

SANAT EĞİTİMCİLERİ GÖRÜŞLERİ ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL RESİM ÇALIŞMALARININ İNCELENMESİ (BARTIN İLİ ÖRNEĞİ)

Arş. Gör. İsmail EYÜPOĞLU*
Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN**

ÖZET

Bu araştırma, sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamaları hakkındaki görüşlerinin değerlendirilmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın katılımcılarını Bartın İlinde görev yapmakta olan dokuz sanat eğitimcisi oluşturmaktadır. Nitel araştırma yaklaşımına dayalı durum çalışması yönteminin kullanıldığı bu çalışmada veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu yolu ile elde edilmiştir. Görüşme formundan elde edilen veriler içerik analizine tabi tutulmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre, sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamaları konusundaki bilgi düzeylerinin sınırlılık gösterdiği, 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 yapmak veya geleneksel çalışmaların tasarımı aşamasında destek amacıyla kullanılabileceği görüşünde oldukları belirlenmiştir. Dijital resmin sanatsal niteliği açısından sanat eğitimcilerinin ikileme düştükleri ve dijital resmin “tek, biricik” olmamasından dolayı sanatsal niteliğinin olumsuz yönde etkilendiği konusunda benzer fikirleri paylaştıkları saptanmıştır. Diğer bir yandan sanat eğitimcilerinin dijital resmin gelecekte yaygınlaşacağı ve farklı tekniklerle daha geniş kitleler tarafından icra edilebileceği görüşünde de ortak fikirde oldukları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sanat ve Teknoloji, Dijital Resim, Sanatsal Nitelik

* Bartın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Bartın/TÜRKİYE, ieyupoglu@bartin.edu.tr

** Pamukkale Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Denizli/TÜRKİYE, fbeykal@pau.edu.tr

INVESTIGATING THE DIGITAL PAINTING ACTIVITIES WITHIN THE SCOPE OF VISUAL ART EDUCATORS (BARTIN CASE)

Res. Asst. İsmail EYÜPOĞLU*
Assoc. Prof. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN**

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of assessing the views of visual art educators towards digital painting activities. The participants of the study were nine visual art educators in Bartın. This study is designed as a case study holding a qualitative research approach, and the data is collected via semi-structured interviews, which was later processed through content analysis. The results of the study indicated that the visual arts educators do not have enough knowledge about digital painting activities, hence their distance to such activities. In other words, visual arts educators working with traditional methods are unfriendly towards the idea of transferring their works onto digital media environment, and when they have the chance to use digital methods, they give them a try or use them as an assistance for designing their traditional works. It was also found out that the visual art educators are hesitant about the artistic aspect of the digital paintings, and they agree on the fact that digital paintings are not “the one and only”, which negatively affects their artistic value. On the other hand, the results show that visual art educators agree on the view that digital painting will become widespread and will be performed with different techniques by wider masses.

Keywords: Art and Technology, Digital Painting, Artistic Quality

* Bartın University, Faculty of Education, Dept. of Fine Arts Edu., Bartın/TURKEY, ieyupoglu@bartin.edu.tr,

** Pamukkale University, Faculty of Education, Dept. of Fine Arts Edu., Denizli/TURKEY, fbeykal@pau.edu.tr

1. GİRİŞ

Sanat tarihindeki değişimler incelendiğinde çoğu sanat akımının doğuşu ile bilimsel gelişmelerin paralellik gösterdiği göze çarpmaktadır. Orta Çağ'da pusulanın kullanımı ve matbaanın icadı Rönesans'ın doğuşunda önemli rol oynamıştır. Benzer şekilde Endüstri devrimi sonucu ortaya çıkan yeni fikirler ve icatlar da yeni sanat akımlarının oluşumuna zemin hazırlamıştır. Teknolojinin sanat akımları üzerindeki dönüştürücü gücüne ek olarak sanatçılar üzerinde de önemli etkileri olduğu bilinmektedir. Örneğin, İngiliz optik uzmanı Charles Falco; Jan Van Eyck, Lorenzo Lotto, Caravaggio gibi sanatçıların iç bükey aynaları, kamera lüsidası ve benzeri optik yardımcılarını kullandıklarını belirtmektedir (Özkaplan, 2009, s.8). Benzer şekilde Marcel Duchamp gibi pek çok sanatçının da çalışmalarında modern teknolojinin ürünlerinden olan hazır materyalleri sıkça kullandıkları bilinmektedir. Teknolojinin sanat ve sanat eğitiminde kullanımının örneklerden bir diğeri de Alman Bauhaus ekolüdür. Bu kurumda teknolojinin imkânları kullanılarak ideal sanat ürünleri ve çağdaş endüstriyel ürünlerin üretim ve pazarlanması gerçekleştirilmiştir (Erbay, 2014, s.183).

Teknolojinin gelişmesine paralel olarak hayatımıza giren bilgisayar ve internet teknolojisi sanat dünyasında yeni bir dönemin başladığının işaretçisiydi. Askeri stratejiler için geliştirilen ilk bilgisayarlar, boyutları ve işlem kapasiteleri açısından sanatçılar için kullanışlı araçlar olmasa da hızla gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar teknolojisinin sunduğu imkânlar gelişmiş ve sanat dünyasının dikkatini çekmeyi başarmıştır. İlk örneklerini 1946'lı yıllarda gördüğümüz dijital sanat çalışmaları, bilgisayarın kullanımında kodlama bilgisine ihtiyaç duyulmasından dolayı daha çok deneysel düzeyde kalmıştır (Türker, 2011, s.154). Profesör Otto Beckmann ve arkadaşları tarafından bu yıllarda kurulan "Art Intermedia" grubu bilgisayar teknolojisi ile modern sanat anlayışına yeni bir soluk getirmeyi amaçlamıştır. 1950'li yıllarda Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky dalga formlarından elektronik görüntüler yaratma üzerine çalışmalar yapmıştır (Çokokumuş, 2012, s.54). 1965 ve 66'lı yıllarda Frieder Nake, Georges Nees, Michael Noll, Charles Csuri gibi isimler bilgisayar ortamını sanatsal tasarımlarında çeşitli şekillerde kullanmışlardır. Almanya'da Herberd Franke, bilgisayar ekranında belirlenen şekillerin, tuşlara basılarak bozulması, tanımlanamaz biçimlere getirilmesi ve yeniden biçimlendirilmesi üzerine çeşitli denemeler gerçekleştirmiştir (Köse, 1999, s.20). Tüm bu girişimlere rağmen bilgisayar teknolojisinin sanatsal anlamda kullanımı teknik birtakım yetersizliklerden dolayı sınırlı düzeyde kalmış ve geniş sanatçı kitleleri tarafından kullanılamamıştır. Bunun neticesinde de sanat dünyasında beklenen etki yaratılamamıştır.

Bilgisayarın görsel sanatlar alanında yaygın bir biçimde kullanımı kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin kullanılmaya başlamasıyla olmuştur. Fare, klavye gibi teknolojilerin icadından önce yazılımcılarla çalışmak zorunda olan sanatçılar, kısıtlı imkânlardan dolayı özgün sanat çalışmaları üretme konusunda zorluklar yaşamaktaydı. Geliştirilen tasarım programları ve donanımsal ürünlerle (çizim/grafik tabletleri, üç boyutlu yazıcılar, yazılımlar vb.) birlikte bilgisayarlı tasarım alanında yeni bir döneme geçildiği görülmektedir. "Bilgisayar, sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iş türleri yaratma imkânı sunmuştur" demektedir. Wands (2006, s.5). Wands'ın sözlerinden de anlaşıldığı üzere bilgisayarlar,

güçl kle elde edilen ifade biimlerinin daha kolay elde edilebilmesini saėlamının yanında yeni alıřma alanlarının oluřmasına da yol amıřtır.  te yandan, teknoloji ve sanatın bir arada var olduėu bu yeni alıřma sahası, sanatıya  zg r bir alan oluřturarak, izleyiciyle doėrudan iletiřim imk nı kurma, sanatı, izleyici ve eser arasındaki etkileřimi g clendirme olanaėını da saėlamıřtır (Saėlamtimur, 2017, s.86).

Dijital teknolojilerin g nl k yařamın hemen her alanında kullanılması son yirmi yıllık s rete b y k  l de artmıřtır ve bu da birok sanatsal biimin dijital ortama girmesine ya da bilgisayarların iřlem g c nden faydalanır hale gelmesine yol amıřtır (Paul, 2015, s.27). Sanatıların bu yeni alana olan ilgisi dijital teknolojilerin sunduėu olanaklar ve alıřma alanının zenginliėiyle doėru orantılıdır. Ortaya ıkan internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, video sanatı, dijital resim sanatı, animasyon sanatı, oyun sanatı, dijital grafik sanatı gibi yeni alıřma alanları bilgisayar teknolojisinin saėladığı olanaklar neticesinde hayatımıza giren “dijital sanat” t rlerinden yalnızca birkaçını oluřturmaktadır (okokumuř, 2012, s. 51;  zdemir, 2010, s.4).

Bilgisayar destekli sanat t rlerinin eřitliliėi dijital sanat kavramının tanımlanması konusunda g c l klerin yařanmasına da sebep olmaktadır. řeng l (2006, s.77), terminolojik anlamda dijital sanat kavramı son halini alana kadar birok isim altında deėiřime uėradığını belirtmektedir: 1970’lerde “bilgisayar sanatı” adı ile anılan dijital sanat sonraları “multi media” sanatı adını almıřtır. Yirminci y zyılın sonlarına doėru ise dijital sanat; kapsamına video, ses, film ve melez (hybrid) formlarını da alarak son haliyle “yeni medya sanatı” adını almıřtır. The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF) tarafından 2005 yılında hazırlanan “Dijital Sanat ve Baskı S zl ė ”ne g re ise dijital sanat: “bir veya daha fazla dijital iřlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat” olarak tanımlanmaktadır (Johnson ve Shaw, 2005, s.10). Dijital resmin tanımlanmasında yařanan karıřıklığın en b y k nedeni bilgisayar ortamının g r nt  üretiminde birok farklı şekilde kullanılıyor olmasındandır. Sanatılar bilgisayarı; geleneksel alıřmalarının tasarımlarına son haline karar vermeden  nce eskiz amacı ile kullanmak, fotoğraf manip lasyonları yapmak, dijital kolajlar tasarlamak, grafik tasarım alıřmaları yapmak veya sanal tuvaler  zerinde geleneksel tekniklerin benzetimi ile resim yapmak (dijital boyama) gibi pek ok şekilde kullanabilmektedir.

Bu arařtırmada, dijital sanat t rlerinin eřitliliėi g z  n ne alınmıř ve derinlemesine irdelebilmesi amacıyla bu dijital sanat t rlerinden “dijital resim” tekniėi konu edilmiřtir. Belirtilen “dijital resim” tanımı ile “dijital boyama” ya da yabancı kaynaklarda yaygın olarak kullanılan şekli ile “digital painting” tekniėi kastedilmektedir. Dijital boyama tekniėi ile bilgisayar ortamında fare, izim tableti gibi eřitli donanımları, uygun yazılımlar (Adobe Photoshop, Paint, Artrage vb.) ile birlikte kullanarak, sanal bir tuval  zerine sanal boyalar ve eřitli uygulama araları (firalar, ıpatulalar, spreyley vb.) ile resim yapmak m mk n olmaktadır. Dijital boyamayı diėer dijital resim tekniklerinden ayıran en  nemli fark, sanatının geleneksel y ntemde resim yapar gibi dijital ortamda resim yapabilmesidir. Geliřtirilen yazılımlar, eřitli firaları, boya etkilerini, fiziksel ortamı taklit edebilmenin yanında, sulu boya, akrilik, yaėlıboya, pastel boya karakalem, airbrush (hava firası) gibi birok farklı teknikte alıřabilme olanaėı da sunmaktadır. Bu y ntemde sanatılar, geleneksel y ntemlerle yapılamayacak derecede ayrıntılı

çalışmalar yapabilmeyen yanında katmanlarla çalışabilme olanağına da sahiptirler. 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 (Bkz. Görsel 1). Sanatçı yakınlaştırma özelliği ile ayrıntılı çalışmak istediği alanlarda detaylı çalışabilmekte veya birçok farklı fırça türü ve renk tonundan istediğini zorlanmadan kullanabilmektedir. Dilenirse boya-ların birbiri ile etkileşime girmesi gibi özellikler devreye sokularak geleneksel yöntemlerdeki etkiler elde edilebilmektedir. Bu yöntemde boyaların kuruması ya da geç kurumasından kaynaklanan sorunlar yaşanmadan çalışma tamamlanabilmekte veya ara verilerek başka bir zaman devam edilebilmektedir. Bir yağlı boya sanatçısının resim yapabilmek için ihtiyaç duyduğu atölye, şövale, tuval, boyalar, fırçalar, çeşitli yağlar, seyrelticiler, temizlik ürünleri gibi birçok araç-gereç düşünüldüğünde dijital resim yapan bir sanatçının taşınabilir çizim tableti ile herhangi bir atölyeye ihtiyaç duymadan herhangi bir yerde çalışma yapabilmeye mümkündür.



Görsel 1. Aaron Griffin, "Blue Jay", Dijital Resim Çalışması (Adobe Photoshop CS), 2016

Dijital resmin avantajlarının yanında dezavantajları da mevcuttur. Bunların en başında yazılım ve donanım bilgisinin gerekliliği gösterilebilir. Adobe Photoshop gibi tasarım programlarının neredeyse her sene yeni sürümü çıkmakta ve bu sürümlere 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 maliyetleri düşünüldüğünde dijital alanda çalışabilmek için önemli yatırımların yapılması gerekebileceği de unutulmamalıdır. Bunların yanında geleneksel resim sanatındaki pentür, üç boyutlu çalışabilme, farklı materyaller üzerine çalışabilme gibi olanakların olmayışı da dijital resim tekniğinin dezavantajlarındandır. Tüm bu teknik problemlerin yanında geleneksel sanat anlayışını benimseyen sanat çevrelerinin dijital resmi "teklik" olgusuna uymamasından dolayı sanat yapıtı olarak kabullenmedeki isteksizlikleri, ciddiye almamaları gibi yaklaşımların bu sanat dalı ile uğraşan sanatçıların motivasyonunu olumsuz yönde etkileyebileceği de göz ardı edilmemelidir.

Geçmişten gelen bir anlayışla sanat eserinin yeniden çoğaltılabilir olması (tek bir orijinalinin olmaması) onun sanatsal niteliğini zayıflatan bir durum olarak görülmektedir. Bu anlayışı savunan kişilerin en sık başvurduğu kaynakların başında Benjamin'in 1936'da yayımlanan "Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı" adlı makalesi gelmektedir. Benjamin (2015, s.13) makalesinde, "En kusursuz yeniden üretimde dahi eksik bir şey vardır: sanat yapıtının şimdiliği ve belirgin bir mekânda özgün mevcudiyeti" sözleriyle sanat eserinin çoğaltılabilir olması durumunda kaybettiği özelliğine dikkat çekmektedir. Benzer şekilde Berger (2017, s.19), "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" ifadesiyle Benjamin ile benzer bir anlayışı dile getirmektedir. Benjamin (2015) ve Berger (2017)'e göre geçmişte özgün ve tek olan yapıtlar sadece müzelerde, özel mekânlarda görülebilmekteydi ve bu eşsiz özelliği de onlara kutsal bir hava (aura) vermekteydi. Mekanik ve dijital yeniden üretimlerin sonucunda günlük hale gelen bu eşsiz eserlerin aurası zamanla solmakta ve nihayetinde yok olmaktaydı. Benjamin ve Berger'in belirttiği düşünceler geçmişte mekanik yollar ile çoğaltılan sanat eserleri ve fotoğraf için belirtilmiş olsa da günümüzde dijital sanatlar için de benzer bir anlayış olduğu söylenebilir. Geçmişten gelen anlayışla dijital sanat çalışmalarının "teklük" olgusuna uymaması sanatsal niteliği konusunda tartışmaların odağında olmasına yol açmaktadır.

Bu noktadan yola çıkarak, bu araştırmada dijital teknolojiler neticesinde ortaya çıkan "Dijital Resim" uygulamaları hakkında sanat eğitimcilerinin görüşlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki temel sorulara cevap aranmıştır:

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?

2. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

2.1. Araştırma Modeli

Dijital resim çalışmalarının sanat eğitimcilerinin görüşleri çerçevesinde incelendiği bu araştırmada ele alınan araştırma problemlerinin derinlemesine betimlenmesi, yorumlanması ve çalışma grubunu oluşturan sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarına dair algılarının belirlenmesi amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden "durum çalışması" deseni tercih edilmiştir.

2.2. Çalışma Grubu

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

Şimşek ve Yıldırım (2011), ölçüt örnekleme yöntemini, daha önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılması olarak tanımlamaktadır. 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, s.86).

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 arasından oluşturulmuştur. 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 1’de verilmiştir.

Tablo 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

2.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme yolu ile elde edilmiştir. Görüşme formunda yer alan açık uçlu sorular araştırma problemlerine cevap oluşturabilmesi açısından uzman görüşü alınarak hazırlanmış, esas uygulama yapılmadan önce pilot uygulama yapılarak araştırmanın amacına katkısı olmadığı düşünülen sorular çıkarılmış veya düzenlenmiştir. 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 ilgili görüşlerin öğrenilmesi amaçlanmıştır.

2.4. 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). Analiz sonuçlarının güvenilirliğinin sağlanması amacıyla araştırma verileri alan uzmanları tarafından farklı zaman ve yerlerde analiz edilmiş ve farklı kodlayıcılar tarafından oluşturulan formlar karşılaştırılarak kodlayıcılar arasındaki tutarlılığa bakılmıştır. Karşılaştırma sonucunda kodlayıcılar arası güvenilirlik katsayısı %84 bulunmuştur.

3. BULGULAR VE YORUM

“Sanat eğitimcilerinin dijital resim uygulamaları hakkındaki bilgi düzeylerine yönelik sorulardan elde edilen veriler içerik analizine tabi tutularak Tablo 2’de verilen sonuçlara ulaşılmıştır.

Tablo 2. 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	
- <u>Adobe Photoshop</u>	7
- Corel Draw/Illüstratör	5
- Paint/ Artrage	4
- 3DMax	2
- Tabletler	6
- Cep telefonları	2
- Bilgim yok	1
c. Avantajları	
- Hızlı	5
- Pratik / Kolay	7
- Ucuz	1
- Silme / Geri döndürebilme	4
- Elle yapılamayacak çalışmalar yapabilme	1
- Hazır renk tonları	1
- Geniş kitlelere ulaşması	3
d. Dezavantajları	
- Yaratıcılığı zayıflatma/Sınırlılık hissetme	6
- Farklı materyal kullanamama	2
- Bir yere kapanmak/Hareketsizlik	3
- Doku olmaması/hissedememek	9
- Boya kokusu olmaması	7
- Telif hakları	1

Tablodaki veriler incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun dijital resmi, “bilgisayar ortamında yapılan çalışmalar” şeklinde tanımlarken iki katılımcı bilgi sahibi olmadıklarını ifade etmiştir. “Bilgisayar ortamında yapılan çalışmalar” tanımının detaylandırılmasına yönelik sorular sonucunda katılımcıların dijital resmi “fotoğraf üzerinde düzenlemeler, kesme yapıştırma, montaj, grafik çalışmaları, tasarım” gibi tanımlamalar kullandığı görülmüştür. Sadece üç katılımcının “bilgisayar ortamında boyama” tanımı ile teknik hakkında bilgi sahibi olduğu görülmüştür.

Katılımcıların büyük çoğunluğunun dijital resim konusunda bilgilerinden emin olmadığı, araştırmacı tarafından sorulan sorulara cevap verirken tereddüt yaşadığı gözlemlenmiştir. Örneğin; katılımcı Ö9 “Dijital resim denilince aklınıza ne geliyor?” sorusuna: “...video, fotoğraf geliyor... Sanal ortamda hazırlanan çalışmalar...” şeklinde cevap vermiştir. Benzer şekilde katılımcı Ö7 de “Dijital resim çalışmaları denilince aklıma dijital görüntüler üzerinde düzenlemeler yapmak geliyor...” şeklinde yaptığı tanımlama ile dijital resim tekniği konusunda yeterli bir tanımlama yapamamıştır. Öte yandan Ö4 dijital resmi tanımlarken; “...kitaplar ve çizgi romanlar için elle çizilmiş figürlerin bilgisayar ortamında boyanması olarak biliyorum” ifadesi ile daha geçerli bir tanımlama yapmıştır.

Katılımcıların dijital resim üretimde kullanılan program ve donanımlara ilişkin bilgi düzeyleri incelendiğinde bir katılımcının konu hakkında bilgi sahibi olmadığını belirtmesinin dışında çoğunluğun Adobe Photoshop, Paint, Corel Draw, Adobe Illustrator, 3D Max gibi programları saydığı görülmüştür. Ancak, katılımcı Ö1’in “Paint’i sayabilirim. İlk başta o vardı. Sonra Photoshop... Ardından Corel, 3d Max gibi programlar çıktı” ifadesinden de anlaşıldığı üzere katılımcıların geneli Paint ve Adobe Photoshop gibi dijital resim üretimde kullanılabilen programları saymanın yanında Adobe Illustrator, Corel Draw gibi vektörel grafik tasarım ve 3D Max gibi modelleme programlarını da dijital resim üretiminde kullanılan programlar olarak saydığı görülmektedir. Adobe Illustrator 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 çalışmalarda kullanılan ve pixel tabanlı dijital resim çalışmaları için elverişli yazılımlar olmadığı düşünüldüğü zaman katılımcıların programlar hakkındaki bilgi düzeylerinin sınırlı kaldığı dikkat çekmektedir. Öte yandan, kullanılan donanımlara ilişkin dokunmatik cep telefonları ve grafik tabletler sayılmasına rağmen bu ortamlarda daha önce uygulama yapılmamış olmasından dolayı bu donanımların dijital resim uygulamalarındaki kullanım şeklinin bilinmediği görülmüştür.

Dijital ortamda çalışmanın avantajları konusunda ise 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 avantajı olarak ifade edilmiştir. Katılımcılardan Ö3 dijital ortamda çalışmanın avantajlarını şu şekilde belirtmektedir:

“Zaman açısından bakıldığında pratik olduğunu düşünüyorum. Çünkü boyanın bir kuruma süresi oluyor, üzerine çalışabilmek için zaman gerekli. Bu açıdan avantaj sağlar. Bir de sonuçları görebilme, geri alabilme imkânı doğuyor. Çalışma üzerinde değişiklik yapmak istediğinde bir tıkla geri alabilirsin mesela.”

Katılımcılardan Ö4'ün görüşüne göre dijital ortamda çalışmanın en büyük avantajlarından biri maddi anlamda masrafsız olmasıdır. Bu düşüncesini şu sözlerle ifade etmektedir:

“...300 liralık o boyayı aldığımızda bile dijital platformda kullanabileceğiniz imkânlardan sadece bir tanesine sahip olmuş oluyorsunuz. Geleneksel tekniklerle çalışıyorsanız eğer sürekli masraf yapmak durumundasınız. Dijital platformda ise bir kez yatırım yaptıktan sonra başka harcama yapmanıza gerek kalmıyor. Bu yüzden maddi yönden daha avantajlı olduğunu düşünüyorum.”

Öte yandan dijital ortamda çalışmanın dezavantajlarının başında dijital resmin dokusuz olduğu görüşünde hemfikir olduğu görülmüştür. Katılımcıların geneli geleneksel yöntemlerdeki doku, boya kokusu, hissetme, ellerin kirlenmesi gibi durumların resim yapma hazzının vazgeçilmez unsurları olduğunu belirtmiştir. Dijital resimle ilgili sayılan diğer dezavantajlar ise yaratıcılığın körelmesi, sınırlılık hissetme, bilgisayar başında hareketsiz olma, farklı materyallerin kullanılamaması ve telif hakları gibi durumlardır. Ö6 dijital resmin dezavantajları konusundaki düşüncelerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Ben bir Van Gogh hayranıyım. O'nun tablodaki fırça vuruşları beni çok etkiliyor. Fırça vuruşlarıyla duyguyu, hissi tuvale aktarabiliyor sanatçı. Bunun dijital resimde tam anlamıyla yapabileceğini düşünmüyorum.”

Ö7 ise dijital resimde farklı materyal kullanılamamasını dezavantaj olarak nitelendirmektedir:

“Benim ana sanat dalım tekstildi. Bunun da etkisiyle resimde boyanın dışında bir şeyler kullanmayı seviyorum. Çok fazla resim yapamıyorum ama yaptığım resimlerde de mutlaka kumaş, gazete, peçete gibi materyaller kullanırım. O dokulu yüzeyi seviyorum. Bu özgürlüğün dijital resimde olmaması bana göre en büyük dezavantajlardandır.”

Katılımcıların dijital resim uygulamaları hakkındaki bilgi düzeylerinin değerlendirildiği bu bölümde katılımcıların genelinde dijital resim uygulamaları hakkında deneyimlerinin olmadığı ve konu hakkındaki bilgilerin yüzeysel kaldığı görülmüştür. Dijital resim tanımlaması yapılırken net ifadelerin kullanılamaması, dijital ortamdaki yapılan farklı iş türleriyle karıştırılması da katılımcıların dijital resim çalışmaları hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları sonucunu destekler niteliktedir. Kullanılan programlar ve donanımlar bazında da net ifadeler kullanamayan katılımcılar, dijital resim uygulamalarının avantajları konusunda ise; genellikle pratik ve kolay olması yönünden değerlendirmişlerdir. Dijital resim çalışmalarının her zaman hızlı bir şekilde yapılamadığı, bazı çalışmaların günlerce sürebildiği düşünüldüğünde bu kanının gerçeği yansıtmadığı anlaşılmaktadır. Dijital resim tekniğinin dezavantajlarının başında ise dokusuzluk ve hisizlik kavramları sıkça kullanılmıştır. Dijital resmin, geleneksel resim ile kıyaslandığındaki en büyük eksikliği olan “dokusuzluk” konusunda hemfikir oldukları görülmüştür.

Sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışmak ile ilgili görüşlerine yönelik verilerden elde edilen tema-kodlar Tablo 3'deki gibidir.

Tablo 3. Dijital Ortamda Çalışmak İle İlgili Görüşlere 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

Tablodaki veriler incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun salt dijital ortamda çalışmayı düşünmediği sonucu ortaya çıkarken, program bilgisi ve donanım imkânlarının olması durumunda deneme yapmaya sıcak baktıkları görülmüştür. Katılımcı Ö1, programları öğrenebildiği takdirde dijital imkânları kullanabileceğini şu sözler ile dile getirmektedir:

“...aslında dijital resim ilgimi çekiyor ama programları öğrenmek biraz meşakkatli geliyor. Zaman bulup da o programları öğrenebilsem tabi ki dijital ortamda çalışmalar yapmak isterim.”

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 teknikle çalışma) amacıyla kullanacaklarını ifade etmişlerdir. Katılımcılardan Ö3'ün bu konuyla ilgili düşünceleri şöyledir:

“...programları kullanamıyorum ama en azından Photosop'u bilseydim orda oynamalar yapıp tuvale aktarmak isterim. Şu anda her şeyi elimle yapıyorum. Bu da bana çok zaman kaybettiriyor. Geleneksel teknikte çalıştıkları halde dijitalin imkânlarını kullanan birçok arkadaşım var.”

Üç katılımcı ise geleneksel yöntemlerde her türlü dijital desteğine karşı olduklarını ifade etmiştir. Katılımcı Ö5 geleneksel yöntemleri kullanan kişilerin dijitalden destek almadan her şeyi geleneksel yöntemde yapması gerektiğini belirtmektedir:

“Sanatla ilgilenen bir kişinin her şeyi kendi elleriyle yapmasından yanayım. Dijitalde birçok imkân hazır sunuluyor, buna karşıyım. Öğrencilerimin de yanıtarak çizmelerine izin vermiyorum mesela, sınırlandırıyor bence insanı. Bakarak çizsin, yanlış yapsın, onu düzeltsin...”

Sanat eğitimcilerinin dijital ortamda çalışma konusunda istekli olmamalarının altında yatan sebepler incelendiğinde bilgisayar programlarına hâkim olmamaları, gerekli donanımsal imkânların olmaması gibi nedenlerin yattığı görülmektedir. Ayrıca dijital tekniklerle çalışmanın sınırlılık hissi yaratacağı ve ifade özgürlüğünü engelleyebileceği düşüncesinden dolayı da dijital ortamda çalışma fikrine sıcak bakılmadığı görülmüştür. Resim gibi sanatların bilgisayar ortamında icra edilmesine katı bir şekilde karşı olan grubun yanında, dijital tekniklerin sundu-

ğu her türlü imkânının kullanımına açık olan katılımcıların da olduğu, bu grubun ise dijital teknikleri daha çok geleneksel yöntemlere destek amacıyla kullanmayı düşündükleri belirlenmiştir.

Sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmalarının sanatsal niteliği hakkındaki görüşlerinin gösterildiği tema-kod tablosu Tablo 4'deki gibidir.

Tablo 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 katılımcı, dijital ortamda yapılan çalışmaların hayal gücü, duygu, ifade, yaratıcılık gibi nitelikleri taşıdıklarından dolayı sanatsal özellikler taşıdığını ifade ederken üç katılımcı bilgisayar ortamında yapılan işlerin daha çok tasarım olduğu ve sanatsal olmadığı görüşünü belirtmiştir. Dört katılımcının ise dijital resmin sanatsal niteliği konusuna çekimser yaklaştığı görülmüştür. Katılımcılardan Ö8, dijital resmin sanatsal niteliği hakkındaki görüşlerini şu sözlerle açıklamıştır:

“Sanatçı, dijital çalışmalarında kendine haz bir tarz oluşturmuşsa, özgün bir konu belirlemişse o çalışmalar sanatsaldır tabi. Resme, ürüne bakınca bu çalışma şu kişinin çalışmasıdır dedirtebiliyorsa neden sanatsal kabul edilmesin...”

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

“Dijital resme sıcak bakmıyorum açıkçası. Gelecekte ne duruma gelir bilemiyorum ama dijital çalışmaların şu anki durumuna baktığımda çok estetik ve sanatsal gelmiyor bana.”

Benzer şekilde Ö3 de dijital çalışmalara sıcak bakmadığını ifade etmiştir:

“Dijital çalışmalar çok grafiksel geliyor bana, grafik de bir sana dalı ama bu durum daha farklı sanki. Kolaycılığa kaçılıyormuş gibi geliyor. Geleneksel tekniklere çok hâkim olamayıp, bilgisayar yardımıyla iş üretiliyor sanki.”

Dijital resmin sanatsal niteliği konusunda kararsız olduğunu belirten Ö7 ise düşüncelerini şu sözler ile dile getirmiştir:

“Bu konuda biraz kararsızım açıkçası, yani ikisinin arasında gidip geliyorum. Mekanik olarak yapıldığı için sanatsal değeri yoktur diyorum, sonra hayal gücünü, estetik kaygıları düşünüyorum... Emin değilim.”

Dijital resim konusunda üzerinde durulan noktalardan biri de çoğaltılabilme durumudur.

Katılımcıların geneli dijital ortamdaki çalışmaların çoğaltılabilme veya tek bir orijinalinin olmaması durumunun, dijital resmin maddi ve manevi değerini olumsuz yönde etkilediğini belirtmiştir. İki katılımcı ise dijital resmin çoğaltılabilme durumunun avantaj sağlayarak daha geniş kitlelere ulaşabilmesine olanak sağladığı görüşünü dile getirmiştir. Katılımcıların geneli dijital resmin 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 sözlerle belirtmiştir:

“Bir resim tek ve özgün olduğu için o kadar değerli ve pahalıdır. Eski ustaların resimleri neden pahalı? Bir başka eşi yok çünkü. 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, geleneksel 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 görülmüştür.

Dijital resim uygulamalarının gelecekteki konumu hakkında katılımcılardan edinilen veriler neticesinde Tablo 5’deki tema-kod tablosu oluşturulmuştur.

Tablo 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

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 görüşü belirtilmektedir. İki katılımcı tarafından dijital resmin gelecekte zorunluluğa dönüşeceği belirtilirken, üç katılımcı tarafından ise teknolojik anlamdaki tüm gelişmelere rağmen geleneksel resmin her zaman yerini ve değerini koruyacağı ifade edilmiştir. Katılımcı Ö1 dijital resmin gelecekte farklı alanlarda da kullanılabilmesi ile ilgili görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Bence teknoloji ilerledikçe dijital sanat türleri de ilerleyecek ve yeni türler ortaya çıkacak, daha yaygın hale gelecektir. Giyilebilir teknolojiler, sanal gerçeklik uygulamaları var mesela, sanatta da kullanılacak bunlar. Belki tabloyu giyebileceğiz... Arttırılmış gerçeklik var örneğin, bir kitap var arttırılmış gerçeklikle yapılmış, tabletle bakıldığında üç boyutlu şekilde gezenler çıkıyor, hayvanlar hareket ediyor... Eğitimde kullanılıyor bu yöntemler. Sanatta da kullanılacak.”

Katılımcı Ö1'in görüşleri incelendiğinde, dijital teknolojilerin sanat alanında kullanımına dair bilgi düzeyinin kısıtlı olduğu göze çarpmaktadır. Zira katılımcının bahsettiği teknolojiler ve ortamlar, sanat ve eğitim alanında hâlihazırda aktif olarak kullanılmaktadır.

Katılımcılardan Ö4 ise, dijital resim çalışmalarının gelecekte yaygınlaşacağı hatta zorunluluğa dönüşeceği yönünde görüş belirtmiştir:

“90'ların başında Türkiye'ye bilgisayarlar yeni yeni girmeye başladığında bu kadar yaygınlaşmış hayatımıza girebileceğini düşünememiştik. Bunun gibi dijital sanatlar da teknoloji ilerledikçe gelişecek ve yaygınlaşacak, hatta zorunluluk haline gelecek bence. 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 imkânların artmasıyla birlikte farklı çalışma alanlarının da ortaya çıkacağı, tüm bu gelişmeler neticesinde de geleceğin sanatçılarının bu imkânları kullanmaktan geri durmayacağı ifade edilmiştir. Tüm bu gelişmelerin yanında geleneksel resim tekniklerinin de unutulmadan varlığını sürdüreceği belirtilen görüşlerdendir.

SONUÇ

Bu araştırma, sanat eğitimcilerinin dijital resim çalışmaları hakkındaki görüşlerinin değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara dayanarak sanat eğitimcilerinin dijital resimle ilgili bilgi düzeylerinin yüzeysel kaldığı görülmüş, bunun sonucunda ise katılımcıların dijital resim uygulamalarına karşı mesafeli oldukları belirlenmiştir. Katılımcıların dijital resmi “bilgisayar ortamında yapılan çalışmalar” olarak tanımlaması, bilgisayar ortamında gerçekleştirilen internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, video sanatı, dijital resim sanatı, animasyon sanatı, oyun sanatı, dijital grafik sanatı gibi sanat türlerinin çeşitliliği düşünüldüğünde yeterli olmayan bir tanımlama olduğu dikkat çekmektedir. Ayrıca, dijital resim uygulamalarında kullanılan çizim tabletlerini daha önce kullanmamış olan katılımcıların dijital resmi hazırcılık, kolaycılık olarak algıladıkları da görülmektedir. Kullanılan programlar arasında Adobe Photoshop, Paint'e ek olarak, grafik tasarım ve mimari modelleme programlarının da sayılması, katılımcıların dijital resim teknikleri hakkındaki bilgi düzeylerinin sınırlı olduğu sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Bu durumun neticesinde de katılımcıların dijital ortamda çalışma konusuna temkinli yaklaştıkları görülmüştür. Yapılan görüşmelerde bazı katılımcıların, dijital tekniklere hâkim olsalar bile deneme yapmak veya geleneksel çalışmaların tasarlanması aşamasında destek amacıyla kullanmanın ötesinde kullanmaya sıcak bakmadıkları anlaşılmıştır. Bu durumun altında yatan nedenler incelendiğinde ise dijital platformda ifade gücünün çelebileceği gibi kaygıların yattığı görülmektedir.

Araştırmanın bulgularından elde edilen bir diğer sonuç ise dijital resmin “çoğaltılabilme, tek olmama” durumunun onun sanatsal niteliğini zayıflattığı yönündeki görüştür. Yapılan literatür taramasında da karşılaşıldığı üzere sanat eserinin teklifi konusu yüzyıllardır tartışılmalı ve

mutabakata varılamamış bir konudur. Bu durumla en çok karşı karşıya gelen sanat dallarından biri olan fotoğraf sanatı, tarih sahnesine ilk çıktığı günlerde, günümüzde dijital sanatların mücadele etmek zorunda kaldığı “teklik” sorunu ile mücadele etmiş, sanat dalı olarak kendini kabul ettirinceye kadar birçok tartışmanın odağında olmuştur. Günümüzde dijital sanatlar üzerinden devam eden bu tartışmaların bir tarafı, içerisinde yaratıcılık, hayal gücü, insani duyguların dışavurumu, estetik kaygılar gibi niteliklerin olmasından dolayı dijital resmin sanatsal niteliği konusunda tereddüt yaşamazken, diğer bir tarafı dijital ortamda olmasının getirdiği sonuçlardan olan “çoğaltılabilirlik” durumu, ifade biçimleri, dokusuzluk gibi nedenlerden dolayı onu bir sanat dalı olarak kabul etmekte tereddüt yaşamaktadır. Atmaca (2011), sanat eserinin estetik olup olmayışının teknikten ya da taşıdığı kavramsal değerden çok izleyici üzerinde yarattığı etkiyle değerlendirilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Atmaca bu ifadeyle sanat eserinin taşınması gereken temel niteliğe dikkat çekmektedir. Öte yandan yeni sanat dalları konusunda düşüncelerini dile getiren May (2012), sürekli değişen sanat tanımları, estetik algılar ve yeni değerlerin ışığında, yeni biçimlerin, yeni sembollerin, yeni modellerin bulunmasına öncülük edecek cesur insanlara ihtiyaç olduğunu belirtmektedir. Lin (2005), dijital sanat, yeni medya sanatı veya multimedya sanatı... Adına ne denilirse denilsin bilgisayar teknolojisinin görsel sanatlar üzerindeki devrimci etkisinin kaçınılmaz olduğunu ifade etmektedir. Sanatın biçimsel formu yerine kuramsal alt yapısının gündemde olduğu gelişmiş ülkelerde dijital sanatların biçimsel yönü üzerine olan tartışmalar geride bırakılmış olsa da ne yazık ki ülkemizde hala daha devam etmektedir. Ancak, katılımcı Ö4’ün “Çok uzak bir gelecekte değil, birkaç yıl sonra, dijital resmin sanatsal niteliği hakkında hiç tartışma olmayacak” ifadesinden de yola çıkarak bir dönem sonra ülkemizde de bu tarz tartışmaların son bulacağını söylemek yanlış olmayacaktır.

Sanatsal yaratım sürecinde, esere sanatsal niteliğini kazandıranın “sanatçı” olduğu açıktır. Uygulanan teknik ister geleneksel tekniklerle oluşturulan bir resim olsun, ister dijital ortamda üretilen bir resim olsun aynı yaratma sürecinden geçmektedir. Sanatçı, bu süreçte tüm görsel sanatların ortak paydası olan renk, ışık, gölge, kompozisyon, denge, perspektif gibi tasarım elemanlarını estetik kaygılar ile bir araya getirerek sanatsal bir ürün ortaya koymaktadır. Ortaya konan ürünün estetik değeri yapımındaki zorluk-kolaylıktan ziyade, sanatçının ifade biçimiyle kıyaslanmalıdır. Yılmaz (2013), zihinsel yaratım sürecinin, kaba emekten daha önemli olduğunu belirtmektedir. Bu doğrultuda, fotoğraf sanatı veya dijital sanatlar değerlendirilirken geçmişin ön yargıları kenara bırakılmalı ve yaratma sürecinin sadece el emeğinden değil, uzun ve sancılı zihinsel bir süreçten de meydana geldiği unutulmamalıdır.

KAYNAKÇA

- Arslan Z. ve Dođdu S. (1993). Eğitim teknolojisi uygulamaları ve eğitim araç-gereçleri. Ankara: Tekişik A.Ş. Ofset Tesisleri
- 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 (Erişim Tarihi: 05.02.2018).
- Benjamin, W. (2015). Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yaptı. (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.)
- 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 (Erişim Tarihi: 03.02.2018).
- 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 (Erişim Tarihi: 05.02.2018).
- Güler, A., Halıciođlu, M.B., Taşğın, S. (2013). Sosyal bilimlerde nitel araştırma. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Johnson, H. ve Shaw, J.S. (2005). Glossary of Digital Art and Printmaking, <http://www.bermangraphics.com/dapttf/GlosDigArt.pdf> (Erişim Tarihi: 05.03.2018).
- Köse, O. (1999). Yeniçağın yeni gereksinimi bilgisayar ve resim sanatı. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Lin, P.H. (2005). A Dream of Digital Art: Beyond the Myth of Contemporary Computer Technology in Visual Arts. *Visual Arts Research*, 31(1), 4-12. https://www.jstor.org/stable/20715364?seq=1#metadata_info_tab_contents sayfasından elde edilmiştir (Erişim Tarihi: 20.10.2018).
- May, R. (2012). Yaratma cesareti (13. Baskı). (A. Oysal, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1975.)
- 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.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2017). Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7 (2), 82-100. DOI: 10.20488/www-std-ankadolu-edu-tr.393543
- Paul, C. (2015). *Digital Art: Third Edition*. London: Thames & Hudson. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2003.), http://lib1.org/_ads/F133F37F4F8902A298087A95ECEB83E9 sayfasından elde edilmiştir (Erişim Tarihi: 15.10.2018).
- Şengül, E. (2006). Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eğitime Katkısı. (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (8. Baskı), Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- 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 (Erişim Tarihi: 10.02.2018).
- Wands, B. (2006). Dijital çağın sanatı. (O. Akinhay, Çev.). İstanbul: Akbank Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2006.)
- Yılmaz, M. (2013). Modernden postmoderne sanat (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. <http://aarongriffinart.deviantart.com/gallery/> (Erişim Tarihi: 09.06.2017)