com/artwork/5YwRP> 19.09.2017)

2.4.2.6. Even Mehl Amundsen. 1989 doğumlu olan Even Mehl Amundsen Norveçte yaşamaktadır. Norveç'in Oslo şehrinde Einar Granum Kunstfagskole'de sanat okulunda eğitim alan sanatçı genellikle fantastik, tarihi, mitolojik konular üzerinde çalışmaktadır (<https://www.famousbirthdays.com/people/even-amundsen.html> 19.09.2017).



Şekil 2.22 Even Mehl Amundsen
(<https://www.artstation.com/artwork/QRJx> 19.09.2017)

2.4.2.7. Michael Kutsche. Michael Kutsche, kendini geleneksel ve dijital sanatlar alanında eğitmiş ödüllü bir Alman sanatçıdır. Genellikle çizgi romanları andıran tek kareler ve sıra dışı karakter tasarımlarını konu alır. Alice Harikalar Diyarında, John Carter of Mars, The Jungle Book gibi projelerde karakter tasarımlarına imza atmıştır (<http://www.michaelkutsche.com/about/> 19.09.2017).



Şekil 2.23 Michael Kutsche

(<http://www.michaelkutsche.com/john-carter/ocu514rbpbe51o22tdtomfw6nlevcb> 19.09.2017)

2.4.2.8. Darek Zabrockli. 1991 doğumlu olan Darek Zabrockli Polonya'nın Gdansk şehrinde yaşamaktadır. Film, oyun ve animasyon endüstrisi için serbest zamanlı konsept tasarımcı ve illüstratör olan sanatçı aynı zamanda genç sanatçıları hedefleyen bir eğitim programı olan "Level Up"ın kurucu ortağıdır. Sony, 20. Yüzyıl Fox, Ubisoft gibi önemli şirketler için karakter tasarımları yapmıştır (http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Darek_Zabrocki 19.09.2017).



Şekil 2.24 Darek Zabrockli
(<https://www.artstation.com/artwork/Rnlyr> 19.09.2017)

2.4.2.9. Betawi Kebayoran. Endonezya'nın Jakarta şehrinde yaşayan sanatçı 1980 doğumludur. İnternet üzerindeki platformlarda "reza-ilyasa" kullanıcı adı ile çalışmalarını sergilemektedir. Özgün karakter tasarımları ve konsept çizimler ile birçok projede yer almıştır (<https://reza-ilyasa.deviantart.com/gallery/> 19.09.2017).



Şekil 2.25 Betawi Kebayoran
(<https://reza-ilyasa.deviantart.com/art/livestream-speed-face-doodle-1-271951732> 19.09.2017)

2.5. Dijital Resim ve Sanat Eğitimi

İçinde yaşadığımız yüzyılın en önemli özelliklerinden biri sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş sürecinde teknoloji alanında meydana gelen değişikliklerdir. Bu değişiklikler eğitim alanında da kendini göstermektedir. Günümüzde geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersiz kaldığı düşünülürse, eğitim alanında en iyi yaklaşımın bilgisayar teknolojisinden faydalanmak olduğu söylenebilir (Zor, 2004). Z kuşağı olarak tabir edilen, 2000 yılı ve sonrasında doğan bireylerin en büyük özelliklerinden biri teknoloji ve bilgisayar çağında yetişmeleridir. İnternet ve mobil teknolojiler ile doğdukları andan itibaren etkileşim halinde olan Z kuşağı bireyleri için eğitim-öğretim hayatlarında ilgilerini çekecek ve ihtiyaçlarına cevap verecek programların hazırlanması büyük önem taşımaktadır.

Pat (2000)'a göre "Sınıf artık dört duvarla çevrili bir yer olmaktan çıkmalı, devlet sınıfları, bilim, teknoloji ile bağlantılı ortamlara dönüştürmeli ve web musluğu açık olmalıdır" (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s.7). Pat'ın da belirttiği gibi okullar, yeni neslin ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde teknolojik altyapı ile düzenlenmeli ve bu değişim ulusal planlama ile gerçekleştirmelidir. Fiziksel altyapının yanında eğitim-öğretim programlarının da bu doğrultuda düzenlenmesi hedeflenen değişimin gerçekleştirilebilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Bilgisayar çağının öneminin farkında olan Amerika, İngiltere ve Fransa gibi gelişmiş ülkeler eğitim-öğretimde bilgisayarın aktif olarak kullanılmaya başlanması 1970'li yıllarda başlamıştır. Ülkemizde ise ilk bilgisayar uygulamasına Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 1984 yılında satın alınan 1100 adet mikro bilgisayarın 101 liseye kurulmasıyla başlanmıştır. 1991 yılında ilköğretim okullarına bilgisayarların nakledilmesiyle de ilköğretim seviyesinde de bilgisayar uygulamasına geçilmiştir (Doğdu ve Arslan, 1993).

Bilgisayar destekli eğitimin öneminin anlaşılması ile birlikte özellikle son yıllarda bu alanla ilgili birçok yatırım yapılmaktadır. Dünyanın birçok yerinde olduğu gibi Türkiye de bilimsel gelişmeleri yakından takip etmek, hızlı ve kaliteli bir eğitim sağlamak amacıyla çeşitli projelerle okulların teknolojik imkânları iyileştirilmektedir. Kasım 2010 yılında uygulamaya konulan Fırsatları Arttırma, Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH) Projesi ile okullara teknolojik iyileştirmelerin yapılması amaçlanmıştır. Bu proje kapsamında ilköğretim ile ortaöğretim düzeyindeki birçok dersliğe dizüstü bilgisayar, projeksiyon cihazı, akıllı tahta, tablet bilgisayar ve internet altyapısı gibi teknolojik imkanlar sağlanmıştır. (Hiçyılmaz, 2015).

Son yıllardaki altyapı çalışmalarına ve gelişmelere rağmen ilköğretim ve ortaöğretim düzeyinde, sanat eğitimi derslerinde bilgisayarlı uygulamaların kullanımının yeterli olmadığı görülmektedir. Bu eksikliğin nedenleri arasında dersin içeriğine uygun donanım ve yazılım imkânlarının bulunmaması ve görsel sanatlar öğretmeni yetiştirilen fakültelerde bilgisayarlı uygulamalar ve dijital resim eğitimi konusunda gerekli eğitimlerin verilmemesi gösterilebilir. Görsel sanatlar eğitimi dersine bilgisayarlı uygulamaların sağlayacağı avantajlar göz ardı edilememelidir. Özsoy, resim-iş derslerinde eğitim teknolojilerinin kullanılmasının, bu derslerin özelliğinden dolayı oldukça önem taşıdığını belirtmektedir (Zor, 2004). Buyurgan ve Buyurgan (2012)'a göre ise “Bilgi ve teknoloji alanında hızlı bir gelişmenin yaşandığı çağımızda, sanat eğitimi ve öğretimi içerisinde teknoloji de yerini almalıdır. Öğrenciler bilgisayar ile değişen ve gelişen sanat olaylarını takip edebilmeli, ufuklarını geliştirebilmeli, sanal müze ziyaretleri yapabilmeli ve bilgisayar destekli tasarımlarla da kendilerini ifade edebilmelidir” (s.8).

Görsel sanatlar dersi, çocuğun zihinsel, psikolojik gelişimi açısından oldukça önemlidir. Çocukların özellikle kendini konuşma veya yazma yolu ile ifade edemediği okulöncesi dönemde duygularını dışa vurmadaki en önemli iletişim aracı resimleridir. İlerleyen dönemlerde de bireyin yaratıcılığına etkileri ve zihinsel gelişimi açısından büyük önem taşıyan görsel sanatlar dersi, ne yazık ki eğitim sistemindeki eksiklikler, yeni neslin ilgisini çekmeyen eğitim-öğretim programları, maddi yetersizlikler gibi nedenlerden dolayı yeterince ilgi görmemekte ve okullarda bu dersin işlenmesi konusunda güçlükler yaşanmaktadır. Özellikle kırsal kesimde çalışan görsel sanatlar dersi öğretmenleri, dersin işlenmesinde karşılaştıkları en önemli problemlerden biri olarak öğrencilerin gerekli malzemeleri temin edememesini veya getirmemesini göstermektedir. Bunun altında ailelerin sosyo-ekonomik durumları, malzemelerin temin edebileceği yerlerin olmaması gibi nedenler yatmaktadır.

Yeşilyurt (2009), görsel sanatlar dersinin işlenişinde karşılaşılan temel sorunları incelediği çalışmasında ekonomik yetersizliklerin dersin işlenmesinde karşılaşılan en önemli sorunlardan biri olduğunu belirlemiştir. Çalışmanın “Araç-Gereç Kullanımı ve Donanımı ile İlgili Sorunlar” bölümünde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Öğrencilerin pek çoğunun maddi yetersizlikleri malzeme teminini güçleştirmekte, bu da derse olan ilgilerini azaltmaktadır.” maddesine öğretmenler %40,0 ile kesinlikle katıldıklarını, %48,0 ile katıldıklarını ve %4,0 ile kararsız olduklarını belirtmişler, yalnızca %0,8'si ise “Öğrencilerin pek çoğunun maddi yetersizlikleri malzeme teminini güçleştirmekte bu da derse olan ilgilerini azaltmaktadır” görüşüne katılmadığını belirtmişlerdir. “Öğrencilerin istenilen malzemeleri

getirmemeleri öğretmenin motivasyonunu engellemektedir” maddesine ise öğretmenlerin %40,0’i kesinlikle katılmış, %56,0’sı katıldığını belirtirken, yalnızca %4,0’ü bu konuda kararsız olduklarını belirtmişlerdir (Yeşilyurt, 2009, s.87).

Görsel Sanatlar Dersi programında öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecindeki bir diğer görüşü de öğrencilerin derse olan ilgisi ve çevresel desteğin önemli oluşu yönündedir. Bununla birlikte bölgesel etkenler, fiziki ortamlar ve ekonomik kaygılar ile hareket eden velilerin çoğunun öğrencilerin görsel sanatlar dersinde aldıkları eğitimin niteliğinden çok daha dersin az masrafla işlenmesi anlayışında oldukları görülmüştür. Kişilerin derse olan bakışı öğrenciyi de etkilemekte bunun sonucu da dersin işlenişini etkilemektedir (Yeşilyurt, 2009).

Kuruoğlu’nun (2010) çalışmasında da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırmada katılımcılara sorulan “Kullandıracağınız malzemeleri temin etmekte zorlanıyor musunuz?” sorusuna araştırmaya katılan öğretmenlerinin 16’sının (%16,0) hiç zorlanmıyorum, 23’ünün (%23,0) biraz zorlanıyorum, 35’inin (%35,0) ara sıra zorlanıyorum, 17’sinin (%17,0) oldukça zorlanıyorum, 7’sinin (%7,0) pek çok zorlanıyorum cevabını verdiği görülmektedir.

Ekonomik yetersizliklerden dolayı görsel sanatlar dersinin işlenmesinde sorunlar yaşandığı açıktır. Buna ilaveten, araştırmalara göre mevcut sanat eğitimi uygulamalarının da dijital çağda yetişen çocukların ilgisini çekmede yetersiz kaldığı görülmektedir. Bu ve benzeri nedenlerden dolayı sanat eğitimi derslerinde bilgisayarlı uygulamaların birçok avantaj sağlayacağı düşünülebilir. Zor (2004), etkileşimli (interaktif) öğretimin sanat eğitimine katkısını incelediği araştırmada, bilgisayar destekli sanat eğitimi için oluşturulan etkileşimli ders yazılımının, resim-iş dersinde başarı grafiğini yükselterek, geleneksel öğretime göre ölçülebilir düzeyde fark yarattığını gözlemlemiştir.

Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin eğitim sektörü dâhil hayatın her alanda aktif olarak kullanılıyor olmasından yola çıkarak gelecekte de hayatımızın vazgeçilmez bir unsuru olacağını söylemek mümkündür. Ülkemizde eğitim öğretim alanında devlet politikaları ile teknoloji yatırımlar yapılıyor olsa da yeterli düzeye henüz gelinebilmiştir. Özellikle sanat eğitimi derslerinde uygun donanım, uygun yazılım ve nitelikli öğretmen eksikliği göze çarpmaktadır. FATİH projesi veya benzeri bir proje ile görsel sanatlar eğitiminde de kullanılacak kalemliler tabletlerin sağlanması ve uygun yazılımlar aracılığı ile belirli sanat eğitimi konularının işlenmesi mümkündür. Her ne kadar geleneksel sanat eğitiminin

gerekliliđi tartiřma konusu olmasa da grsel sanatlar eđitiminde, dijital uygulamalarının dersin ieriđine ve iřleniřine sađlayabileceđi katkılar gz ardı edilememelidir.

Dijital resim alıřmalarının sanatsal niteliđinin incelendiđi bu arařtırmada, dijital olanakların sanat eđitiminde kullanılmasına kısaca deđinilmiřtir. Dijital teknolojilerin gelecekte hayatımızda daha fazla rol oynayacađı varsayımından yola ıkararak, dijital uygulamaların ve dijital resim alıřmalarının grsel sanatlar dersinde nasıl kullanılabileceđine ynelik daha kapsamlı bir arařtırmanın yapılması, gelecek nesillerin ihtiya ve beklentileri dřnldđnde byk nem arz etmektedir.

2.6. İlgili Arařtırmalar

Teknolojik imknların her geen gn ilerlemesi ve ulařılabilir olması dnya apında dijital sanatlara olan ilginin artmasına ve geniř kitleler tarafından icra edilir hale gelmesine sebep olmuřtur. Bilgisayar teknolojisinin ilk ortaya ıktıđı 1950’li yıllarda yapılan deneysel sanat alıřmalarından, gnmzde bařlı bařına bir sanat dalı olarak kabul edilen dijital sanatlar hakkında birok arařtırma yapılmıřtır. Dijital sanatlar literatr incelendiđinde net sanatı, dijital sanat, yeni medya sanatı, dijital animasyon sanatı, oyun sanatı, video sanatı, yazılım sanatı, veri tabanı sanatı gibi genel dijital sanatları birlikte ele alan genel alıřmaların olduđu grlse de salt dijital resim sanatını inceleyen arařtırmaların yetersizliđi dikkat ekmektedir.

Bu blmde ulařılabilen arařtırmalar arasından tezin konusu ile ilgili olduđu dřnlen yurt ii ve yurt dıřı kaynaklara yer verilmiřtir.

2.6.1. Yurt İinde Yapılan Arařtırmalar

zkaplan (2009), ‘‘Gnmz Resim Sanatı ve Teknoloji’’ bařlıklı alıřmasında gnmz resim sanatının teknoloji bađlamındaki zelliklerini arařtırmıřtır. Yeni teknolojilerin katkısıyla sanat tarihinde yeni bir dneme girildiđini belirten zkaplan, bu sreten sonra sanatın, teknolojinin dıřında durmasının olanaksızlıđını ve anlamsızlıđını belirtmiř, sanatıların ise gemiřin yasını tutmaktan ziyade nlerindeki sonsuz seenekler, grřler, sanat tarihi, bilim, teknoloji, felsefe ve estetik birikimleri kullanmasının gerekliliđini ifade etmiřtir.

Sađlamtimur (2010) alıřmasında, 1990’lardan gnmze dek olan srete dijital sanatın geliřimini, kavramsal ve kuramsal olarak nasıl anlamlandırılıbildiđini

incelenmektedir. Çalışmada, 21. yüzyılın sanat akımlarını doğrudan etkileyen dijital sanata yönelik kavramlar açıklanmaya çalışılmış ve günümüz teknoloji çağının sanatı olarak değerlendirilen dijital sanatın, sanat yapma sürecinin bütünleyici bir parçası haline geldiği görüşü üzerinde durulmuştur.

Ayaydın (2010), “Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinin Gerekliliği ve Geleceği” başlıklı çalışmasında sanat eğitiminin temeli olarak değerlendirilebilecek temel tasarım dersinin işlenmesinde bilgisayarlı teknolojilerin desteğinin ve gerekliliğinin önemine dikkat çekmiştir. Çalışmada, eski uygulama ve tekniklerle dersin süresinin verimsiz bir şekilde kullanılmasından ziyade, dijital teknolojiler yardımıyla daha hızlı ve verimli bir şekilde sanatın ilke ve elemanlarının öğretilmesinin sağlayacağı yararlar belirtilmiştir.

Atmaca (2011), “Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları” başlıklı çalışmasında 20. Yüzyıl sonrasındaki teknolojik gelişmelerin plastik sanatları nasıl etkilediğine değinmiştir. Atmaca çalışmada, gelişen teknoloji ile birlikte ortaya çıkan kamera, bilgisayar, baskı yöntemleri, video gibi teknolojilerin eski tekniklerde ısrarcı olan kesimi zorladığını belirtmiş, sanatçıların bu yeni gelişmelere ayak uydurmasının ve yeni imkânlardan faydalanmasının önemine dikkat çekmiştir.

Türker (2011) çalışmasında, günümüzde gittikçe yaygınlaşan sayısal sanatın teknolojik gelişmeler ile paralel olarak nasıl bir gelişme gösterdiğini tarihsel bir perspektif içinde incelemiştir. Araştırmada, günümüzde sayısal ortamda eserlerini üreten sanatçıların sayısının her geçen gün arttığı ve bu alanda yapılacak çalışmalar ile birlikte sanatçılara yeni perspektifler kazandırılabilceği ifade edilmiştir.

Dolunay ve Boyraz (2013) “Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi” başlıklı araştırmada teknoloji yardımıyla üretilen sanat eserleri ve teknolojinin sergilemeye katkısını incelemiştir. Araştırmada, değişen ve gelişen sanal teknolojinin sanayi devrimi dönemindeki makineler gibi sanatçılar üzerinde önemli etkiler yarattığı ve sanat eserlerinin sergilenmesi konusunda birçok imkânlar sağladığı belirtilmiştir. Ayrıca araştırmada günümüzde başta müzeler olmak üzere pek çok sergileme alanının eski tarihi yapıların restore edilmesi ile oluşturulmuş alanlar olduğu ve bu alanların günümüz teknik imkânlarını sağlayabilecek altyapısının olmadığı, oluşturulacak yeni sergileme alanlarının geliştirilmesinde küratörler, endüstriyel tasarımcılar ve mimarların iş birliği içinde çalışarak dijital çağın gereksinimlerine uygun yapılar tasarlanmasının önemi belirtilmiştir.

Atan, Uçan ve Bilsel (2015) dijital sanat uygulamaları üzerine yaptıkları çalışmada, dijital sanat uygulamalarının dünya ve Türkiye'deki durumuna değinmiştir. Çalışmada, özellikle dünya çapında genç bireyler tarafından kabul gören bir alan olan dijital sanatın Türkiye'de etkin bir şekilde temsil edilemeyişinin sebeplerine değinilmiş ve Türkiye'de dijital sanatın gelişimi için neler yapılması gerektiği belirtilmiştir.

Dolunay (2016), teknolojinin görsel sanatlar ve sanat eğitime katkısını incelediği çalışmasında; sanat eğitiminde bilgisayar, video, tepegöz, internet gibi teknolojik materyallerin kullanımı görsel ve işitsel duyarın gelişimini arttırabileceği, sanat eğitimi alan öğrencilerin hata yapma kaygısı olmadan çalışmalarını dijital ortamda gerçekleştirmelerinin süre ve imkânlar açısından sağlayabileceği artılardan, müzeler ve sergiler gibi çeşitli kaynak ve etkinliklere erişimin kolaylığı sağlayabileceğinden bahsedilmiştir.

2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Agyeman (2015), sanatçıların resim çalışmalarında dijital teknolojilerin kullanımına yönelik algılarını incelediği araştırmada 11 sanat eğitimcisi ile çalışmıştır. Araştırma sonucunda, katılımcıların tasarım geliştirme sürecinde eseri ve fikri ortaya çıkarmak için en uygun yöntem ve tekniğin kullanılması konusunda hemfikir oldukları, dijital tekniklerin de bu amaca yönelik şekilde kullanımının mümkün olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Lu (2014), Veri Tabanlı Dijital Çizim ve Boyama başlıklı çalışmasında sanatsal yaratım sürecinde dijital teknolojilerin kullanımını incelemiştir. Çalışmada dijital boyama ve çizim teknikleri örneklerle açıklanmış ve dijital imkânların sanatsal yaratma sürecinde sanatçıya ne gibi kolaylıklar sağlayabileceğine değinilmiştir.

Ackermann (2014), yaşları üç ila beş arasında değişen 30 çocuk ile gerçekleştirdiği araştırmada tablet bilgisayarlardaki boyama etkinliklerinin çocukların sanatsal gelişimleri üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırmada okul öncesi dönemde dijital teknoloji kullanımının olumlu etkilerinin olduğu gözlemlenmiştir.

Chu (2007) araştırmasında geleneksel boyama tekniklerinin dijital ortamda benzetimi için çeşitli yöntemler geliştirmeyi amaçlamıştır. Geliştirdiği yöntem ile fırça dinamiklerini dijital ortama aktarmayı başaran Chu, bu yöntemin interaktif sanatsal yaratım için faydalı olabileceği sonucuna ulaşmıştır.

Daudier (2001) çalışmasında dijital sanatların ortaya çıkışını ve dijital resim sanatının gelişimini ele almıştır. Çalışmada gelişmekte olan teknolojilerin etkisi ile dijital sanatların yakın bir gelecekte daha da geniş kitlelere hitap edebileceği öngörülmektedir.

Avila ve Bailey (2016) çalışmasında dijital sanatın gelişimini 1950’li yıllardan başlayarak ele almış ve gelecekteki potansiyelini değerlendirmiştir. Ayrıca çalışmada günümüzde ilk örneklerini görmeye başladığımız sanal gerçeklik uygulamaları ile resim yapılması ve Delft Teknoloji Üniversitesinin üzerinde çalışmakta olduğu “Rembrandt Projesi” gibi bilgisayar sistemlerine yapay zekâ aracılığı ile resim yaptırılması gibi projelerin dijital sanat alanındaki etkileri incelenmektedir.

Luo, Yang ve Hua (2016) dijital resim ile geleneksel resmi karşılaştırdıkları çalışmalarında teknolojik imkânların gelişmesi ile birlikte daha geniş kitleler tarafından icra edilen dijital resim tekniğinin avantaj ve dezavantajlarına değinilmiştir. Çalışma sonucunda dijital teknolojilerin sürekli ilerlemesi göz önüne alınarak dijital resim ile geleneksel resim arasındaki ilişkilerin benzer temeller üzerine kurulmuş, girift bir yapıya sahip olduğu ve gelecekte de bu ilişkinin artarak devam edebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Macedo, Pontes, Rodrigues (2013) çalışmalarında “Phantom” isimli cihaz aracılığı ile dijital ortamda görüntü üretimi üzerine bir araştırma yapmışlardır. Bu cihaz yardımı ile geleneksel yöntemlerdeki fırça hareketlerinin ve uygulanan basınç efektinin dijital ortama aktarılması sağlanmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre geliştirilen bu cihaz, daha fazla veri girişi sağlayarak geleneksel uygulama deneyiminin benzeştirilmesini arttırmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma deseni, çalışma grubu, çalışmada kullanılan veri toplama araçları ve teknikleri, veri toplama süreci, veri analizleriyle ilgili açıklamalar yer almaktadır.

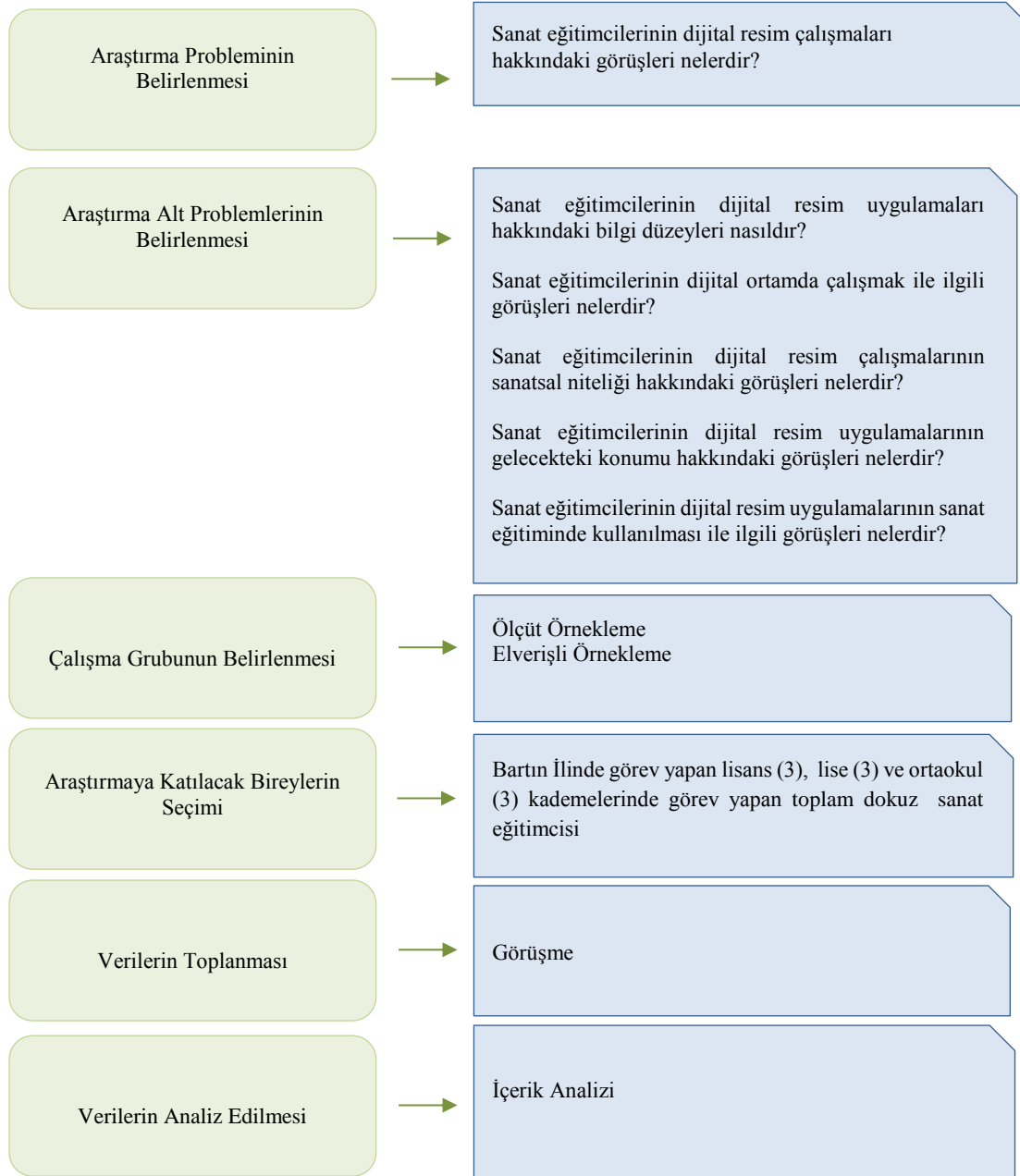
3.1. Araştırma Deseni

Dijital resim çalışmalarının sanat eğitimcilerinin görüşleri çerçevesinde incelendiği bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Şimşek ve Yıldırım'a (2011) göre nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanmaktadır. Bu araştırma, ele alınan araştırma problemlerinin derinlemesine betimlendiği, yorumlandığı ve çalışma grubunu oluşturan sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarına dair algılarının belirlenmeye çalışıldığı bir "durum çalışması" (Case Study)'dir.

"Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (bir durum) ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler (durumlar) hakkında çoklu bilgi kaynakları (gözlemler, mülakatlar, görsel-işitsel materyaller ve dokümanlar ve raporlar) aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi toplandığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır" (Creswell, 2013). Yin (1984) durum çalışmasını; güncel bir olguyu kendi gerçek yaşam çerçevesi içinde çalışan, özellikle olgu ve içinde bulunduğu içerik arasındaki sınırların kesin hatlarıyla belirgin olmadığı ve birden fazla kanıt veya veri kaynağının mevcut olduğu durumlarda kullanılan, görgül bir araştırma yöntemi olarak tanımlar. (Şimşek ve Yıldırım, 2011). Merriam'a (2013) göre ise durum çalışması, sınırlı bir sistemin derinlemesine betimlenmesi ve incelenmesidir.

Bu çalışmada; ele alınan araştırma soruları kapsamında ele alınan olayın derinlemesine betimlenmesi ve tanımlanmaya çalışılması, elde edilen sonuçlar arasında neden sonuç ilişkisi kurulması amacıyla durum çalışması kullanılmıştır.

Bu durum çalışmasında Şekil 3.1’de görülen aşamalar izlenmiştir;



Şekil 3.1 Araştırma Aşamaları

3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu Bartın İlinde görev yapmakta olan [lisans düzeyinde 3, lise düzeyinde (güzel sanatlar lisesi) 3 ve ortaokul düzeyinde 3] dokuz sanat eğitimcisi oluşturmaktadır. Çalışma grubu belirlenirken ölçüt örnekleme ve elverişli örnekleme yöntemleri seçilmiştir.

Ölçüt örnekleme yöntemi, daha önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır (Şimşek ve Yıldırım, 2011). Bu doğrultuda birinci ölçüt “Sanat eğitimi alanında aktif olarak görev yapmakta olan sanat eğitimcileri” olarak belirlenmiştir. İkinci ölçüt, görev yapmakta olan sanat eğitimcileri arasından “35-45 (1972-1982 doğumlular) yaş aralığında olan kişiler” olarak belirlenmiştir. Bu ölçüt belirlenirken Türkiye’de bilgisayarlı eğitim uygulamalarının gelişim sürecine tanıklık ettiği varsayılan dönem seçilmiştir.

Ülkemizde bilgisayarlı eğitim uygulamalarına ilk olarak 1984 yılında 1100 adet mikro bilgisayarla başlanmış, 1991 yılına kadar okullara 7978 adet bilgisayar girmiştir. Ancak eğitim-öğretim uygulamalarında yazılım desteği sağlanmadığından dolayı istenilen niteliğe ulaşılamamıştır. 1991 yılı ve sonrasında Millî Eğitim Bakanlığınca eğitim programları için yazılım desteği sağlanmış ve eğitim öğretimin çeşitli kademelerinde bilgisayarlı eğitime aktif olarak geçilmiştir (Arslan ve Doğdu, 1993).

Ülkemizde bulunan ve aktif olarak görev yapmakta olan tüm sanat eğitimcilerine ulaşmanın süre ve kaynak açısından yaratacağı zorluklar düşünülerek ikinci örneklem belirleme yöntemi olarak “elverişli örnekleme” seçilmiştir. Elverişli örnekleme, araştırmacının hedef ögeler arasından örneklemini oluşturmak için ulaşabileceği en kolay ögelere yönelmesi yöntemidir (Güler, Halıcıoğlu, Taşgın, 2013). Bu nedenle araştırmanın çalışma grubu Bartın İlinde çalışmakta olan sanat eğitimcileri olarak belirlenmiştir. Ayrıca farklı eğitim kademelerindeki sanat eğitimcilerinin görüşlerinin alınması amacıyla lisans düzeyinde 3, lise düzeyinde 3 ve ortaokul düzeyinde 3 sanat eğitimcisi çalışma grubu olarak belirlenmiştir.

Çalışma grubunun demografik özellikleri Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1
Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri

Katılımcı	Yaş (Doğum Yılı)	Cinsiyet	Çalışma Süresi	Çalıştığı Kademe
Ö1	43 (1974)	Kadın	15 Yıl	Lisans
Ö2	38 (1979)	Kadın	17 Yıl	Lisans
Ö3	40 (1977)	Kadın	18 Yıl	Lisans
Ö4	41 (1976)	Erkek	17 Yıl	Lise
Ö5	45 (1972)	Erkek	24 Yıl	Lise
Ö6	38 (1979)	Erkek	14 Yıl	Lise
Ö7	44 (1973)	Kadın	26 Yıl	Ortaokul
Ö8	45 (1972)	Erkek	22 Yıl	Ortaokul
Ö9	36 (1981)	Kadın	6 Yıl	Ortaokul

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri görüşme formu yolu ile elde edilmiştir. DeMarrais görüşmeyi, “görüşmeci ve katılımcının birlikte yer aldığı, araştırma yapılan alana yönelik hazırlanan sorulara odaklanarak yürütülen birlikte konuşma süreci” olarak tanımlamaktadır (Merriam, 2013, s.85). Nitel araştırmalarda görüşme yöntemi farklı amaçlar için kullanılsa da esas olarak insanların geçmiş, şimdi ya da gelecekle ilgili tutum, görüş ve davranışları ile ilgili bilgi almak amacı ile yapılmaktadır (Güler ve diğ. 2013).

Patton (2014), nitel araştırmalarda görüşmenin önemini şu sözlerle ifade etmektedir:

İnsanlarla, doğrudan gözlemleyemediğimiz şeyleri bulmak için mülakat yaparız. Konu gözlemsel verilerin kişisel bildirimlerden daha istendik, geçerli veya anlamlı olup olmadığı değildir. Sorun, her şeyi gözlemleyemeyeceğimiz gerçektir. Duyguları, düşünceleri ve niyetleri gözlemleyemeyiz. Belirli bir zaman önce gerçekleşmiş davranışları gözlemleyemeyiz. Bir gözlemcinin olmadığı durumları gözlemleyemeyiz. İnsanların yaşantılarını nasıl organize ettiklerini ve yaşantılarında gerçekleşen olaylara nasıl anlamlar yüklediklerini gözlemleyemeyiz. Bu gibi şeyleri öğrenmek için insanlara sorular sormalıyız (s.341).

Harrell ve Brandley (2009), bilimsel araştırmalar literatüründe üç farklı görüşme türünden bahsetmektedir; yapılandırılmış görüşme, yarı yapılandırılmış görüşme ve yapılandırılmamış görüşme. Bu farklı görüşme türleri, araştırmacının yaptığı görüşmedeki kontrolü elinde tutması açısından farklılık göstermektedir. Bu araştırmada, katılımcıların dijital resim çalışmaları hakkında sahip oldukları fikirleri ve düşünceleri ortaya koyabilme açısından yarı yapılandırılmış görüşme türü seçilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme, araştırmacı tarafından önceden belirlemiş ya da görüşme sırasında ortaya çıkan konulara göre yeni soruların da sorulabildiği bir görüşme yöntemidir (Güler ve diğ. 2013).

Görüşme formunda yer alan açık uçlu sorular (Ek-1) araştırma problemlerine cevap oluşturabilmesi açısından uzman görüşü alınarak hazırlanmıştır. Esas uygulama yapılmadan önce iki pilot uygulama yapılarak araştırmanın amacına katkısı olmadığı düşünülen sorular çıkarılarak veya revize edilerek görüşme formuna son hali verilmiştir. Görüşme sürecinin işleyişine göre katılımcıların verdikleri cevapları detaylandırmak ve sahip oldukları fikirleri tam anlamıyla ortaya koyabilmek için alternatif sorular ve sondalar kullanılmıştır. Görüşme formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde kişisel bilgilerin, ikinci bölümde ise dijital resim çalışmalarının uygulama biçimleri, sanatsal özellikleri, gelecekteki konumu ve sanat eğitiminde kullanımı ile ilgili görüşlerin öğrenilmesi amaçlanmıştır.

3.4. Veri Toplama Süreci

Görüşme formuna son hali verildikten sonra katılımcılar ile iletişime geçilerek uygun yer ve zamanda görüşmeler birebir olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, katılımcıların kendilerini rahat hissedebileceği sesiz ve sakin ortamlarda yapılmıştır. Görüşmeye başlamadan önce katılımcıların rahatlaması ve kendilerini rahat hissedebilmeleri için ısınma konuşması yapılmıştır. Her bir görüşme 25 ile 40 dakika arasında değişen zaman dilimlerinde gerçekleşmiştir. Sohbet tarzında yapılan görüşmede gerekli görülen yerlerde sondalar aracılığı ile katılımcının konu hakkındaki görüşleri ayrıntılı olarak edinilmeye çalışılmıştır. Yapılan her bir görüşme katılımcılardan izin alınarak ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada görüşme yoluyla elde edilen verilerin analizi içerik analizi tekniğiyle yapılmıştır. “İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır” (Şimşek ve Yıldırım, 2011, s.227). Patton (2014) içerik analizini, hacimli olan nitel materyali alarak temel tutarlılıkları ve anlamları belirlemeye yönelik veri indirgeme ve anlamlandırma çabası olarak tanımlar.

Bu çerçevede verilerin analiz edilmesinde, a) ön hazırlıklar ve b) verilerin analiz edilmesi aşamaları izlenmiştir.

3.5.1. Ön Hazırlıklar

Katılımcılar ile yapılan ve ses kayıt cihazı yardımıyla kaydedilen her bir görüşme araştırmacı tarafından transkript edilmiştir. Her bir transkript 7 ile 10 sayfa arasında değişmekle birlikte toplam 84 sayfa veri elde edilmiştir.

3.5.2. Verilerin Analizi

Transkriptler sonucunda elde edilen veri seti ilgili çalışmada cevap aranan araştırma problemini cevaplayabilmek adına araştırmacı tarafından kelime kelime, cümle cümle okunarak ayrıntılı bir analize tabi tutulmuştur. Yapılan analiz sonucunda katılımcıların dijital resim hakkındaki görüşleri ile ilgili anlamlar çıkarılmaya ve temalar oluşturulmaya çalışılmıştır. Temaları oluşturabilmek adına veri seti araştırmacı tarafında defalarca incelenmiştir. Kodlama ve tema oluşturmada güvenilirliği sağlamak adına araştırmacı alanda uzman birisi ile aynı veri setini farklı zaman ve yerlerde analiz etmiştir. Ve iki kodlayıcı arasında tutarlılığı görebilmek adına aynı veri setinin iki farklı kodlayıcı tarafından oluşturulan formu karşılaştırılmış ve kodlayıcılar arasındaki tutarlılığa bakılmıştır. Kodlayıcılar arası tutarlık için aşağıdaki formül kullanılmıştır (Miles ve Huberman, 2015).

$$\text{Güvenirlik} = \frac{\text{görüş birliği sayısı}}{\text{toplam görüş birliği} + \text{görüş ayrılığı sayısı}} \times 100$$

Kullanılan formül ile kodlayıcılar arası güvenilirlik katsayısı %84 bulunmuştur. Yapılan kodlamalar karşılaştırıldığında güvenilirlik için yaklaşık %80 oranı elde edilmesi önerilmektedir (Miles ve Huberman, 2015). Araştırmada %84 olarak bulunan oran kodlamanın güvenilir olduğunu göstermektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde, izlenen yöntem sonucunda ulaşılan veriler, belirlenen beş alt probleme ilişkin bulgular ve yorumlar yer almaktadır. Çalışmanın amacı, sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmaları hakkındaki görüşlerinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın problemine ait bulgular ve yorumlar alt problemlerdeki sıra izlenerek verilmiştir. Tablolardan elde edilen bilgiler doğrultusunda yorumlar yapılmıştır.

4.1. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Çalışmaları Hakkındaki Bilgi Düzeylerine İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi olan “Sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmaları hakkındaki bilgi düzeyleri nasıldır?” sorusuna görüşme formundaki birinci ve ikinci sorular ile cevap aranmaya çalışılmıştır. Katılımcılardan toplanan veriler içerik analizine tabi tutularak tema, alt tema ve kodlar belirlenmiştir. Elde edilen veriler aşağıdaki tema-kod tablosunda gösterilerek yorumlanmıştır.

Tablo 4.1

Dijital Resmin Hakkındaki Bilgi Düzeylerine Dair Tema – Kod Tablosu

Tema: Bilgi Düzeyleri	Frekans
a. Tanımı	
- Bilgim yok	2
- Bilgisayar ortamında yapılan çalışmalar	7
- Bilgisayarda boyama	3
- Fotoğraf üzerinde düzenlemeler	3
- Kesme yapıştırma / Montaj	5
- Grafik çalışmaları / Tasarım	2
- Video	1
b. Programlar ve Donanımlar	
- Photoshop	7
- Corel Draw	3
- Paint	3
- Artrage	1
- İllüstratör	2
- 3DMax	2
- Tabletler	6
- Cep telefonları	2
- Bilgim yok	1

(Tablonun devamı diğer sayfadadır)

Tablo 4.2 (Devamı)

Dijital Resmin Hakkındaki Bilgi Düzeylerine Dair Tema – Kod Tablosu

Tema: Bilgi Düzeyleri	Frekans
c. Avantajları	
- Hızlı	5
- Pratik / Kolay	7
- Ucuz	1
- Silme / Geri döndürebilme	4
- Dijitalin imkânları	3
- Elle yapılamayacak çalışmalar yapabilme	1
- Hazır renk tonları	1
- Geniş kitlelere ulaşması	3
d. Dezavantajları	
- Yaratıcılığı zayıflatma	2
- Sınırlılık hissetme	4
- Farklı materyal kullanamama	2
- Bir yere kapanmak	2
- Hareketsizlik	1
- Doku olmaması	9
- Hissedememek	6
- Boya kokusu olmaması	7
- Telif hakları	1

Tablo 4.1’deki veriler incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun dijital resmi, “bilgisayar ortamında yapılan çalışmalar” şeklinde tanımlarken iki katılımcının da “bilgim yok” olarak ifade ettiği görülmektedir. Katılımcılar dijital resim tekniği hakkında yaptıkları “fotoğraf üzerinde düzenlemeler, kesme yapıştırma, montaj, grafik çalışmaları, tasarım” gibi tanımlamalar ile bilgisayar ortamında yapılan farklı iş türleri (bilgisayarlı grafik tasarım, foto manipülasyon, video vs.) ile karıştırdıkları ve detaylı bilgi sahibi olmadıkları, sadece üç katılımcının “bilgisayar ortamında boyama” tanımı ile teknik hakkında bilgi sahibi olduğu görülmüştür.

Örneğin; katılımcı Ö9 “Dijital resim denilince aklınıza ne geliyor?” sorusuna:

“...video, fotoğraf geliyor... Yazılı gibi şeyler geliyor, sanal ortamda hazırlanan şeyler, çalışmalar.” şeklinde cevap vermiştir.

Katılımcılardan Ö7 de benzer bir ifade kullanmıştır;

“Dijital resim çalışmaları denilince aklıma fotoğrafın üzerinde oynamalar geliyor genelde. Çekilen görüntülerin üzerinde oynamalar geliyor.”

Diğer yandan Ö4 dijital resmi tanımlarken; “...kitaplar ve çizgi romanlar için elle çizilmiş figürlerin bilgisayar ortamında boyanması diye biliyorum.” ifadesi ile doğru bir tanımlama yapmıştır.

Katılımcıların dijital resim üretimde kullanılan program ve donanımlara ilişkin bilgi düzeyleri incelendiğinde bir katılımcının bilgi sahibi olmadığını ifade etmesinin dışında çoğunluğun Photoshop, Paint gibi dijital resim üretimde kullanılan programları bildiği, diğer yandan Corel Draw, İllüstratör gibi vektörel grafik tasarım ve 3D Max gibi üç boyutlu modelleme programlarını da dijital resim üretimde kullanılan programlar olarak saydığı görülmüştür. Kullanılan donanımlara ilişkin ise dokunmatik cep telefonları ve grafik tabletler sayılmıştır.

Örneğin; katılımcı Ö1 kullanılan programları şu şekilde ifade etmiştir:

“Paintle başladı, herkes kullanıp herkes bir şeyler yapmaya başladı paintte. En basiti o. Sonra Photoshop, Corel onlar girdi devreye sonra 3d Max girdi devreye, animasyon alanında daha çok kullanıldı.”

Katılımcının belirttiklerinden anlaşıldığı üzere Paint ve Photoshop gibi dijital resim üretimde kullanılan programları bilmesine rağmen Corel ve 3D Max gibi grafik tasarım ve modelleme programlarını da dijital resim üretiminde kullanıldığını düşünmektedir. Katılımcıların çoğunluğunun İllüstratör ve Corel Draw gibi yazılımların vektörel çalışmalara imkân veren ve genellikle grafik tasarım alanında kullanılan programlar olduğu ve 3D Max’ın ise üç boyutlu modelleme, animasyon ve mimari modellemelerde kullanılan bir program olduğu ve pixel tabanlı dijital resim çalışmaları için elverişli yazılımlar olmadığı hakkında yeterli bilgi sahibi olmadıkları sonucu ortaya çıkmıştır.

Dijital ortamda çalışmanın avantajları hakkında genellikle hızlı ve pratik olması, yapılan hataların kolaylıkla geri alınabilmesi ve silinebilmesi gibi özellikler sayılmıştır. Bunların dışında ucuz olması, dijitalin imkânları, elle yapılamayacak çalışmaların yapılabilmesi, hazır renk tonları, geniş kitlelere ulaşması gibi özellikler de dijital ortamda çalışmanın avantajlarından olarak ifade edilmiştir.

Katılımcılardan Ö3 dijital ortamda çalışmanın avantajlarını şöyle belirtmektedir;

“Zaman açısından tasarruf sağlar bana göre. Çünkü boya ile uğraştığınız zaman boyanın bir kuruma süresi oluyor, üzerine çalışabilmek için zaman gerekli. Pratik

olur bana göre. Bir resimle bir hafta iki hafta uğraşacağına daha kısa zamanda... Bir de sonuçlarını görebilme, geri alabilme imkânı doğuyor. Bir değişikliği aynında geri dönerek vazgeçebilirsin mesela. Tekrar tekrar denemeler yapabilirsin.”

Katılımcılardan Ö4’ün görüşüne göre dijital ortamda çalışmanın en büyük avantajlarından biri maddi anlamda ucuz olmasıdır. Bu düşüncesini şu şekilde ifade etmiştir:

“...300 liralık o boyayı alıp masama koyduğumda bile dijital platformda kullanabileceğim imkânlardan sadece bir tanesine sahip olmuş oluyorum. İyi bir tablo oluşturabilmek için dört, beş bin liralık masraf yapmak lazım. Dijital platformda elinizdeki mevcut bilgisayar ile bu yapılabilir. En büyük avantajı maddi yönden karlı olması diyebilirim.”

Dijital ortamda çalışmanın dezavantajlarının başında dijital resmin dokusuz olduğu görüşünde hemfikir olunduğu görülmüştür. Katılımcıların geneli geleneksel yöntemlerdeki doku, boya kokusu, hissetme, ellerin kirlenmesi gibi durumların resim yapma hazzının vazgeçilmez unsurları olduğunu belirtmiş. Bu niteliklerin olmayışının dijital resmin en büyük eksikliklerinden olduğu belirtmiştir.

Örneğin, Ö6 bu durumu şu cümlelerle ifade etmektedir:

“...ben, kendim bir Van Gogh hayranıyım. Bir sanatçı olarak onun en çok sevdiğim tarafı dışavurumcu olması. Yani tablodaki fırça vuruşları beni çok etkiliyor. Yine bu kadar hızlı bir dünyada, toplumsal hayatta, bu fırça vuruşlarını insanın içerisindeki duygu ve düşüncelerini dijital ortama nasıl aktarabileceğini bilemiyorum.”

Katılımcı Ö5 bir örnekle durumu anlatmak istemiştir:

“...Adanan Turanî var mesela. Diyor ‘çocuk resimlerindeki coşkuyu yakalamak istiyorum’. Ben onun akademik çizimini gördüm, dersine girmiştım, kâğıdın üstünde çizimle heykel varmış gibi etki yaratabiliyor. Bunu yapan bir adamın son resimlerine bakın tuvale saldırıyor. Çünkü ‘o coşkuyu o anda yaptığım resme kusmalıyım’ diyor. Ama bilgisayarda o yok. Beş duyu organınızla hissetmeden... Elin boyaya bulaşacak, kafan bir şeye takılacak, orda bir sigara içeceksin belki...”

Ayrıca dijital resim ile ilgili dezavantajlar belirtilirken yaratıcılığın körelmesi, sınırlılık hissetme, bilgisayar başında hareketsiz olma, farklı materyallerin kullanılamaması ve telif hakları gibi durumlar da belirtilmiştir.

Örneğin, Ö7 farklı materyal kullanımı ile ilgili düşüncelerini şöyle açıklamıştır:

“...benim ana sanat dalım tekstildi, yani resimde mutlaka boyanın dışında bir şeyler koymalıyım, bir parça, farklı bir şeyler olması lazım bana göre. Çok fazla resim yapamıyorum ama yaptığım resimlerde de mutlaka boyayla beraber kumaştır, parçadır kullanıyorum. Branşımı bir şekilde yansıtıyorum. Peçetenin buruşturulup doku elde edilmesidir... O dokunun, üstünün boyanması filan...”

Katılımcı Ö9 ise dijital resmin dezavantajları hakkındaki görüşlerini şu şekilde belirtmiştir:

“Dezavantaj kısmı; hazırılığa alışmak, ellerin çalışmaması, yaratıcılığın körelmesi, hayal dünyasının kullanılmaması, hazırı konuyorlar.”

Birinci alt problemde çıkan bulgular neticesinde katılımcıların genelinde dijital uygulamalar hakkında deneyimlerinin olmadığı, konu hakkındaki sahip oldukları bilgilerin de çok yüzeysel kaldığı görülmüştür. Dijital resim çalışmalarının tanımlanması konusunda net ifadelerin kullanılmamasının yanında farklı iş türlerinin de dijital resim çalışması olarak sayıldığı belirlenmiştir. Kullanılan programlar ve donanımlar bazında da net ifadeler kullanamayan katılımcılar, dijital resim uygulamalarının avantajları konusunda ise genellikle pratik ve kolay olmasını belirtmişlerdir. Dijital resim çalışmalarının her zaman hızlı bir şekilde yapılamadığı, bazı çalışmaların günlerce sürebildiği düşünüldüğünde bu kanının da genel bir doğru olmadığı görülmektedir. Dijital resim çalışmalarının dezavantajı konusunda ise ifadelerin dokusuzluk ve hissizlik konularında yoğunlaştığı görülmüştür. Dijital resmin, geleneksel resim ile kıyaslandığındaki en büyük eksikliği olan “dokusuzluk” konusunda haklı eleştiriler belirtilmiştir.

4.2. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Ortamda Çalışmak İle İlgili Düşüncelerine Dair

Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi olan “Sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışmak ile ilgili görüşleri nelerdir?” sorusuna görüşme formundaki üçüncü soru ile cevap aranmaya çalışılmıştır. İlgili soruya katılımcılar tarafından verilen cevapların analizinden çıkan tema ve kodlar Tablo 4.2’deki gibidir.

Tablo 4.3

Dijital Ortamda Çalışmak İle İlgili Düşüncelere Dair Tema – Kod Tablosu

Tema: Dijital Ortamda Çalışmak	Frekans
İlgimi çekmiyor	5
İmkânım olsa denemek isterim	5
Birkaç denemem oldu	3
Geleneksel çalışmalara eskiz amacı ile kullanım	5
Geleneksel çalışmalarda bilgisayar kullanımına karşıyım	3
Bilgisayarda kendimi ifade edemem	4
Programları öğrenmek zor	1

Tablo 4.2’deki veriler incelendiğinde sanat eğitimcilerinin çoğunluğunun salt dijital ortamda çalışmayı düşünmediği sonucu ortaya çıkmasına rağmen program bilgisi ve donanım imkânlarının olması durumunda denemek istediklerini ifade etmişlerdir. Geleneksel yöntemde çalışmayı tercih eden eğitimcilerin çoğunluğu dijital teknikleri öğrenseler bile geleneksel çalışmalarına devam edeceklerini, dijitali sadece destek (eskiz, düzenleme, farklı denemeler yapıp tuvale aktararak geleneksel çalışma) amacıyla kullanacaklarını ifade etmişlerdir. Üç katılımcı ise geleneksel yöntemlerde her türlü dijital desteğine karşı olduklarını ifade etmiştir.

Katılımcı Ö1, programları öğrenebildiği takdirde dijital imkânları kullanacağını ifade etmektedir:

“...yeni yeni araştırmalar yapıyorum ama programları öğrenmek biraz meşakkatli. Çok da zamanım yok. Zaman bulup da o programları öğrenebilirsek herkes geçmek ister diye düşünüyorum dijital ortama. Bir şeyler eklemek, bir şeyler çıkarmak, birilerine ulaşmak güzel diye düşünüyorum.”

Katılımcı Ö3’ün düşünceleri de benzer yöndedir:

“İsterdim, ama bununla ilgili bilgim yok, en azından bununla ilgili bi Photosop’u bilip, orda oynamalar yapıp, aktarmak isterdim. Ben her şeyi elimle yapıyorum, eski usul yapıyorum. Bilseydim orda düzenlemeler falan yapardım. Bunu yapan birçok arkadaşım da var, benim yaş düzeyinde Photosop’un imkânlarını kullanan. Benim bu konuda teknik bilgim yok, öğrenme şansım da olmadı.”

Katılımcı Ö5 ise geleneksel yöntemleri kullanan kişilerin dijitalden destek almadan her şeyi geleneksel yöntemde yapması gerektiğini düşünmektedir:

“Yağlı boya çalışıyorsa her şeyi kendi yapacak, elleri bulaşacak bence. Ben öğrencilerimin de yansıtıp çizmelerine izin vermiyorum. Kareleme yöntemini de kullanmalarına karşıyım. Sınırlandırıyor bence. Bakarak çizsin, yanlış yapsın, onu düzeltsin. Terzi mantığıyla resim yapılmaz. Terzi parçaları alır, birleştirir bütünü oluşturur. O bana ters geliyor.”

Dijital ortamda çalışmaya karşı olan eğitimcilerin öne sürdüğü nedenlerin başında kendilerini bilgisayar ortamında yeterince ifade edemeyeceklerini düşünmeleri, geleneksel yöntemlerdeki boya kokusu, dokusu vs.nin olmayışı, programları öğrenmenin zorluğu veya bilgisayar başında çok fazla vakit geçiremedikleri gelmektedir.

Bu durumu Ö6 şu sözleri ile belirtmiştir:

“Yapı itibari ile bilgisayar... Biraz tüketen, hemen her şeyi tüketen bir yapım var. Özellikle bilgisayar konusunda da şöyle bir tarzım var; bilgisayar başında çok fazla vakit öldüremiyorum. Bilgisayarda biraz sıkılıyorum. O yüzden tercih etmiyorum. Bundan sonra da kullanacağımı sanmıyorum.”

Katılımcı Ö7 de tercih etmeme sebebini şu cümlelerle ifade etmiştir:

“Yani bu benimle ilgili bir şey. Dijitale yatkınlığım çok... Ben hissederek yapmayı sevenlerdenim. Dokunmalıyım, o boyanın tadını almalıyım. İşte ne bileyim, biraz daha duygusal mıyım o konuda bilmiyorum. Onun kokusunu...”

Sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışma konusunda istekli olmamalarının altında yatan sebepler incelendiğinde bilgisayar programlarına hâkim olmamaları, gerekli donanımsal imkanların olmaması gibi nedenlerin yattığı görülmüştür. Katılımcılar ayrıca, cam bir yüzeye sıkışıp sanat icra etmeye çalışmanın sınırlılık hissi yaratacağını, bundan dolayı da kendilerini ifade edemeyeceklerini belirtmişlerdir. Resim gibi sanatların bilgisayar ortamında icra edilmesine katı bir şekilde karşı olan grubun yanında, dijitalin sunduğu her türlü imkanının kullanımına açık olan katılımcıların da olduğu görülmüştür.

4.3. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Çalışmalarının Sanatsal Niteliği İle İlgili

Görüşlerine Dair Bulgular

Üçüncü alt problem olan “Sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği hakkındaki görüşleri nelerdir?” soruna yönelik katılımcılara dördüncü ve beşinci sorular yöneltilmiş, çıkan cevaplar doğrultusunda Tablo 4.3’deki tema-kod tablosu oluşturulmuştur.

Tablo 4.4

Sanatsal Niteliğe Dair Tema – Kod Tablosu

Tema: Sanatsal Nitelik	Frekans
Sanatsal buluyorum	4
Emin değilim / tartışmalı	4
Sanat olduğunu düşünmüyorum	3
Dijital ortamda yapılan resimler tasarımdır	2
Tuval resmi daha üstün	5
Çoğaltılabilir olması (tek olmaması) maddi değerini düşürür	8
Estetik değil	1
Sanatın geniş kitlelere ulaşmasını sağlar	2

Katılımcıların dijital resmin sanatsal niteliği ile ilgili görüşleri incelendiğinde farklı görüşlerin ortaya çıktığı görülmektedir. Dört katılımcının, dijital ortamda yapılan çalışmaların hayal gücü, duygu, ifade, yaratıcılık gibi nitelikleri taşıdıklarını bu nedenle de dijital resmin sanatsal özellikleri taşıdığını ifade ederken üç katılımcı da bilgisayar ortamında yapılan işlerin daha çok tasarım olduğu ve sanatsal olmadığı görüşünü belirtmiştir. Katılımcıların bir kısmı da sanatsal nitelik ile ilgili emin olmadıklarını, bu konunun tartışmaya açık olduğunu dile getirmişlerdir.

Katılımcılardan Ö8, dijital resmin sanatsal niteliği hakkındaki görüşlerini şu sözlerle açıklamıştır:

“...şeyi yapıyorsa, kendine has bir tarz oluşturuyorsa kişi orda o zaman sanatsaldır tabi. İşte konusunu belirenmişse, ondan sonra, resme bakınca, ürüne bakınca bu çalışma falanca kişinin çalışmasıdır dedirtebiliyorsa, özgünlük olayı varsa sanatsaldır tabi.”

Dijital çalışmaların sanatsal nitelik taşımadığını belirten Ö6 bu düşüncesini şu sözler ile dile getirmiştir:

“Dijital resim konusuna da çok sıcak bakmıyorum. ...açık konuşayım, ne kadar hızlı gelişeceğini tahmin edemiyorum ama şu anki durumuna baktığımda sanatsal özellikler taşıdığını düşünmüyorum.”

Benzer şekilde Ö3 de dijital çalışmalara sıcak bakmadığını ifade etmiştir:

“Çok grafiksel geliyor bana, grafik de bir sanat ama ne bileyim bizim camiada hep şey derler... Ne kadar yeteneksiz adam varsa grafikte var oldular, baskı grafiğinde, resim yapamayanlar baskı resim yaparlar denilir. Bizim hocalarımız öyle derdi en azından. Hani onun gibi sanki. Bunu yapamamış da bilgisayarın yardımı ile yapıyormuş gibi bir izlenimim var.”

Kararsız olduğunu belirten katılımcılardan Ö7 ise düşüncelerini şu sözler ile dile getirmiştir:

“Bunu bazen düşünüyorum... Bazen sanat değildir diye düşünüyorum... Sonra... Yok, emek olduğu için sanattır diyorum. Yani ikisinin arasında gidip geliyorum. İlk başta mekanik olarak yapılıyor... Yok diyorum sonra emek... Düşünce gücü açısından düşünüyorum... Emin değilim.”

Katılımcıların geneli dijital ortamdaki çalışmaların çoğaltılabilme veya tek bir orijinalinin olmaması durumunun, dijital resmin maddi ve manevi değerini düşürdüğünü belirtmiştir. İki katılımcı ise çoğaltılabilme durumunun avantaj sağlayarak dijital resmin daha geniş kitlelere ulaşabileceği görüşündedir. Katılımcıların geneli ise tek bir orijinalinin olmamasından dolayı tuval resminin her zaman daha üstün olacağını ifade etmiştir.

Katılımcı Ö3, dijital resmin teklik sorununun maddi ve manevi değerine olan etkisini şu sözleri ile ifade etmiştir:

“Etkiler tabii, değerini düşürür. Bir resim tek ve özgün olduğu için o kadar değerli ve pahalıdır. Eski ustaların resimleri neden pahalı? Tek bir tane çünkü. Yap bakalım mesela şunun aynısından bir tane daha. Yapabilir miyim, yapamam... Ama bunu baskı yöntemi ile çoğaltırsan... Baskı resim de bu yüzden ucuzdur, yağlıboya tabloya göre. Çoğaltılabilmesi onun sanatsal değerini düşürür. Hem maddi hem manevi değerini düşürür bana göre.”

Dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği konusunda belirtilen en yaygın görüş, tek bir orijinalinin olmaması ve buna bağlı olarak da maddi ve manevi değerinin zayıf olduğu yönündedir. Katılımcılar, klasik resmin “tek” olması durumundan dolayı dijital resimden daha üstün olduğunu belirtirken, gelecekte bu durumun değişebilme ihtimalini de ifade etmişlerdir. Dijital resmi sanatsal bulmayan katılımcıların ileri sürdüğü nedenlerden bir diğeri de dijital resim çalışmalarının tasarım olduğu yönündedir. Bu kanıda olan katılımcıların düşünceleri incelendiğinde bu durumun dijital resim uygulamaları hakkında yeterli bilgiye sahip olmamalarından kaynaklandığı fark edilmiştir.

4.4. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Çalışmalarının Gelecekteki Durumu Hakkındaki Görüşlerine Dair Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemi olan “Sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamalarının gelecekteki konumu hakkındaki görüşleri nelerdir?” problemine yönelik katılımcılara görüşme formundaki altıncı soru yöneltilmiştir. İlgili soruya katılımcıların verdiği cevaplar doğrultusunda Tablo 4.4’deki tema ve kod tablosu oluşturulmuştur.

Tablo 4.5
Gelecekteki Durumuna Dair Tema – Kod Tablosu

Tema: Gelecekteki Durumu	Frekans
Yaygınlaşacak	9
Yapılabileceklerin boyutu artacak	2
Zorunluluğa dönüşecek	2
Sanat akımına dönüşebilir	1
Geleneksel resim yerini korur	3
Geleneksel resmin önüne geçer	1
Hologram	1
3 boyutlu çizimler	1
Sanal gerçeklik	2
Sergileme amacıyla kullanım	1

Dördüncü alt problemine yönelik ilgili sorudan çıkan sonuca göre katılımcıların tamamı dijital resmin gelecekte yaygınlaşacağını ve daha geniş kitleler tarafından icra edileceğini düşünmektedir. Ayrıca gelişen teknoloji ile birlikte hologramlar, üç boyutlu

çizimler, sanal gerçeklik gözlüklerinin kullanımı, sanal sergileme amacı ile kullanımı gibi yeni kullanım alanlarının çıkacağı görüşleri belirtilmiştir. İki katılımcı tarafından dijital resmin gelecekte zorunluluğa dönüşeceği belirtilirken, üç katılımcı tarafından da tüm gelişmelere rağmen geleneksel resmin her zaman yerini ve değerini koruyacağı ifade edilmiştir.

Katılımcı Ö1 dijital resmin gelecekte farklı alanlarda da kullanılabileceği ile ilgili görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Bence teknoloji ilerledikçe o da ilerleyecek. Yapılabileceklerin boyutları da artacaktır. Daha yaygın olacaktır. Mesela giyilebilir teknoloji var, bu sanal gerçeklik var... Bu eğitimde her yerde kullanılıyor bunlar. Sanatta da kullanılacak bunlar. Belki tabloyu giyebileceğiz... Arttırılmış gerçeklik var mesela. Bir kitap var arttırılmış gerçeklikle yapılmış. Bir tablet var onu tutuyorsunuz mesela kitaba üç boyutlu bir şekilde gezegenler çıkıyor, ne bileyim hayvanlar hareket ediyor. Eğitimde kullanılıyor. İşte bunlar sanatta da kullanılacak.”

Benzer şekilde Ö4 de dijital resim çalışmalarının gelecekte yaygınlaşacağı hatta zorunluluğa dönüşeceği görüşündedir:

“Zorunluluğa dönüşecek. 90’ların başında Türkiye’ye ilk bilgisayar geldi. İlk geldiği zamanki konuşmaları hatırlıyorum, ‘hani herkesin evinde bilgisayar olacak’ denildiğinde, bu adam deli falan deniyordu. Bu da gelecekte, teknoloji ilerledikçe büyüyecek diyorum. Geriye gitmeyecek kesinlikle.”

Katılımcıların günümüz şartlarında dijital resim çalışmalarına temkinli yaklaştıkları görülse de gelecekte dijital resmin kabul gören bir sanat dalı olarak icra edileceği konusunda ortak fikirde oldukları belirlenmiştir. Ayrıca, teknolojik imkanların artmasıyla birlikte farklı çalışma alanlarının da ortaya çıkacağı, tüm bu gelişmeler neticesinde de geleceğin sanatçılarının bu imkanları kullanmaktan geri durmayacağı belirtilmiştir. Tüm bu gelişmelerin yanında geleneksel resim tekniklerinin de unutulmadan varlığını sürdüreceği belirtilen görüşlerdendir. Katılımcılarla yapılan görüşmelerin başında dijital resme karşı mesafeli oldukları görülen katılımcılar, görüşmenin ilerleyen safhalarında dijital resme karşı olumlu tutum sergiledikleri gözlemlenmiştir.

4.5. Sanat Eğitimcilerinin Dijital Resim Uygulamalarının Sanat Eğitiminde Kullanılması Hakkındaki Görüşlerine Dair Bulgular

Dijital resim uygulamalarının görsel sanatlar eğitiminde kullanımının incelendiği beşinci alt problem ile ilgili katılımcılara yedinci soru yöneltilmiş ve verilen cevaplardan yola çıkılarak Tablo 4.5’deki tema, alt tema ve kodlar oluşturulmuştur. Ana tema “Sanat Eğitiminde Kullanımı” olarak belirlenmiş bu tema altında da “Görüşler, Olumlu Yönler ve Olumsuz Yönler” başlıkları altında konu incelenmiştir.

Tablo 4.6
Sanat Eğitiminde Kullanımına Dair Tema – Kod Tablosu

Tema: Sanat Eğitiminde Kullanımı	Frekans
a. Görüşler	
- Dijital resim sanat eğitiminde kullanılmalı	9
- Geleneksel yöntemler ile paralel kullanılmalı	9
- Öğretmenlere eğitim verilmeli	4
- Lisans düzeyinde ders olmalı	9
- Teknik altyapı sağlanmalı	1
- Küçük yaşlarda sıcak bakmıyorum	1
b. Olumlu Yönleri	
- Öğrenci ilgisi yüksek olur	8
- Öğretmene ve dersin işlenmesine kolaylık sağlar	4
- Dijitale yatkın olan çocukları cesaretlendirir, teşvik edici olur	4
- Dersin işlenmesini hızlandırır	1
- İçerik zenginliği sağlar	1
c. Olumsuz Yönleri	
- Altyapı maliyeti	1
- Hareketsizlik / fiziksel rahatsızlıklar	1
- Duygularını ifade edememe	3
- Dersin kontrolünün sağlanamaması	2

Tablodaki veriler incelendiğinde katılımcıların tamamının dijital resim uygulamalarının sanat eğitiminde kullanımını desteklediği görülürken bir katılımcının küçük yaşlarda dijital uygulamalara olumlu bakmadığı belirlenmiştir. Dijital sanat uygulamalarının lisans düzeyinde de ders olarak gösterilmesi konusunda hemfikir olan katılımcılar, dijital sanat uygulamaları ile geleneksel yöntemlerin mutlaka paralel olarak kullanılması ve geleneksel altyapının mutlaka öğrencilere verilmesi görüşünde de ortak fikirde oldukları görülmüştür.

Katılımcılardan Ö1, dijital uygulamaların sanat eğitiminde kullanılması ile ilgili düşüncelerini şu sözler ile ifade etmiştir:

“Kesinlikle kullanılmalı. Hatta bir an önce de geçilmeli aslında. Çünkü dijital çağ çocukları yani... İkisi eğitimde paralel yürütülmeli, hem boya ile içli dışlı olmalı, farklı teknikleri kullanabilmeli, hem de dijital ortama yansıtılabilmeli bunları. Biz onlara yol göstermek için hem gelenekseli hem de dijitali paralel yürütmeliyiz diye düşünüyorum eğitimde.”

Benzer şekilde Ö2’de dijital uygulamaların sanat eğitiminde kullanılması görüşünde olduğunu fakat küçük yaşlarda çok sıcak bakmadığını belirtmiştir:

“Yani belli bir yaşa kadar... Daha küçük yaş grubunda çok sıcak bakmıyorum. Ama belli bir yaştan sonra o teknoloji ile buluşmalılar. Ama bu şey olmamalı... Hani üniversitede de ben birinci sınıftan itibaren çocukları dijitalle yönlendirmek istemem. Önce gelenekseli öğrenmeli, o boya ile haşır haşır neşir olacak, o yaratma gerginliğini çekecek... Bunları yaşamalı daha sonrasında olgunlaştıktan sonra teknoloji ile haşır neşir olabilir bence. Ama buna da çok geç kalınmamalı bence.”

Katılımcılardan Ö8 ise dijital sanat uygulamalarının görsel sanatlar eğitimi müfredatına girmesi konusundaki düşüncelerini şöyle belirtmiştir:

“Dersin içine veya programın içine bu tür şeyler konulabilir. Bizim müfredatımızda nasıl ki üniteler var, kazanımlar var... Meslekleri falan tanıttığımız benzer şekilde kullanılabilir bazı konularda.”

Katılımcıların büyük bir çoğunluğu dijital resim uygulamalarının, dijital çağda yetişen öğrencilerin ilgisini çekeceğini ve derse olan katılımlarını arttıracığını belirtmektedir. Ayrıca bu gibi uygulamaların dersin işlenmesine katkı sağlayarak içerik zenginliği sağlayacağı, öğretmene ve dersin işlenmesine yönelik avantaj sağlayacağı görüşleri de belirtilmiştir.

Bu durumu katılımcı Ö3 şu cümlelerle ifade etmektedir:

“Nasıl ki en basitinden bir sanat tarihi dersini PowerPoint sunumlarla, videolarla görsel zenginlik katarak işleme fırsatı buluyoruz... Kuru kuruya anlatarak 20 kişiden 3 kişiye ulaşabiliyorsak bu şekilde anlatarak 20 kişiden 10-12 kişiye ulaşabiliriz.”

Kesinlikle kolaylık sağlar. Hocaya da sağlar, enerjisini daha verimli kullanır hem de çocuğa da kolaylık sağlar.”

Katılımcı Ö7, dijital uygulamaların öğrenciler için teşvik edici olduğu görüşündedir:

“...çok zeki öğrenciler var, harika düşünceleri var mesela ama kâğıda aktaramıyor. Bu çocuğun teknik anlamda yeteneği varsa, orda yapabiliyorsa orda yapma hakkını elinden almamak lazım. Ona teşvik edici olur.”

Sanat eğitiminde dijital uygulamaların kullanımına yönelik olumsuz görüşler de mevcuttur. Olumsuz görüş belirten katılımcılar gerekçe olarak, öğrencilerin kendilerini dijital platformlarda ifade etmede sıkıntı yaşayabileceklerini, dersin kontrolünün güçleşebileceğini, öğrencilerin çizim tabletlerini oyun amacı ile kullanabileceklerini, hareketsizlikten kaynaklanacak fiziksel rahatsızlıkları ve altyapı maliyetlerini gösterilmektedir.

Katılımcı Ö4, dijital resim uygulamalarının olumsuz yönleri konusunda sağlık problemleri oluşabileceğini şu sözleri ile ifade etmiştir:

“...sağlık açısından dediğim gibi ışık... Bilgisayara sürekli bakıyorsunuz. Gözler açısından, vücut açısından... Tuvalde resim yaparken sürekli hareket halinde oluyorsunuz, ayaktasınız, oturuyorsunuz, ölçüler alıyorsunuz, o kokuyu alıyorsunuz, dokunuyorsunuz. Burada ise oturduğunuz yerde uzun süre bilgisayar kullanmanın verdiği fiziksel rahatsızlıklar... Söylemek istediğim şeyler hep aynı açıdan aynı yere bakılması...”

Bir diğer katılımcı Ö6, ders disiplininin sağlanmasında güçlük çekilebileceğini belirtmiştir:

“Şu anda akıllı tahtalar, tabletler ile çalışan öğrenciler... Öğrencilerin bunu daha çok keyfi olarak kullandıklarını görüyoruz. Öğrencilerin disiplin altına girmesi zaten zor. Bunu da keyfi kullanırlar derste kontrolün sağlanması zor olabilir.”

Katılımcı Ö9 ise öğrencilerin, dijital uygulamalara olan ilgilerini birkaç hafta sonra kaybedeceklerini dile getirmiştir:

“...severler ama ilk birkaç hafta ilgilenirler, sonradan sıkılırlar ve oyun oynamak isterler tablette. Bir de mesela üç boyutlu çalışmalar yapıyorum derste, heykel

falan... Ama orda sabit bir şey var, sanmıyorum... Birkaç haftadan sonra ilgileri dağılır.”

Sanat eğitimcilerinin ortak fikirde oldukları konuların başında dijital resim uygulamalarının sanat eğitiminde kullanımı konusu gelmektedir. Yapılan görüşmeler sonucunda tüm katılımcıların teknoloji çağında yetişen bireylerin ilgilerini çekecek eğitim politikalarının hazırlanmasının gerekliliğini vurguladıkları görülmüştür. Öte yandan katılımcıların ortak fikirde oldukları bir diğer konu da teknoloji çağının getirdiği imkanlarla beraber geleneksel yöntemlerin de mutlaka birlikte kullanımı doğrultusundadır. Bilgisayarlı sanat eğitime geçişte yapılması gerekenlerin başında lisans düzeyinde ders olarak konulması ve hizmetiçi eğitimlerle halihazırda görev yapmakta olan sanat eğitimcilerine yönelik eğitimlerin verilmesi konuları sayılmıştır. Görsel sanatlar dersinde bilgisayarlı uygulamalardan destek alınmasının öğrenci motivasyonu üzerinde olumlu etkilerinin olacağı ve ders içeriğinin zenginleşmesi açısından da fayda sağlayabileceği belirtilen görüşler arasındadır. Dijital uygulamalarda yaşanabilecek sorunlar konusunda ise fiziksel rahatsızlıklar ve ders kontrolünün sağlanamaması gibi durumlar belirtilmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde izlenen yöntem ve veri çözümlerinden elde edilen bulgular ve yapılan yorumlar irdelenerek, araştırmanın temel amaçların açıklayan sonuçlara ve geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu bölümde görüşmelerin analizi sonucu elde edilen bulgular bağlamında aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmanın birinci alt problemini oluşturan “sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmaları hakkındaki bilgi düzeyleri” hakkındaki sonuçlar şöyledir: Sanat eğitimcilerinin, dijital resim ile ilgili olarak genellikle “Bilgisayar ortamında yapılan çalışmalar olarak” tanımlama yaptıkları görülmüştür. Ancak, Çuhacı'nın da aktardığı gibi bilgisayar ortamının sanat üretiminde kullanılması çeşitlilik göstermektedir:

Bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı ilk grafik düzenlemelerden, geleneksel sanat formlarının (fotoğraf, heykel, resim vb.) sınırlarının genişletilmesi, yeniden üretilmesi, kopyalanması, çoğaltımı ve arşivlenmesi için kullanılmasına; günümüz mühendislik inşası, etkileşimli gerçek/sanal ortamlara ya da yapay zekânın gelişim sürecini ve sonuçlarını ortaya koymaya yönelik projelere dek neredeyse bütün çalışmalar dijital sanat başlığı altında tanımlanmaktadır (akt. Sağlamtimur, 2010, s.217).

Ek olarak Ballı'nın (2016) da belirttiği gibi, 1960'ların ikinci yarısından sonra etkinliğini artıran Fluxus, Vücut Sanatı, Oluşumlar, Video Sanatı, Ses Sanatı, Yazılım Sanatı (Net Sanatı) ve Hyper Text sanatı gibi pek çok sanat alanı bilgisayar aracılığı ile üretilen dijital sanat türlerine örnek olarak gösterilebilmektedir (s.7).

Bilgisayar destekli sanat türlerinin çeşitliliğine ek olarak yapılan görüşmelerde görülmüştür ki sanat eğitimcileri dijital resim tanımlamasından; dijital kolaj, dijital illüstrasyon, bilgisayarlı grafik çalışmaları, foto manipülasyonlar gibi bilgisayar ortamında görüntü üretmede kullanılan farklı teknikleri algılamaktadırlar. Resmin: “Varlıkların, doğadaki görünüşlerinin kalem, fırça gibi araçlarla kâğıt, bez vb. üzerinde yapılan biçimleri (TDK)” olarak tanımlanmasından yola çıkarak dijital resmin de “Sanal bir tuval üzerine, sanal fırça ve boyalar aracılığıyla bilgisayar ortamında yapılan resim” olarak tanımlanması olasıdır. Bu tanımlamadan yola çıkarak görülmüştür ki, sanat eğitimcilerinin çoğunluğunun

dijital resim kavramından çıkarttıkları anlamlar farklılık göstermekte ve bu kavram doğru algılanmamaktadır.

Bu sonucu destekler nitelikte olan, “Dijital resim üretmede kullanılan programlar ve donanımlar” temasından çıkan sonuçlara göre sanat eğitimcileri dijital resim üretmeden kullanılan programlar olan Photoshop, Paint, Artrage gibi programlar dışında vektörel grafik tasarım ve üç boyutlu modelleme programlarını da dijital resim üretmede kullanılan programlar olarak saymaktadır. Ayrıca dijital resim üretmede kullanılan temel donanımların başında gelen grafik tabletlerin de isim olarak bilinmesinin dışında çalışma şekli ve uygulama anlamında bilgi sahibi olunmadığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Dijital ortamda resim yapmanın avantajlarının başında pratik ve ucuz olmasını sayan katılımcılar, diğer avantajlara örnek olarak yapılan bir hamlenin geri alınabilmesi, silinebilmesi, elle yapılamayacak çalışmaların yapılabilmesi, geniş kitlelere ulaşabilmesi gibi nitelikleri saymaktadır. Dezavantajların başında ise dijital ortamdaki çalışmalarda dokunun olmaması, hissetmeden resim yapılması, farklı materyalleri kullanılamaması, sınırlılığın hissedilmesi, bilgisayar başında sabit kalınması gibi maddeler sıralanmıştır.

Araştırmanın ikinci alt problemi olan “sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışmak” ile ilgili görüşlerinin bulgularından yola çıkarak, sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışma fikrine sıcak bakmadıkları sonucu ortaya çıkmıştır. Bunun altında yatan nedenler incelendiğinde dijital resim uygulamaları hakkındaki yeterli bilgiye sahip olunmamasından kaynaklanan yanlış algı, çalışma şeklinin ve tekniğinin bilinmemesi, gerekli program bilgisi ve donanımsal imkânların olmaması gibi sebeplerin yattığı görülmektedir. Katılımcılar, bilgisayar ortamında kendilerini ifade edemeyeceklerini düşünmekte, yapılan çalışmaları grafiksel ve tasarımsal olarak değerlendirmektedir. Bir kısım katılımcının ifadelerinden yola çıkarak ise program bilgilerinin ve gerekli donanımların olması durumunda geleneksel çalışmayı bırakmadan, bilgisayar desteğini, geleneksel çalışmalara tasarım, eskiz, düzenleme gibi destek amacıyla kullanmaya karşı olmadıkları sonucu belirlenmiştir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan “sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği hakkındaki görüşleri”nin belirlenmesi amacıyla sorulan görüşme sorularından elde edilen sonuçlara göre: Sanat eğitimcilerinin, dijital resmin sanatsal niteliği hakkında kararsızlık yaşadıkları görülmüş, özellikle dijital ortamda üretilmesi sonucu ortaya çıkan “çoğaltılabilme, tek olmama” durumundan dolayı sanatsal niteliğinin zayıf olduğunun düşünüldüğü belirlenmiştir.

Sanat eserinin tekliđi konusu yüzyıllardır tartıřılagelen bir konu olmuřtur. Fotođraf sanatı, tarih sahnesine ilk ıktıđı gnlerde, gnmzde dijital sanatların mcadele etmek zorunda kaldıđı “teklik” sorunu ile mcadele etmiř, sanat dalı olarak kendini kabul ettirinceye kadar birok tartıřmanın merkezinde olmuřtur. Fotođrafın sanat dalı olarak kabul edilmek istenilmeyiřinin nedenlerinden olan “teklik” veya “ođaltılabilirlik” durumu hakkında Benjamin (2015) řu dřncelerini dile getirmektedir: “En kusursuz yeniden retimde dahi eksik bir řey vardır: sanat yapıtının řimdiliđi ve belirgin bir meknda zgn mevcudiyeti” (s.13).

Benzer řekilde Berger (2017), “Resmin biricikliđi bir zamanlar bulunduđu yerin biricik olmasından kaynaklanıyordu. Resim bir yerden bařka bir yere tařınabilirdi. Ama hibir zaman aynı anda iki yerde birden grlemezdi. Fotođraf makinası, resmin fotođrafını ekerek resim imgesinin tařıdıđı biricikliđi ortadan kaldırmıř oldu” (s.19) szleri ile sanat eserinin ođaltılabilmesi ile birlikte kaybettiđi ruhundan, aurasından bahsetmektedir.

Benjamin ve Berger’in dřnceleri incelendiđinde “aura” tanımıyla sanat eserinin ruhunu, havasını, ait olduđu mekndaki atmosferini kastettikleri rahata anlařılabilmektedir. Benjamin ve Berger’in dřncelerine gre, eskiden zgn ve tek bu olan yapıtlar sadece mzelerde, zel meknlarda grlebilmekte iken mekanik yeniden retimlerle birlikte sıradan, gnlk hale gelmiřler ve auralarını yitirmiřlerdir. Bu anlayıřla ođu insan da bu yzden binlerce kopyasının rahatlıkla retilbildiđi, “orijinal ve tek” olmadıđından dolayı fotođrafı sanat kapsamına almayı reddetmektedir.

Gnmzde fotođraf sanatı, verdiđi etin mcadelenin ardından kendini sanat dalı olarak kabul ettirmeyi bařarabilmiřtir. Dijital resim alıřmaları ise gemiřte fotođrafın mcadele etmek zorunda kaldıđı zorlukların bir benzerini ile gnmzde mcadele etmektedir. Sanat eđitimcileri ile yapılan grřmeler sonucu elde edilen bulgular gstermektedir ki dijital resim alıřmalarının dijital ortamda olması, tek bir orijinalinin olmaması ve kopyalarının rahatlıkla tretilbilmesi, onun maddi deđerinin yanında manevi deđerini de olumsuz ynde etkilediđi dřnlmektedir.

Dijital resmin, sanatsal niteliđine temkinli yaklařan ođunluđa karřın katılımcıların bir kısmı da ierisinde insan faktrnn olması ve insanın duygu dřncelerini aktarmak iin kullandıđı platformun nemli olmadıđı grř ile dijital resmin sanatsal deđerini konusunda kuřku duymamaktadır. Katılımcılardan 4, dijital resim hakkındaki tartıřmaların yakın bir gelecekte biteceđi konusundaki grřlerini řu řekilde ifade etmektedir:

“Birkaç yıl sonra, çok uzak bir gelecekte değil, dijital resmin sanatsal niteliği hakkında hiç tartışma olmayacak.”

Dördüncü alt problem olan “sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarının gelecekteki durumu hakkındaki görüşlerine” dair sonuçlar şöyledir:

Sanat eğitimcileri ile yapılan görüşme sonuçları göstermektedir ki, katılımcıların tamamı dijital teknolojilerin hızla gelişmesine paralel olarak dijital sanatlar ve dijital resim alanlarında yapılabileceklerin boyutlarının artacağını ve yaygınlaşacağını düşünmektedirler. Üç boyutlu çizimler, sanal gerçeklik gözlükleri, hologramlar gibi teknolojilerin yaygın olarak kullanılabileceği görüşünü de paylaşan katılımcılar, teknolojinin sergileme amacı ile kullanımının da artacağı kanısındadırlar.

Teknolojideki tüm bu gelişmelerin yanında geleneksel tekniklerin de unutulmayacağı, klasikleşerek yerini korumaya devam edeceği sonucu çıkmıştır. Luo, Yang ve Hua (2016) gerçekleştirdiği benzer bir araştırmanın sonucuna göre; dijital resim ile geleneksel resim arasındaki ilişkilerin benzer temeller üzerine kurulmuş olmasından dolayı girift bir yapıya sahip olduğu ve gelecekte de bu ilişkinin artarak devam edebileceği öngörülmektedir.

Araştırmanın beşinci alt problemi olan “dijital resim uygulamalarının sanat eğitiminde kullanımı” konusunda çıkan sonuçlara göre, araştırmaya katılan tüm katılımcılar dijital resim uygulamalarının sanat eğitiminde kullanımının önemini konusunda hemfikirler.

Z kuşağı olarak tabir edilen 2000 yılı ve sonrasında doğan bireylerin en büyük özelliklerinden biri teknoloji ve bilgisayar çağında yetişmeleridir. İnternet ve mobil teknolojiler ile doğdukları andan itibaren etkileşim halinde olan Z kuşağı bireyleri için eğitim-öğretim hayatlarında ilgilerini çekecek ve ihtiyaçlarına cevap verecek programların hazırlanması büyük önem taşımaktadır. Zor (2004) yaptığı araştırmada, günümüzde geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersiz kaldığını, eğitim alanında en iyi yaklaşımın bilgisayar teknolojisinden faydalanmak olduğunu belirtmektedir. Hâlihazırda Fırsatları Arttırma, Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH) Projesi gibi projelerle milli eğitim politikalarında dijitalleşme adımları atılırken sanat eğitimi konusunda da benzer hamlelerin yapılmasının önemi büyüktür. Buyurgan ve Buyurgan (2012), bilgi ve teknoloji alanında hızlı bir gelişmenin yaşandığı çağımızda, sanat eğitimi ve öğretimi içerisinde teknolojik imkânların kullanımının önemine değinmiştir. Araştırmaya göre, öğrenciler bilgisayar ile

değişen ve gelişen sanat olaylarını takip edebilmeli, ufuklarını geliştirebilmeli, sanal müze ziyaretleri yapabilmeli ve bilgisayar destekli tasarımlarla kendilerini ifade edebilmelidir.

Araştırmaya katılan tüm sanat eğitimcilerinin ortak fikirde oldukları bir diğer konu, sanat eğitiminde dijital uygulamaların yanında geleneksel yöntemlerin de mutlaka kullanılması ve paralel olarak yürütülmesidir. Ayrıca katılımcılar, dijitalleşme sürecinde sanat eğitimcilerine de hizmetiçi eğitimlerin verilmesiyle uygulamadaki başarı oranının artacağı ve lisans düzeyinde de bu uygulamaların ders olarak işletilmesinin gerekliliği görüşünde uzlaştıkları görülmüştür.

Sanat eğitimcileri ile yapılan görüşmelerden açığa çıkan bir başka önemli sonuç da bilgisayar destekli sanat eğitiminin faydaları ile ilgilidir. Bu faydaların başında dijital resme karşı öğrenci ilgisinin yüksek olacağı görüşü gelmektedir. Sanat eğitimcileri, hayatın her alanında dijital teknolojiler ile etkileşim halinde olan yeni neslin, ihtiyaçlarına cevap verebilmek adına sanat eğitiminde de dijital imkânların kullanılmasının önemine değinmiştir. Sanat eğitiminde dijital olanakların kullanımının geleneksel yöntemleri uygulamada zorluk çeken öğrenciler açısından teşvik edici olabileceği belirtilmiştir. Katılımcılardan Ö7, bu durumu şu sözler ile ifade etmektedir:

“...çok zeki öğrenciler var, harika düşünceleri var mesela ama kâğıda aktaramıyor. Bu çocuğun teknik anlamda yeteneği varsa, orda yapabiliyorsa orda yapma hakkını elinden almamak lazım. Ona teşvik edici olur.”

Araştırmalar bu görüşü destekler niteliktedir. Zor (2004), etkileşimli (interaktif) öğretimin sanat eğitimine katkısını incelediği araştırmada, bilgisayar destekli sanat eğitimi için oluşturulan etkileşimli ders yazılımının, görsel sanatlar dersinde başarı grafiğini yükselterek, geleneksel öğretime göre ölçülebilir düzeyde fark yarattığını gözlemlemiştir.

Sanat eğitiminde karşılaşılan sorunların en başında ekonomik veya erişilebilirlik imkânlardan kaynaklanan “malzeme temini” ile ilgili sorunlar gelmektedir. Bu konu ile ilgili yapılan çeşitli araştırmalar bu yargıyı desteklemektedir. Yeşilyurt (2009), görsel sanatlar dersinin işlenişinde karşılaşılan temel sorunları incelediği çalışmasında ekonomik yetersizliklerin dersin işlenmesinde karşılaşılan en önemli sorunlardan biri olduğunu belirtmiştir. Benzer şekilde Kuruoğlu'nun (2010) çalışmasında da öğrencilerin malzeme temininde çeşitli zorluklar yaşadığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Görsel sanatlar dersinde yaşanan zorluklar göz önüne alındığında sanat eğitimcileri ile yapılan görüşmeler göstermiştir ki dijital olanaklarla donatılmış görsel sanatlar atölyelerinde işlenen sanat eğitimi derslerinin öğretmene ve dersin yürütülmesine çeşitli avantajlar sağlayabileceği düşünülmektedir. Ayrıca dijital olanakların ders içeriğinin zenginleştirilmesine ve ders süresinin verimli bir şekilde kullanılmasına katkı sağlayabileceği görüşü de belirtilen olumlu görüşlerdendir. Diğer bir yandan bir grup katılımcı da görsel sanatlar dersinde dijital uygulamaların kullanımının sınıf yönetiminde disiplinsizliklere neden olabileceğini düşünmektedir. Öğrencilerin dijital ortamda duygularını ifade etmekte zorluklar yaşayabileceği, bilgisayar başında fazla vakit geçirmekten kaynaklanan fiziksel rahatsızlıkların görülebileceği ve dijital uygulamaların sanat eğitiminde kullanılması amacı ile kurulacak sistemin maliyetli olabileceği gibi konular da görsel sanatlar dersinde dijital uygulamalara geçilmesi durumunda karşılaşılabilecek sorunlar arasında sayılmıştır.

5.2. Öneriler

Ulaşılan sonuçlar bağlamında geliştirilen öneriler; “Araştırmanın Sonuçlarına Yönelik Öneriler” ve “Araştırmacının Deneyimleri ve Diğer Araştırmacılara Öneriler” olmak üzere iki başlık altında sınıflandırılarak aşağıda sunulmuştur.

5.2.1. Araştırmanın Sonuçlarına Yönelik Öneriler

- Bu araştırmada görülmektedir ki sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamaları hakkındaki önyargılarının nedenlerinden biri dijital resim çalışmaları hakkında yeterli bilgiye sahip olmamalarıdır. Bu sorundan yola çıkarak dijital resim tekniğinin daha iyi anlaşılabilmesi adına araştırmaların yapılması, sanatçılara ve sanat eğitimcilerine yönelik çalıştaylarda dijital resim tekniğini deneyebilecekleri imkânların sunulması önemlidir.
- Dijital resim uygulamalarının bilinirliğinin artırılması amacıyla ulusal ve uluslararası platformlarda genç sanatçılara fırsat verilmeli, dijital resim yarışmaları ve sergileri ile bu alanda çalışmak isteyen sanatçılar teşvik edilmelidir.
- Dijitalleşen dünyada bilgisayar teknolojisinin sanat eğitiminde nasıl kullanılabilmesi ile ilgili araştırmalar yapılmalı, konu ile ilgili sanat eğitimcilerinin görüşleri çerçevesinde ve çağımız ihtiyaçlarına cevap verebilecek nitelikte yeni eğitim müfredatları hazırlanmalıdır.
- Hâlihazırda görev yapmakta olan görsel sanatlar öğretmenlerine yönelik hizmetiçi eğitimler ile dijital uygulamaların görsel sanatlar dersinde kullanımı, dijital resim teknikleri gibi konularında eğitimler verilmelidir.
- Okullardaki görsel sanatlar atölyeleri dijital resim tekniklerinin uygulanabileceği altyapıda olmalı ve bu alan için kullanılan grafik tabletler gibi donanımlar ile donatılmalıdır.

5.2.2. Araştırmacının Deneyimleri ve Diğer Araştırmacılara Öneriler

- Bu araştırma, Bartın İlinde görev yapmakta olan dokuz sanat eğitimcisinin görüşleri doğrultusunda oluşturulmuştur. Dijital resim uygulamaları hakkındaki daha genel görüşlerin incelenmesi adına farklı gruplarla çalışılabilir, bu gruplardan toplanacak veriler çeşitlendirilerek nicel çalışmalar yapılabilir.

- Yapılacak çalışmalarda katılımcıların dijital resim tekniklerini daha iyi algılayabilmeleri adına çeşitli uygulamalara yer verilerek deneysel çalışmalar yapılması mümkündür.
- Araştırmaların bulgularının genellenebilir olma durumunu arttırmak amacıyla benzer bir araştırma, farklı şehirlerde, farklı araştırmacılar tarafından gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Acar, E. (1994). *Sanatta teknoloji video sanati*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ackermann, S.N. (2014). *Digital finger painting: a qualitative exploration of the tablet computer and its artistic implications in an early childhood setting*. (Ph.D. Dissertation) University of Missouri, United States.
- Adobe Photoshop (2012). <http://www.digitalartsonline.co.uk/news/creative-software/adobe-photoshop-celebrates-26th-birthday/> (12.06.2017)
- Agyeman, C.A. (2015). *Artists' preception of the use of digital media in painting*. (Ph.D. Dissertation). Ohio University, United States.
- Akoğul, M. (2017). Fotoğrafi okumak. *Sabit Fikir Dergisi*, 72, 25-26.
- Altet, X.B.I. (2015). *Sanat tarihi* (3. Baskı). (İ. Yerguz, Çev.). Ankara: Dost Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1989.)
- Arslan Z. ve Doğdu S. (1993). *Eğitim teknolojisi uygulamaları ve eğitim araç-gereçleri*. Ankara: Tekışık A.Ş. Ofset Tesisleri
- Aşlak, M.C. (2017). Fotoğrafi okumak. *Sabit Fikir Dergisi*, 72, 30.
- Atan, A., Uçan, B., Bilsel, Ç. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 26, 1-14. http://iaud.aydin.edu.tr/makaleler/yil7sayi26/1_makale.pdf sayfasından elde edilmiştir.
- Atmaca, A.E. (2011). Modern sanat ve bilgisayar destekli sanat çalışmaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 10 (37), 293-302. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/esosder/article/view/5000068433> sayfasından elde edilmiştir.
- Avila, L., Bailey, M. (2016). Art in the digital age. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 36(4), 6-7. <http://ieeexplore.ieee.org/document/7526230/> sayfasından elde edilmiştir.
- Ayaydın, A. (2010). Temel tasarım eğitiminde bilgisayar teknolojisinin gerekliliği ve geleceği. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 52-62. <https://pegem.net/dosyalar/dokuman/124721-20110827135925-5.pdf> sayfasından elde edilmiştir.
- Balcı, Y.B. (2005). *Estetik*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık
- Ballı, Ö. (2016). *Dijital teknoloji olanaklarıyla sanatta grotesk bedenler ve tuhaflık*. (Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu). Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Barret, T. (2015). *Neden bu sanat? Çağdaş sanatta estetik ve eleştiri*. (E. Erment, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2008.)

- Batur, E. (2015). *Modernizmin serüveni*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baynes, K. (2016). *Toplumda sanat* (5. Baskı). (Y. Atılğan, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1975.)
- Benjamin, W. (2011). *Pasajlar* (8. Baskı). (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1982.)
- Benjamin, W. (2015). *Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtı*. (G. Sarı, Çev.). İstanbul: Zeplin yayıncılık. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1936.)
- Berger, J. (2017). *Görme biçimleri* (23. Baskı). (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1972.)
- Betawi Kebayoran biography (2013). (<https://reza-ilyasa.deviantart.com/gallery/> (19.09.2017)).
- Bodur, C. (2010). *Görsel anlatımda dijital yaklaşımlar*. (Yayımlanmamış yüksek lisans sanat eseri raporu). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Boydaş, N. (2007). *Sanat eleştirisine giriş*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık
- Bozkurt, N. (2000). *Sanat ve estetik kuramları* (3. Baskı). Bursa: Asa Kitapevi
- Bruce Beasley portfolyo (2013). <http://brucebeasley.com/coriolis-series/> (15.05.2017)
- Buyurgan S. ve Buyurgan U. (2012). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. (3. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Chu, S.H. (2007). *Making digital painting organic*. (Ph.D. Dissertation). Hong Kong University of Science and Technology, Hong Kong, Japan.
- Cihan Engin dijital sanatçı (2015). (<http://maviturta.com/cihan-engin-dijital-sanatci/> (18.09.2017))
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1, 51-66. <http://www.ijtase.net/ojs/index.php/IJTASE/article/view/83> sayfasından elde edilmiştir.
- Computer numerical control (CNC) (2016). <http://searcherp.techtarget.com/definition/computer-numerical-control-CNC> (13.02.2018)
- Creswell, J.W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri*. (M. Bütün, S.B. Beşir, Çev. Ed.). Ankara: Siyasal Kitapevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2013.)
- Cündioğlu, D. (2016). *Sanat ve felsefe*. İstanbul: Kapı Yayınları.
- Danto, A.C. (2015). *Sanat nedir?* (2. Baskı). (Z. Baransel, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2013.)
- Darek Zabrockli biography (2015). http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Darek_Zabrocki (19.09.2017).

- Daudier, Y.S. (2001). *The Emergence of Digitalism: The Significant Development of Digital Paintings in Computer Art, c. 1990-2000*. (M.A. Dissertation). Fashion Institute of Technology, State University of New York, New York, United States.
- Digital painting (2017). <http://www.digitalpainting.be/> (12.02.2018).
- Dolunay, A., Boyraz, B. (2013). Dijital sanatlar çerçevesinde üretilen eserlerde teknoloji kullanımı ve internetin sergilemeye etkisi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*. 3(2), 109-124. <http://itobiad.com/article/view/5000037095/5000105391> sayfasından elde edilmiştir.
- Dolunay, A. (2016). Teknolojinin görsel sanatlar ve sanat eğitime katkısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 42(9), 1208-1213. <http://docplayer.biz.tr/18300102-Teknolojinin-gorsel-sanatlar-ve-sanat-egitimine-katkisi-the-contribution-of-technology-on-visual-arts-and-art-education-ahmet-dolunay.html> sayfasından elde edilmiştir.
- Erbay, M. (2014). Kültür ve toplum üzerinden sanat ve bilim arasındaki ilişki. *Art-Sanat*. 2, 183-193. <http://www.journals.istanbul.edu.tr/iuarts/article/view/5000046655> sayfasından elde edilmiştir.
- Ertaç Altınöz özgeçmiş (2013). <https://frpnet.net/roportajlar/ertac-altinoz-ile-roportaj> (12.09.2017)
- Freeland, C. (2008). *Sanat kuramı*. (F. Demir, Çev.). Ankara: Dost Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2001.)
- Gombrich, E.H. (2007). *Sanatın öyküsü* (5. Baskı). (E. Erduran, Ö. Erduran, Çev.). Çin: Remzi Kitapevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1997.)
- Gökçe, B. Koca. (2014). *Güncel Sanatta Teknolojik Manipülasyonlar-Özel Yaşam Hikâyeleri*. (Sanatta Yeterlik Tezi). Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Göksungur, İ. (2006). *Fotoğrafın sanatsal özellikleri*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Grafik tablet nedir, ne işe yarar? (2015) <http://www.webtekno.com/donanim/grafik-tablet-h3446.html> (13.02.2018)
- Grzymkowski, E. (2016). *Sanat 101* (3. Baskı). (O. Düz, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Güler, A., Halıcıoğlu, M.B., Taşgın, S. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Haşim, A. (2016). *Bize göre*. İstanbul: Karanfil Yayınları.
- Hiçyılmaz, Y. (2015). *Görsel sanatlar dersinde öğrencilerin akıllı tahtaya yönelik tutumları ve öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Interview with Aaron Griffin (2012). <http://aarongriffinart.com/about/> 19.09.2017, <https://allartsupport.deviantart.com/journal/Interview-with-AaronGriffinArt-370794103> (19.09.2017).
- Interview with Even Mehl Amundsen (2014). (<https://www.famousbirthdays.com/people/even-amundsen.html>) (19.09.2017).
- Katman (layer) (2012). http://www.dijitalresimnedir.com/index.php?yazi_id=1335787550 (13.02.2018)
- Kerem Beyit hakkına (2012). <http://www.deuforum.com/forumposts.asp?TID=4030&title=kerem-beyit> (13.09.2017)
- Kerem Beyit ile röportaj (2014). <http://www.kayiprihtim.org/portal/roportajlar/kerem-beyit-ile-roportaj/> (24 Temmuz 2017)
- Klee, P. (2011). *Modern sanat üzerine* (4. Baskı). (K. Çaydamlı, Çev.). İstanbul: Altı Kırk Beş Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1948.)
- Köse, O. (1999). *Yeni çağın yeni gereksinimi bilgisayar ve resim sanatı*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kuruoğlu, N. (2010). *Görsel sanatlar dersinin işlenmesinde sınıf öğretmenlerinin görsel sanat teknikleri ve malzeme tercihleri ile tercihlerinde yaşanan zorluklar*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu
- Lu, J. (2014). Data-driven digital drawing and painting. (Ph.D. Dissertation). Princeton University, New Jersey, United States.
- Luo, W., Yang, J., Hua, Y. (2016). Research on the aesthetic mode of digital painting based on digital technology. *International Conference on Smart Grid and Electrical Automation (ICSGEA)*, Zhangjiajie, China. <http://ieeexplore.ieee.org/document/7733858/> sayfasından elde edilmiştir.
- Macedo, D.V., Pontes, H.P., Rodrigues, M.A.F. (2013). Art making using an haptic device for interactive digital painting. 2013 XV Symposium on Virtual and Augmented Reality, Cuiaba, Brazil. <http://ieeexplore.ieee.org/document/6655801/> sayfasından elde edilmiştir.
- May, R. (2012). *Yaratma cesareti* (13. Baskı). (A. Oysal, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1975.)
- Melike Acar ile röportaj (2014). <http://sanatkaravani.com/melike-acar/> (18.09.2017)
- Merriam S.B. (2013). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. (S. Turan, Çev. Ed.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2009.)
- Michael Kutsche interview (2016). <http://www.michaelkutsche.com/about/> (19.09.2017).

- Miles, M.B. ve Huberman, A.M. (2015). *Nitel veri analizi* (S. Akbaba ve A. Ersoy, Çev. Ed.) Ankara: Pegem Akademi.
- Mülayim, S. (2006). *Bilim olarak sanat tarihi, aklın izleri*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Özdemir, Ö. (2010). *Çağdaş sanatta dijital teknolojilerden yararlanan interaktif sanat*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri.
- Özkaplan, O. (2009). *Günümüz resim sanatı ve teknoloji*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Özsoy, V. (2007). *Görsel sanatlar eğitimi* (2. Baskı). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık
- Patton, M.Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (M. Bütün, S.B. Demir, Çev. Ed.).
- Raphael Lacoste biography (2012). <http://www.imdb.com/name/nm2900037/bio> (19.08.2017).
- Read, H. (2014). *Sanatın anlamı*. (N. Asgari, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1960.)
- Sağlamtimur, Z. Özel. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3), 213-238.
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (8. Baskı), Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sontag, S. (2013). *Sanatçı: örnek bir çilekeş* (4. Baskı). (Y. Salman, M.G. Sökmen, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Tansuğ, S. (2004). *Resim sanatının tarihi* (5. Baskı). Ankara: Remzi Kitapevi.
- Thomas Tenery (2014). <https://www.tor.com/2008/09/19/thomas-tenery/> (19.09.2017).
- Tilt brush hayal gücünün paleti (2016). <http://vogue.com.tr/trend/googledan-tilt-brush-hayal-gucunun-paleti> (15.05.2017)
- Tilt brush (2016). <https://www.tiltbrush.com/> 15.05.2017
- Tipografi üzerine (2014). <http://grafiktasarimhakkindahersey.blogspot.com.tr/2013/11/adobe-ve-tipografi-uzerine.html> (22.09.2017)
- Türker, İ.B. (2011). Tuvalden sayısala. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, 145-167. https://personel.omu.edu.tr/docs/ders_dokumanlari/5048_95869_1165.pdf sayfasından elde edilmiştir.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Akbank Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2006.)

- Xiaodi Jin biography (2015). https://www.artstation.com/xd_king (19.09.2017).
- Yeşilyurt, L.E. (2009). *İlköğretim okullarındaki ikinci kademe görsel sanatlar dersi programının işlenişinde karşılaşılan temel sorunlar*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden postmoderne sanat* (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yiğit Koroğlu biyografi (2011). <https://www.yigitkoroglu.com/about/> (13.09.2007).
- Yuan Cui about (2013). <https://www.artstation.com/guesscui/profile> (19.09.2017).
- Zor, A. (2004). *Etkileşimli (interactive) öğretimin sanat eğitime katkısı (ilköğretim birinci kademe 5. sınıf resim-iş dersinin bilgisayar destekli öğretimi uygulama örneği)*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

EKLER

Ek-1: Görüşme Formu

Görüşme Formu

Araştırma Konusu:
**Dijital resim çalışmalarının sanat eğitimcilerinin görüşleri çerçevesinde
incelenmesi.**

Görüşmeci:

Tarih:

Saat (başlangıç-bitiş) :

Katılımcı:

Mesleği:

Doğum tarihi:

Görev yeri:

Alandaki çalışma süresi:

GİRİŞ

Merhaba, benim adım İsmail Eyüpoğlu ve Bartın Üniversitesi'nde görevliyim. Pamukkale Üniversitesi'nde, Resim-İş Eğitimi Programı'nda Yüksek Lisans yapıyorum ve "Dijital resim çalışmalarının sanat eğitimcilerinin görüşleri çerçevesinde incelenmesi" konulu bir tez çalışması yürütmekteyim.

Teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan dijital resim çalışmalarının görsel sanatlar içerisindeki yerini ve geleceğini incelediğim bu çalışmada sanat eğitimcileri ile görüşerek, onların dijital resim çalışmaları ile ilgili düşüncelerini öğrenmeye çalışıyorum.

Değerli zamanınızı ayırdığınız ve görüşme talebimi kabul ettiğiniz için teşekkür ederim.

- Bu formdan elde edilecek her türlü bilginin sadece bu çalışmada kullanılacağını ve eğitimciler ile ilgili tüm bilgiler gizli tutulacağını belirtmek istiyorum.
- Görüşmeyi izin verirseniz kayıt altına almak istiyorum.
- Sormak veya belirtmek istediğiniz bir şey yoksa sorulara başlamak istiyorum.

GÖRÜŞME SORULARI

1. Dijital resim çalışmaları denilince aklınıza neler geliyor?
 - Nasıl yapıldığı? Kullanılan donanımlar? Programlar? Teknikler?
2. Dijital ortamda çalışmanın avantaj ve dezavantajları hakkında neler söyleyebilirsiniz?
3. Dijital ortamda resim yapmayı hiç düşündünüz mü?
 - Neden?
 - Çizim tableti kullandınız mı? Ne düşündünüz?
 - (Geleneksel yöntemde çalışanlar için) Çalışmalarınızın düzenleme veya eskiz aşamalarında bilgisayar kullanıyor musunuz? Nasıl kullanıyorsunuz?
4. Dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
 - Estetik, emek, özgünlük açılarından?
 - Tuval resmi ile kıyasladığımızda sanatsal açıdan nasıl bir fark görüyorsunuz?
5. Dijital resim çalışmalarının “çoğaltılabilirlik” konusu ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
 - Maddi ve manevi değerine etkisi konusunda neler söyleyebilirsiniz?
6. Dijital resim çalışmalarının gelecekte nasıl bir konumda olacağı ile ilgili ne söyleyebilirsiniz?
 - Popülaritesinin artıp, azalacağı?
7. Dijital resim, gelecekte okullarda (ilköğretim, ortaöğretim, lise düzeylerinde) görsel sanatlar eğitimi dersinde yer edinebilir mi? Edinmeli mi?
 - Gerekli alt yapı sağlanırsa?
 - Bu durumun olumlu/olumsuz yönleri neler olabilir? Kolaylık sağlar mı?
 - Öğrenci ilgisi nasıl olur?
 - Lisans düzeyinde öğrencilerinin dijital ortamda çalışma yapması hakkında ne düşünüyorsunuz? Destekler misiniz?

SON SÖZ

Bana vakit ayırarak araştırmama sağladığınız katkıdan dolayı teşekkür ederim.

Ek-2: Genel Kodlar Listesi

Tablo 4.1 Tema: Bilgi Düzeyleri Alt Tema: Tanımı – Programlar ve Donanımlar – Avantajları - Dezavantajları	
Ö1	Bilgisayar destekli, resmin taranması, sergilemede kullanımı, lokal alan boyama, bilgisayar ortamında boyama, paint, photoshop, corel draw, 3dmax, tabletler, cep telefonları, dijital çağ çocukları, çok kişiye ulaştı, geniş kitlelere ulaşma
Ö2	Bilgisayar üzerinde yapılan çalışmalar, tasarım, dijital çalışmaların tuvale aktarılması, kalem ile bilgisayara bağlanıp çalışma, photoshop, corel draw, tablet, dökülüp saçılmıyor, hazır renk tonları, hızlı, pratik, geri döndürme, etkileşim yok, boyayı hissetme, kokuyu alma
Ö3	Çok fazla bilgin yok, dijital çalışmalar, photoshop, tablet, zaman tasarrufu, pratik, geri alabilme, mahrumiyet hissederim, boya kokusu, ellerin kirlenmesi, doku, farklı malzemeleri kullanılamaması, tasarım gibi, kendini ifade edememe
Ö4	Bilgisayarlı çalışmalar, elle çizilmiş figürlerin bilgisayar ortamında boyanması, photoshop, illüstratör, artrage, tablet, mouse, pratik, hızlı, ucuz, dijitalin imkânları, elle yapılamayacak çalışmaları yapabilme piksel ışığı, sanatı soğutma, hissizlik, dokusuz
Ö5	Bilgisayar ortamında çalışmak, bütünleştirmek, bir araya getirmek, montaj, bilgin yok hızlı, pratik, kolay, yaratıcılığı zayıflatır, sınırlandırır, hissetmek, elin boyaya bulaşacak, bir yere kapanmak, beş duyu organı
Ö6	Bilgisayar ortamında resim yapmak, çok bilgi sahibi değilim, katmanlar, afişler, photoshop, paint, 3dmax, ekran kartı, ram, günümüz dünyasının kaçınılmazı, fırça vuruşları, boya kokusu, kendini ifade edememe
Ö7	Fotoğrafın üzerinde oynamalar, kesme yapıştırma, corel, silme, geri alabilme, kolaylık, imkânlar mekanikleşme, doku, hissizlik, hazırcılık, farklı materyal kullanımı boya kokusu
Ö8	Bilgisayar ortamında yapılan grafik çalışmaları, fotoğraf işleme, efekt, photoshopla renklendirme, photoshop, paint, tablet, tarayıcı, cep telefonları görsellerden yeni çalışmalar yapabilme, fotoğrafları işleyebilme, daha çok kişiye ulaşma yoğunlaşamama, sınırlılık hissetme, boya kokusu
Ö9	Sanal ortamda hazırlanan şeyler, video, fotoğraf, kolaj, photoshop, illüstratör, tabletler, hızlı, kolay, pratik, bilgiye erişim kolay yaratıcılığın köremesi, hissizlik, boya bulaşacak, hazırcılığa alışmak

Tablo 4.2 Tema: Dijital Ortamda Çalışmak	
Ö1	Programları öğrenebilirim düşünürüm, geleneksel çalışmaya da devam ederim, ikisini beraber yürütürüm, tabletim olsa kullanırım, dijital ortamda eskiz, renklendirme yapıp tuvale aktarırım, programları öğrenmek meşakkatli
Ö2	Birkaç denemem oldu, programa hâkim olsam kullanırım, geleneksel çalışmalara destek (tasarım, renklendirme) olarak kullanırım
Ö3	Programları bilseydim kullanırdım, tableti denemiştım hoşuma gitmişti, tuval resmine destek olarak kullanırım
Ö4	Denemeler yapıyorum, tabletim olsa kullanırım, klasik yöntemleri de kullanıyorum
Ö5	İlgimi çekmiyor, bilgisayara beni boğuyor, bilgisayar konusunda bilgisizim, geleneksel çalışmada bilgisayar desteğine karşıyım
Ö6	Tercih etmem, dijitale uzağım, bilgisayar başında çok fazla vakit geçiremem
Ö7	Dijitale yatkın değilim, düşünmedim, geleneksele destek için de kullanmıyorum
Ö8	İlgimi çekmiyor
Ö9	Sanal kısmı beni cezbetmiyor, tabletim olsaydı hobi olarak çalışırdım, geleneksel resme destek olarak kullanırdım, gelenekselciyim

Tablo 4.3 Tema: Sanatsal Nitelik	
Ö1	Sanat çalışmasıdır, çağdaş sanatın alt dalıdır, orda da sanatçı kendi duygularını yansıtıyor daha çok kişiye ulaşıyor maddi değeri yok maddi düşünmemek lazım
Ö2	Emin değilim, tartışmaya açık, dijital ortamda yapılan resimler tasarımdır, tek orijinal bir çalışmanın olmaması maddi olarak değerini düşürür,
Ö3	Tuval resmi daha sanatsal, karşı değilim, bilgisayar yapıyormuş gibi, tasarım gibi, tek olmaması maddi ve sanatsal değerini düşürür, geleneksel resim tek ve özgün olduğu için daha değerli
Ö4	Gelecekte dijitalin sanatsal niteliği konusu hakkında tartışma kalmayacak, geri dönülmez yol, teknoloji ilerliyor, dijital kendi alanında büyüyecek, tuval resmi daha üstün, fiziksel resim daha değerli dijital resim daha ucuz,
Ö5	Sanat olduğunu düşünmüyorum, gelecekte olabilir, gelenekselin yerini bile alabilir, tek olmaması maddi değerini düşürür,
Ö6	Çok sıcak bakmıyorum, sanatsal özellik taşıyor, çoğaltılabilirliği sanatın yaygınlaşmasını sağlar, tuval resmi daha değerli, telif hakkı
Ö7	Kararsızım, tuval resmi daha üstün
Ö8	Kendine has bir tarz oluşturuyorsa sanatsaldır, özgünlük varsa sanatsaldır, sanal ortamda kalıyor, maddi değeri düşüktür, dijital görüntüsü defalarca satılabilir
Ö9	Estetik değil, duygu aktarımı eksik, sanatta hayal dünyası ve eller olmalı çoğaltılabilir olması maddi değerini düşürür, tuval resmi daha değerli

Tablo 4.4 Tema: Gelecekteki Durumu	
Ö1	Teknoloji ile birlikte ilerleyecek, yaygınlaşacak, yapılabileceklerin boyutu artacak, giyilebilir teknoloji, sanal gerçeklik, giyilebilir tablolar
Ö2	Teknoloji ilerledikçe o da ilerler, geleneksel yerini korur
Ö3	Yaygınlaşabilir, gelenekselin önüne geçebilir, klasiğe dönüş
Ö4	Dijital sanat ilerleyecek, zorunluluğa dönüşecek, teknoloji ile birlikte büyüyecek, hologram, 3 boyutlu çizimler
Ö5	Dijital resim ilerleyebilir, sanal gerçeklik gözlükleri, yansıtarak sergileme, ortamın içine girme, klasik çalışmalar popülaritesini koruyacak
Ö6	Önüne geçilemez, yaygınlaşır
Ö7	Teknoloji çağı, yaygınlaşır, gelenekselin tadını vermez, tamamen dijitali istemem
Ö8	Yaygınlaşabilir, sanat akımı olabilir
Ö9	Popülaritesi artar

Tablo 4.5 Tema: Sanat Eğitiminde kullanımı Alt Tema: Görüşler- Olumlu Yönleri- Olumsuz Yönleri	
Ö1	Kullanılmalı, dijital çağ çocukları, gelenekselle beraber yürütülme, akıllı tahtalar da kullanılmalı, z kuşağı, her çocuğun telefonu, bilgisayarı var öğretmenlere bunun eğitimi verilmeli, üniversitede de olmalı, öğrenci ilgisi yüksek, öğretmene kolaylık sağlar, farklı seçenekler sunar
Ö2	Küçük yaş gruplarında sıcak bakmıyorum, belli bir yaştan sonra teknoloji ile buluşabilirler, önce gelenekseli öğrenmeliler, öğretmenlere eğitim verilmeli, yeniliklere açık olmalıyız, üniversite düzeyinde de eğitimi verilmeli, öğrencilerin ilgisini çeker, dijitalle yatkın olan öğrenciler için teşvik edici olur
Ö3	Kullanılmasını isterim, önce geleneksel öğrenilmeli, teknik altyapı sağlanmalı, ikisi de öğretilmeli, öğrenci ilgisini çeker, öğretmene kolaylık sağlar, çocuklar dijitali tercih eder, her birinin tableti, telefonu var, lisans düzeyinde de kullanılmalı
Ö4	Olması taraftarıyım, gelenekselle birlikte yürütülmeli, lisans düzeyinde de eğitim verilmeli, kolaylık sağlar, öğrenci ilgisi yüksek olur, öğrenciye çalışma isteği ve özgüveni verir, alt yapı maliyeti, bilgisayara uzun süre bakmak, hareketsiz kalmak, fiziksel rahatsızlıklar
Ö5	Çağın koşulları neyse o verilmeli, ikisi de öğretilmeli (dijital ve geleneksel), üniversite düzeyinde de verilmeli, öğrenci ilgisini çeker, öğrenciler dijitalle yatkın,
Ö6	Kesinlikle kullanılmalı, geleneksel bırakılmamalı, öğretmenlere eğitim verilmeli, sanat eğitimi ile özdeşleştirme, üniversitede eğitimi verilmeli, teknolojiyi hep bir şekilde kullanıyoruz derste kontrolün sağlanması zor olur, öğrenciler keyfi kullanır, yaratıcılığı sınırlamak
Ö7	Okullara girmeli, öğretmenlere eğitim verilmeli gelenekselle birlikte yürümeli, üniversitelerde eğitimi verilmeli, dijitalle yakın öğrencilerde çalışma isteği ve özgüveni oluşur, öğrenci ilgisini çeker, mekanik, duygusuz, duygularını ifade edemeyebilir
Ö8	Eğitimde kullanılabilir, gelenekselle birlikte yürütülmeli, üniversite düzeyinde eğitim verilmeli öğrenci ilgisini çeker öğrencinin çalışma isteğini uyandırır, avantaj sağlar
Ö9	Gelenekselle birlikte işlenmeli, üniversitelerde eğitimi verilmeli, öğretmene kolaylık sağlar, öğrenci ilgisi yüksek olur, dersin işlenmesini hızlandırır oyun oynamaya başlarlar, zamanla sıkılırlar, boyaya dokunmalılar

Ek-3: Tez Kontrol Listesi

Tez Kontrol Listesi

	KONTROL EDİLDİ
Tez düzeni tez yazım kılavuzuna uygun düzenlenmiştir	✓
Sayfa boşlukları uygun düzenlenmiştir	✓
Tüm metin Times New Roman yazı stili 1,5 satır aralıklı 12 punto ile yazılmıştır	✓
Sayfa numaraları kâğıdın sağ üst köşesine yazılmıştır	✓
Metin içindeki başlıklar APA stiline uygun düzenlenmiştir	✓
İçindekiler, tablolar ve şekiller listeleri tez yazım kılavuzuna uygun düzenlenmiştir	✓
Tezde bulunan tüm tablolar gereklidir	✓
Tüm tablo başlıkları tez yazım kılavuzuna uygun yazılmıştır	✓
Tüm şekil başlıkları tez yazım kılavuzuna uygun yazılmıştır	✓
Tüm tablo ve şekillere metindeki bölüm sırasına göre numara verilmiştir	✓
Tablolar APA stiline uygun hazırlanmıştır	✓
Metin içindeki tüm alıntılar uygun şekilde belirtilmiştir	✓
Metin içerisinde verilen tüm kaynaklar, kaynakça listesinde bulunmaktadır	✓
Kaynak gösterimleri tez yazım kılavuzuna uygun düzenlenmiştir	✓
Kaynakça listesi APA stiline uygun düzenlenmiştir	✓

DANIŞMANIN

ADI SOYADI İMZASI

Doç.Dr. Feriye BEYKAL
ORTUN

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı	İsmail
Soyadı	EYÜPOĞLU
Doğum yeri ve tarihi	Özbekistan, 11.12.1987
Uyruğu	T.C.
İletişim Adresi ve Telefonu	Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı Merkez/BARTIN
Eğitim	
İlköğretim	İzzet Ayaydın İlkokulu İncirliova/AYDIN
Ortaöğretim	Ahmet Çallıoğlu Çok Programlı Lisesi İncirliova/AYDIN
Lisans	Pamukkale Üniversitesi, Resim-İş Öğretmenliği Lisans Programı
Yüksek Lisans	Pamukkale Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi Yüksek Lisans Programı
Yabancı Dil	
İngilizce (YDS)	68.75
Mesleki Deneyim	
Pamukkale Eğitim Vâkîfî Özel Okulları, DENİZLİ	Görsel Sanatlar Öğretmeni (2013-2016)
Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, BARTIN	Araştırma Görevlisi (2017-...)