



## Proje Tabanlı Öğrenme ve Yeni Medya Sanatı Çıkışlı Sanat Projesi\*

### Project Based Learning and New Media Art Based Art Project

Cemile Arzu Aytekin<sup>a</sup>, Aşkın Bahadır<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Prof. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Resim iş öğretmenliği İzmir, Türkiye.  
arzu.aytekin@deu.edu.tr  
ORCID: 0000-0001-8702-5857

<sup>b</sup> Doktora Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir, Türkiye  
askin-bhdr@hotmail.com  
ORCID: 0000-0002-8940-5703

#### MAKALE BİLGİSİ

*Makale Geçmişi:*

Başvuru tarihi: 15.03.2020

Düzeltilme tarihi: 30.11.2020

Kabul tarihi: 21.12.2020

*Anahtar Kelimeler:*

*Yeni Medya Sanatı,*

*Proje Tabanlı Eğitim,*

*Sanat Projesi,*

*Candaş Şişman,*

#### ÖZ

Proje, tasarı geliştirme, hayal etme ve planlama anlamına gelmektedir. Ayrıca, sonucu gösteren bir kelime olmak yerine, süreci ifade etmektedir. Öğrenme olayının bir süreçte, bir kurguyla ve tasarıyla olan şekli ise projeye öğrenmedir. 'Proje tabanlı öğrenme' tümcesindeki 'tabanlı' kelimesi ise kurguyla öğrenme sürecinin bir hedef olmak yerine sürecin önemli olduğu bir yapılanmayı anlam bakımından vermektedir. Yeni Medya konusunda ise teknolojiye yaşanan gelişmeler, insanlığı hem iletişim ve etkileşim yönünden etkilemiş, hem de tüm yaşam biçimini değiştirmiştir. Medya kavramı, televizyon, radyo basılı yayını işaret etmektedir. Ancak bilgisayar kullanımı, internet ve küreselleşme ile birlikte medya kavramı yeni medyaya dönüşmüştür. Çünkü internetin olanaklarına sahip her araç bir yeni medya aracına dönüşerek bireye sınırsızlığı sunmaya başlamıştır. Teknolojik gelişmelerden toplumun bir parçası olan sanatçı da etkilenmiş ve postmodern sanatta alan kalıplarının yok olmasıyla, sanatçılar birtakım denemeler yapmaya başlamış ve Yeni Medya Sanatı ortaya çıkmıştır.

Araştırmada, kuramsal alt yapı ile ilgili bilgilere ulaşmak adına literatür taraması yapıldığından dolayı, nitel araştırma özelliği taşımaktadır. Edinilen bilgiler ışığında, proje tabanlı eğitim modeli kullanılarak yapılan sanat projesinin analizi yapılmakta ve proje tabanlı eğitimde sanat projesi örneği olarak alana katkı sağlanması amaç edinilmiştir. Dokuz Eylül Üniversitesi, Doktora Programı dersi olan İleri Resim Tasarımı Dersi, yürütücüsü tarafından proje tabanlı eğitim modelinde ilerlemektedir. Araştırmada, sanat projesi olarak 'Çağdaş Sanatta Dijitalleşme ve Media Art' başlıklı uygulama başlangıcında çıkış kaynağı olarak sanatçı Candaş Şişman örneği verilmiştir. Yeni Medya Sanatı ve Şişman'ın eserleri çıkışlı gerçekleştirilen uygulama, proje tabanlı sanat öğrenimi örneği olarak paylaşılmakta ve proje tabanlı öğrenmede sanat projesi niteliklerine uygun bulunmuştur.

#### ARTICLE INFO

*Article history:*

*Received: 15.03.2020*

*Received in revised form: 30.11.2020*

*Accepted: 21.12.2020*

*Keywords:*

*New Media Art,*

*Project Based Learning,*

*Art Project,*

*Candaş Şişman*

#### ABSTRACT

Project means designing, imagining and planning. It also refers to a process rather than a word that show the result. The form of the learning event in a process, with a fiction and a bill is learning with a project. The word "based" in the sentence "project-based learning" gives the meaning of a structured process in which the process of learning is important, rather than being a target. Regarding New Media, developments in technology have affected humanity in terms of communication and interaction and changed the whole life style. The concept of media refers to television and radio broadcast. However, with the use of computers, internet and globalization, the concept of media has turned into new media. The artist, who is a part of the society, was also affected by the technological developments, and with the disappearance of the field patterns in postmodern art, the artists started to make some experiments and the New Media Art emerged. In the research, it has qualitative research feature since literature search is made to reach the information about the theoretical infrastructure. In the light of the information obtained, the analysis of the art project using the project-based education model is analyzed and it is aimed to contribute to the field as an example of an art project in project-based education. Advanced Picture Design Lesson, which is Dokuz Eylul University, Doctorate Program, proceeds in the project-based education model by its instructor. In the research, an example of artist Candaş Şişman was given as an output source at the beginning of the application titled 'Digitalization and Media Art in Contemporary Art' as an art project. New Media Art and the works of Şişman are shared as an example of project-based art learning and it was found suitable for the art project qualities in project-based learning.

#### Atıf Bilgisi / Reference Information

Aytekin, C. A., Bahadır, A. (2020). Proje Tabanlı Öğrenme ve Yeni Medya Sanatı Çıkışlı Sanat Projesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 6 (2), Kış, s.696-708.

\*DOI: 10.46442/intjcss.704122

\*\* Sorumlu yazar: Aşkın BAHADIR, askin-bhdr@hotmail.com

## 1. Giriş

Proje, tasarı veya tasarı geliştirme, hayal etme ve planlama anlamlarına gelmekle birlikte, sonucu gösteren bir kelimenin aksine, bir kurguyu ifade eden bir kelimedir. Yani proje kelimesinin anlattığı şey süreçtir. Proje ile öğrenme ise öğrenme olayının bir süreçte, bir kurguyla ve tasarıyla olan şeklidir. 'Proje tabanlı öğrenme' tümcesindeki 'tabanlı' kelimesi ise kurguyla öğrenme sürecinin bir hedef olmak yerine, alt yapı unsuru olduğunu, sürecin önemli olduğu bir yapılanmayı anlam bakımından katmaktadır.

Mc Luhan'ın "Media is the Message"(Medya Mesajdır) bildirisinde, iletişim ve etkileşimde yaşanacak olan değişimleri açıklamış ve teknolojiye yaşanan gelişmelerin sadece iletişim biçimini değil, tüm yaşam biçimini de dönüştüreceğini söylemiştir. Mc Luhan, medya kavramını, detaylı bir şekilde inceleyerek bedeni ve çevresindeki her şeyi teknolojinin kapsamına sokmuştur. 20. Yüzyıl'ın sonuna gelindiğinde, Manovich teknolojinin çok farklı noktalara doğru gittiğinden bahsederek, sanal yapıda sistemlerin artık fiziksel mekanla bir bütün haline gelen ve bedeni kendisinden uzaklaştırmadan içine alan sistemler haline geldiğinden bahsetmektedir (Yanık, 2016).

1960'lı yıllarda postmodern sanatın yükselişiyle alan kalıplarından çıkan sanatçılar yaşanan teknolojik gelişmelerden etkilenecek bu olanaklarla sanatsal işler konusunda denemeler yapmaya başlamışlardır. Bu noktada geleneksel medya olarak kabul edilen televizyon, fotoğraf ve sinemanın hem olanaklarından faydalanmış hem de bunlarla ilgili sorgulamalar yapmaya başlamışlardır. 80'li yıllara gelindiğinde ise, bilgisayar ve video kamera kullanımı ile birlikte 90'lı yıllarla birlikte internetin herkes için kullanılabilir olmasıyla yeni medya sanatına da geçiş sağlanmıştır. Küreselleşme ile birlikte de Yeni Medya Sanatı tam anlamıyla yükselişe geçmiştir (Torun, 2015).

Araştırmada, Türkiye'de yaygın olarak kullanılmayan Proje Tabanlı Öğrenim ve Proje Tabanlı Öğrenim çerçevesinde Sanat Projesinin nasıl ilerlemesi gerektiği, Yeni Medya Sanatı ve bu sanat alanından verilen bir sanatçı örneği ile ortaya koyulmuş bir sanat projesinin alana katkı sağlaması bakımından paylaşılması amaç edinilmiştir. Bu nedenle, Araştırmanın problemini, "proje tabanlı öğrenim nasıldır ve proje tabanlı öğrenim modelinde yani medya çıkışlı sanat projesi örneği nasıl olmalıdır" sorusu oluşturmaktadır.

Araştırma problemi doğrultusunda, ilgili yayın ve literatür taranarak, proje tabanlı öğrenim, yeni medya ve yeni medya sanatı, sanatçı Candaş Şişman araştırılarak yazılı ve görsel bilgilere ulaşılmış, bu bilgilerin analizi yapılarak yapılmış olan proje tabanlı eğitimde sanat projesi örneği ilgili yayın ve literatüre katkı sağlaması açısından değerlendirilmiş ve paylaşılmıştır.

Bu bağlamda, araştırmada Yeni Medya Sanatı ve bir sanatçı örneği olarak Candaş Şişman eserleri çıkışlı, proje tabanlı eğitim mantığında sanat projesi süreci ve sonuç ürün olarak özgün uygulaması örneği örnekleme alınarak proje tabanlı eğitimde sanat projesi açısından değerlendirilecektir.

## 2. Yöntem

Araştırma nitel araştırma özelliği taşımasından dolayı, tarama modelleri kapsamında belgesel tarama modelindedir. Belgesel tarama yolu ile Proje Tabanlı Öğrenme, Yeni Medya, Yeni Medya Sanatı ve örnekleme alınan Candaş Şişman ile ilgili yazılı kaynaklara ve görsellere ulaşılmakta, elde edilen bilgilerin analiz ve yorumu yapılmaktadır. Ayrıca, elde edilen bilgiler ışığında, proje tabanlı eğitim modeli bağlamında yapılan sanat projesi bir örnek olarak paylaşarak değerlendirilmektedir.

## 3. Bulgular

Bu bölümde, araştırmanın kuramsal alt yapısını oluşturan, proje tabanlı öğrenme, yeni medya, yeni medya konuları ilgili yayın ve literatür bağlamında incelenecek ve sanat eğitiminde proje tabanlı öğrenme örneği olarak paylaşılan sanat projesi örneği bu bulgular bağlamında değerlendirilecektir.

### 3.1. Proje Tabanlı Öğrenme

İlgili yayınların birçoğunda Proje tabanlı öğrenimden modelinden yeni bir model olarak bahsedilmektedir. Ancak, proje tabanlı öğrenim modelinin felsefi temelleri 1900'lerin başlarında



yaşayarak öğrenmenin altını çizen John Dewey'e dayanmaktadır. Yine aynı dönemde Yapılandırmacılık Kuramı'nı ortaya koyan Piaget de proje tabanlı öğrenme modelinde diğer önemli isimdir (Kalaycı, 2008).

Proje kelimesi tasarı ya da tasarı geliştirme anlamına gelmektedir ve bu kelime bir sonuç yerine kurguyu, yani süreci ifade etmektedir. 'Tabanlı' kelimesi ise sürecin önemli olduğu bir yapılanmayı işaret etmektedir (Erdem, 2002). Öğrenci bakımından, tasarı geliştirme ve planlama yapmayı hedefleyen projeye tabanlı öğrenme, öğretmen için öğrenciyi merkeze alan ve disiplinlerarası ilişki kurmalarını sağlayabilmelerini hedefleyen bir modeldir (Kalaycı, 2008).

Proje tabanlı öğrenmeyle öğrenciye bir problemi çözüme ulaştırma becerisi kazandırmak için bireysel ya da grup çalışmaları yaptırılmaktadır. Gerçekleştirilen projede problemi çözüme ulaştırma yolunda ne şekilde yol izleneceği öğrencinin kontrolünde olmalıdır. Fakat, proje sürecinde öğrenci tartışma yöntemiyle kazanım sağlamalı, verileri analiz etmeli, ürün ortaya koymalı ve sorgulama yapma becerisini edinmelidir. Ayrıca, öğrenciler proje tabanlı öğrenme ile bilimsel araştırma alışkanlığı ve yaşayarak öğrenme yöntemini edinmektedir. Proje yöntemi ile tüm öğrencilerin bireysel farklılığı ve bireysel öğrenme biçimleri ortaya çıkararak gelişmektedir (Saracoğlu vd., 2006).

Proje ile öğrenme yöntemi öğrencilere gerçek hayatın problemleri konusunda sonuca ulaşmak adına bilimsel araştırma ve planlama yeteneğini, eleştirel açıdan yaklaşımda bulunma becerisini ve en önemlisi de disiplinlerarası bağlantı kurarak bunları kullanma becerisini kazandırmaktadır. Ayrıca öğrenci proje esnasında hem kendi yaş gruplarıyla hem de diğer yaş gruplarıyla iletişim sağlayabilmeyi kazanabilmekte, böylelikle sosyal açıdan da becerilerini geliştirmiş olmaktadır. Bu sayede, ileride ihtiyaç duyacakları bireysel sorumluluk, sosyal beceri ve deneyimlerle öğrenme kazanımlarına sahip olacaklardır (Saracoğlu vd., 2006).

Proje ile öğrenme yöntemiyle, çağdaş eğitim sistemi içerisinde, değişimlere uygun ve çağın ihtiyacı doğrultusunda hareket eden öğrenciler yetiştirmek amaçlanmaktadır. Projelerde, öğrenci ve öğretmen birlikte öğrenmekte, ekip olarak kazanım elde edilen bir şekilde ilerlemektedir. Proje tabanlı öğrenme, öğrenme ve öğretme modelleri içerisinde yeni bir yaklaşım olarak kabul edilmektedir. Projeye öğrenmede, dersler arası ve birbiriyle ilişkili, pratiklerle destekli, disiplinlerarası ilişki kurulan, uzun süreçte ve araştırmaların gerçek hayatla ilişkili olduğu bir öğrenme sağlanmaktadır (Başbay, 2011).

"Proje tabanlı öğrenme anlayışında, tasarıya dayalı ve süreç, yönelimli yapısının gereği olarak öğrenme, öğrenenin zihinsel yapısının sürekli yeniden örgütlenmesi anlamına gelmektedir. Buradan da görüldüğü gibi proje tabanlı öğrenme; süreç odaklı ve sınıf içi etkileşimli ortamları gerektiren bir öğrenme anlayışıdır. Bu öğrenme ortamları, öğrencilerin kendi öğrenmelerini kurgulayıp yönlendirdikleri ve böylece yaratıcılıklarını geliştirdikleri, karşılaştıkları sorunları iş birliği içinde çözmeye çalıştıkları, başarıları konusunda karar verici oldukları, yaşamın sınıfa taşındığı, ailelerin aktif olarak öğrenme sürecine katıldığı, teknoloji tabanlı öğrenme ortamlarıdır" (Saracaloğlu vd., 2006: 4).

Proje tabanlı öğrenme ile gerçekleştirilen proje süreci sonunda sunum ya da sergi ile projeyi sonuçlandırmaları tercih edilmektedir. Bu şekilde sonucun içinde süreç de gösterilmiş olacaktır. Ayrıca, öğrencilerden proje süreci boyunca ulaşılabilen tüm yayın ve literatürden bilgi toplayarak analiz yapmaları istenmelidir. Proje sürecinde, tüm konularda kendilerinin yönlendirmesi öğrencinin motivasyonunu yükseltmektedir. Proje sürecinin hazırlık aşamasında ise öğrenci üstünde ilgi ve istek oluşturacak bir konunun tercih edilmesi, tartışma ve konuyla ilgili çalışmalarını içeren planların yapılması çok önemlidir (Saracaloğlu, 2006).

Proje tabanlı öğrenme süreci altı aşamada gerçekleşmektedir:

1. Soru Sorma Aşaması: Gerçek yaşamla ilişkili bir konu seçilmelidir. Bu konunun öğrenci için istek uyandırması, önemli ve anlamlı olması çok önemlidir.
2. Planlama Aşaması: Planlama aşamasında öğrencilerin proje sonucunda nasıl hedef ve sonuçlara ulaşacağı saptanmalıdır. Bu aşamada öğrencilerin katılımı gerçekleştirilerek planlama yapılmalıdır.
3. Programlama Aşaması: Öğretmen ve öğrenciler takvim oluşturmalı, kriterler belirlenmelidir.

4. Yönlendirme Aşaması: Bu aşamada öğretmen proje sürecini kolaylaştırarak rehberlik görevini üstlenmelidir.
5. Değerlendirme (Assessment) Aşaması: Değerlendirme özgün olmalı, değerlendirme kriterleri seçeneleştirilmeli, öz değerlendirme yapılmalıdır.
6. Değerlendirme (Evaluation) Aşaması: bireysel ve grup olarak kazanımlar, deneyimler ve duygular paylaşılmalıdır. Ardından, projede iyi noktalar ve daha iyi olunabileceği düşünülen noktaların tartışması yapılmalıdır (Aytekin ve Bahadır, 2020: 41).

Proje tabanlı öğrenmeyle, öğrencilere sorgulama, araştırma, problemleri çözme, karar verme, bilişsel ya da psikometri becerileriyle öğrenme alışkanlığı edindirilmektedir. Ayrıca, proje tabanlı öğrenmeyle, gerçek ve somut örneklerle ve gerçek hayatta karşılaşılabilecekleri türden problemleri çözme becerilerini kazanmaktadır. Projeler ile öğrencilerin, problem çözme becerileri dışında, düşünme becerileri gelişmekte, özgüvenleri yükselmekte ve güdülenme gerçekleştiği için okul öncesi eğitimden yükseköğretime kadar tüm aşamalarda kullanılması önemli bir yöntemdir (Kalaycı, 2008).

### 3.2. Yeni Medya

1970’li yıllarda Mc Luhan, ‘Media is the Message’ bildirisinde, teknolojinin şu an varacağı noktayı öngörerek iletişim ve etkileşimde yaşanacak olan değişimleri o günlerden açıklamış ve teknolojide yaşanan gelişmelerin sadece iletişim biçimini değil, tüm yaşam biçimini de dönüştüreceğini ön görmüştür. Mc Luhan, medya kavramını, detaylı bir şekilde inceleyerek bedeni ve çevresindeki her şeyi teknolojinin kapsamına sokmuştur. 20. Yüzyıl’ın sonuna gelindiğinde, Lev Manovich teknolojinin çok faklı noktalara doğru gittiğinden bahsederek, sanal yapıda sistemlerin artık fiziksel mekanla bir bütün haline gelen ve bedeni kendisinden uzaklaştırmadan içine alan sistemler haline geldiğinden bahsetmektedir. Manovich, önceleri sayısal bilginin etrafını saran bu mekân algısını ‘Arttırılmış Mekan’ olarak tanımlanırken, daha sonra Yeni Medya olarak isimlendirmiştir. Ancak, teknolojiyi git gide anlamak daha da güç hale gelmekte ve yeni medya ile yeni iletişim teknolojileri arasındaki sınırların yok olması söz konusudur(Yanık, 2016).

Yeni medya tanımlanacak olursa, medya teknolojilerinin olanaklarından faydalanarak ve bu teknolojilerin kültürel, politik ve estetik olanaklarıyla ortaya koyduğu projeler olarak tanımlanabilir. Yeni medya kavramındaki medya kavramı basın, sinema, yayıncılık gibi kurumların kültürel ve ekonomik olarak ürettikleri haber türleri, televizyon dizileri ve filmleri, sinema filmleri, gazeteler, dergiler, vb. her bir ürünü medya olarak tanımlanabilir. Yeni medya ise bunlarda var olan değişimleri işaret etmekte ve bilgisayar, cep telefonları ve diğer günümüz teknolojilerini kapsadığı kabul edilmektedir. Yeni medyada tamamen dijital kodlarla ortaya koyulan, tüketicinin de içeriğe katkıda bulunacağı ve katkı sağladığı içerikle karşı karşıya kalmasına olanak sağlamaktadır(Gürkan, 2016). Lev Manovich Yeni Medya ile ilgili şunları eklemektedir:

“Ona göre, şu ana kadar medyada gelişime olanak sağlamış tüm teknolojik gelişimler kültürel iletişimin (metin, fotoğraf, ses gibi) ya tek bir çeşidini ya da yalnızca dağıtım, üretim gibi tek bir aşamasını ilgilendirmektedir. Örneğin, matbaanın icadı yazılı metnin dağıtımıyla; fotoğrafın icadı ise durağan görüntülerle ilgilidir. Bilgisayar tabanlı üretim; hem yazılı metin, durağan görüntüler, hareketli görüntüler, ses, mekânsal yapımlar gibi her çeşit medyayı kapsamaktadır; hem de dağıtım, stoklama, üretme gibi iletişimin her aşamasında etkili olmaktadır. Yeni Medya teknolojik, kurumsal ve kültürel değişimin bir sonucudur. Yeni medya bu nedenle radikal bir değişimi kasteder. Yeni medya geniş çaplı toplumsal ve kültürel değişimin bir parçasıdır” (Manovich, 2001: 19; Gürkan, 2016: 163-164).

Şu an içinde bulunduğumuz dönemde, internete sahip her medya aracı dönüşerek bir yeni medya aracı haline gelmektedir. İnternet bağlantısına sahip olan her medya aracı için yazılımlar ve uygulamalar geliştirilmiş ve o medya aracı için uzak olan her şey yakın hale gelerek sınırsızlığın bir parçası olması sağlanmıştır. Bu, toplumsal olarak postmodernizmin yükselişi, bilgi çağı ve küreselleşme ile bağlantılı bir durumdur. Yeni medya iletişimin yanı sıra sanat, politika ve diğer tüm alanları da etkilemiştir.

Postmodernite ise yeni medyayı desteklemekle birlikte ve onun gelişimini güçlendirecek yaklaşımlara sahiptir (Yanık, 2016).

“Postmodern olana atfedilen parçalılık (kimliklerin ve içinde yaşanılan sistemin parçalılığı; metinlerin parçalı yapısı), süreksizlik, büyük anlatıların sonu, hakikat iddialarının yerini geçerliliğin alması, ikili karşıtlıklara karşı olma, pastiş ve kolaj gibi teknikler, metinlerarasılık, çok-seslilik ve çok-kültürlülük gibi özelliklerin yeni medya için de geçerli olduğu söylenebilir. Dolayısıyla döneme dair özelliklerle bu dönemin ürünü olan medyanın özellikleri birbirleriyle uyum içindedir. Manovich, haklı olarak, eski medya mantığının endüstriyel kitle toplumu mantığına; yeni medya mantığının ise post-endüstriyel toplum mantığına uygun olduğunu ileri sürmektedir. Modernliğin dayattığı bütünlük anlayışının ortadan kalktığı postmodern toplumun daha özgür bir toplum olup olmadığı tartışılmaktadır” (Özgül, 2012).

Yeni Medyada yaşananlar ve teknolojidaki dönüşümlerle, simülasyon teorisi konusundaki düşünceler en üst noktaya ulaşarak, simülasyon devrimi ve yapay zekanın konuları en çok tartışılan konulardan olmuştur(Yanık, 2016). Yeni medya ve geleneksel medya arasındaki fark ise, geleneksel medyada televizyon sinema radyo gibi araçlarla bireye gerçekliğin bir kopyasının sunulmasıdır. Bu araçlar bu kopyayı sunsa da gerçekliğin bir referansını barındırmaya devam etmektedir. Ancak yeni medyada gerçeklikle ilgili bu referans bile yok olarak bir simülasyon dünyası yaratılması söz konusudur. Bu bağlamda, yeni medya bir temsil aracı olmanın ötesine giderek bir simülasyon aracına dönüşmüştür. Baudrillard, teknolojinin bu gelişimiyle, dünyanın bir simülasyon yığınına dönüştüğünü, gerçek ve görüntünün birbirine karışarak post endüstriyel toplum yapısına geçildiğinden söz etmektedir. Bu gelişmelerle, toplum daha bireyci bir bakış açısıyla tüketim sistemini destekler hale gelmiştir. Tüm bunların dışında, postmodern çağda söz edilen özgürlük bile sahte bir özgürlük ve ilerlemeci olarak kabul edilen görüş bile şu anın ve geçmişin harmanlanmasından başka bir şey değildir. Tüm bunların sonucunda belirsizleşme söz konusudur. Bu belirsizleşme ile birlikte ise, her şey görüntü ve imajlara dönüşmektedir. Yeni medya ise, bu noktada büyük öneme sahiptir. Çünkü o bu simülasyonun bir taşıyıcısı durumundadır (Özgül, 2012).

Bu bağlamda, Yeni medya kapitalizm tarafından da bir araç olarak kullanılmaktadır. Birey kendi seçme özgürlüğü var gibi hissetse de yalnızca kapitalizmin kendisine sundukları içerisinden dayatmayla seçim yapabilmekte, hatta bu seçenekler arasından bile seçmesi gerektiği şey reklamlar, televizyon vb. görsel kodlar aracılığı ile kendisine dayatılmaktadır (Özgül, 2012).

### 3.3. Sanat ve Yeni Medya

1960'lı yıllarda postmodern sanatın yükselişiyle alan kalıplarında çıkan sanatçılar yaşanan teknolojik gelişmelerden etkilenerek bu olanaklarla sanatsal işler konusunda denemeler yapmaya başlamışlardır. Bu noktada geleneksel medya olarak kabul edilen televizyon, fotoğraf ve sinemanın hem olanaklarından faydalanmış hem de bunlarla ilgili sorgulamalar yapmaya başlamışlardır. 80'li yıllara gelindiğinde ise, bilgisayar ve video kamera kullanımı ile birlikte 90'lı yıllarla birlikte internetin herkes için kullanılabilir olmasıyla yeni medya sanatına da geçiş sağlanmıştır. Küreselleşme ile birlikte de Yeni Medya Sanatı tam anlamıyla yükselişe geçmiştir (Torun, 2015).





**Resim.1.** Nam June Paik, TV Buddha, 1974

<https://www.philstar.com/lifestyle/arts-and-culture/2018/10/29/1863921/market-flux-nam-june-paik-manila-len-gallery>

Yeni Medya Sanatı teknolojik olanakları kullanımına bağlı olarak Dijital Sanatı kapsamaktadır. Bu dijital alan tüm medya araçlarını yani, yazılı basın, radyo, telefon, televizyon, video, film, fotoğraf, bilgisayar, yazılım... kapsamaktadır. Yeni Medya Sanatını, “Man Ray’den Nam June Paik’e kadar uzanan, günümüz internet ve bilgisayar kullanımına kadar giden bir dönemi; Dijital Sanatın ise sanat yapmak için ilk olarak bilgisayarların kullanıldığı 60’lı yılların son yıllarından başlayan bir dönemi işaret etmektedir. Bu bağlamda, dijital sanatı her türlü medya aracıyla üretilmesi söz konusudur. Bunlar, dijital illüstrasyondan içerik tasarımlarına ve photoshop uygulamalarına, 3D modelleme gibi olanaklar kullanılmaktadır (Gürkan, 2016).

Dijital Sanat üretiminde bilgisayarın olanaklarının kullanıldığı eserleri kapsamaktadır. Bu noktada bilgisayar bir yardımcı araç olmaktan çıkarak ve yaratıcı eleman haline gelmiştir. Ancak, teknolojik elemanların eser üretme sürecine girmesi, hatta mühendislik denilebilecek alanların esere mekanik olarak katkı sağlaması ile birlikte Yeni medya Sanatı ortaya çıkmış ve Dijital sanatı kendi içine almıştır (Çuhacı, 2007). Kısacası Yeni Medya Sanatı, Dijital Sanata göre daha geniş ve kapsamlı bir sanat alanıdır. Çağdaş sanatta, ilerleyen bu teknoloji ile birlikte Yeni Medya sanatçıları bu ilerleyen teknolojiyi eserlerine aktarmış kendi görsel dillerini ortaya koymak için araç olarak kullanmaya başlamışlardır. Postmodern sanat bu noktada gelişen dinamikler üreten bir noktaya gelmiştir. Bu bağlamda sanatçılar, Yeni Medya Sanatıyla video, bilgisayar, internet ve hatta mekanik araçları kullanarak kendi özgünlüklerini ortaya kullanmaya başlamışlardır (Torun, 2015).

Teknolojik olanakların ve bilgisayar olanaklarının kullanıldığı sanat eserleri hem teknik hem de estetik kaygılar çerçevesinde ortaya koyulmaktadır. Hala gelişerek devam eden Yeni Medya Sanatı farklı teknikleri, oluşumları, anlayış ve üslupları kullanmaktadır. Bu noktadan bakıldığında, Yeni Medya Sanatı bir çok çağdaş sanat alanı gibi geleneksel sanatın çerçevesinde de sorgulamalara neden olmaktadır (Cançat, 2018).

#### **3.4. Bir Yeni Medya Sanatçısı Örneği Olarak Candaş Şişman**

Candaş Şişman, 1985 yılında İzmir’de doğmuştur. Güzel sanatlar lisesinden mezun olarak Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümünden mezun olan Şişman, Hollanda’da bir yıl Multimedia tasarımı okumuştur. 2011 yılında sanat, tasarım ve teknoloji alanında disiplinlerarası eserler üreten Nohlab stüdyosunu kurmuş, ayrıca gerçek zamanlı ses reaktif görsel-işitsel ürünler yaratan NOS Visuals’ın üyesidir. Şişman, 2007 yılından bu yana birçok ödül almış ve birçok sanat etkinliğinde yer almıştır. Ayrıca sanatçı eserlerinde zaman, mekân ve hareket algımızı mekanik teknolojiler aracılığıyla deformasyona uğratmayı hedeflemektedir. Evreni çıkış noktası olarak alan Şişman, fiziksel biçimleri dijital olanaklarla birleştirmektedir. Böylelikle sanatçı fiziksel dünya ile dijital dünya arasında ilişkisellik

yaratmaktadır. Sanatçının eserleri karmaşık temellere dayansa da, basit formlar olarak izleyici eser etkileşimi oluşturan eserlerdir ve süreç eserlerde önemli bir unsurdur (<https://csismn.com/ABOUT>).

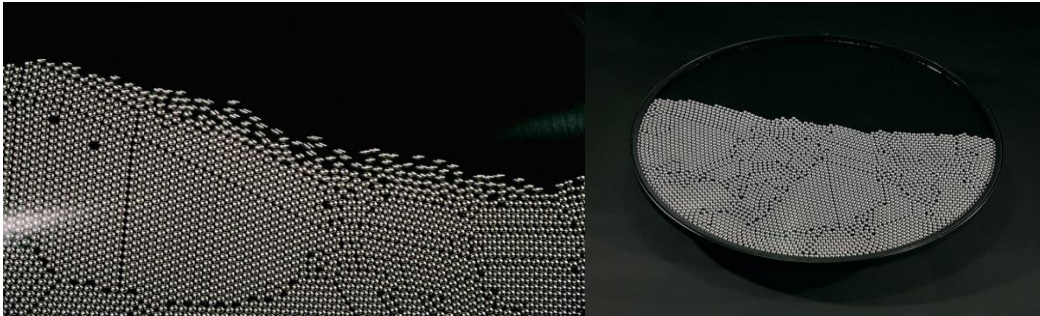
Yeni Medya Sanatında önde gelen sanatçılardan Şişman, eserlerinde gerçek ve sanal arasında oluşturduğu duyumsal etkileri ortaya koymaktadır. Gerçek mekanda oluşturulan teknolojik ve mekanik araçların dijital verilerle birleşiminden oluşan eserleri melez bir bütünlük oluşturur ve tam anlamıyla yeni medya kapsamına alınabilir (Merdeşe, 2017).



**Resim.2.** Candaş Şişman, Continuum, 2012

<https://csismn.com/Continuum>

Şişman, ortaya koyduğu 'Continuum' adlı eseri ile ilgili olarak açıklamaları şu şekildedir; "Zaman, insanlar tarafından her zaman ileriye giden devamlılıkların toplamı olarak tanımlanır. Bir anı tanımladığımız zaman, daha önce tarif edilen tüm işlemlerin son noktasını buluruz ve nerede olduğumuzu anlarız. "Zamanın Okumak" olarak tanımladığımız şey, daima ileriye doğru ilerlemenin durumu, aslında yaşadığımız evrenin karşılığıdır. Belki de evrenin genişlemesi heterojendir, kim bilir? Devamlılık, mekanik sistemi ile zamanın sonsuz olanaklarını gösteriyor ve bir kez daha dağıtılmış çevrimi ile farklı boyutlarda zaman gördüğümüzü hatırlatıyor" (<https://csismn.com/Continuum>).



**Resim.3.** Caner Şişman, Macrocosmos (Kinetic Installation), 2013.

<https://csismn.com/Continuum>

Sanatçı 'Macrocosmos' adlı bu çalışmasında, evrenin döngüsünün bir simülasyonunu kurmayı amaç edinmiş ve bu simülasyonda evrenin her bölümünün birbiriyle olan ilişkisini temsil etmiştir. Bir diğer önemli nokta ise, eser adında da var olan evrendeki micro-makro ilişkisine gönderme yapması ve bunu kinetik bir kurulumla ortaya koymasındır. Eser radyal bir düzende bir motorun hareket ettirmesiyle dönen

bir mekanizmadır. Bu dönüş, içerisindeki mikro olarak algılanacak bilyelerde bir döngü ve akış oluşturarak ses konusunda da etkileyici sonuçları doğurmaktadır. Eserde, tüm bunlara bağlı olarak hipnoz etkisi oluşmaktadır. <https://csismn.com/Macrocosm>



**Resim. 4.** Candaş Şişman, CYCL, 2014

<https://csismn.com/CYCL>

CYCY olan eserin adı İngilizce döngü anlamına gelen Cycle kelimesini işaret etmektedir. Genellikle Şişman'ın ele aldığı sürecin başlangıç ve bitişi işaret etmekte ve doğal bir olay olan siklon (atmosferde bir alçak basınç alanı çevresinde hızla dönen rüzgârların oluşturduğu güçlü fırtına) ile ilişkilidir. Ayrıca diğer çalışmada olduğu gibi makro-mikro ilişkisini de ortaya koymaktadır. Bu eserde 'duyusal bir döngüsel simülasyon' oluşturduğunu belirten sanatçı sistemin çalışmasında bir süreklilik olduğunu belirtmektedir. Sistem izleyiciyi çalışarak bu simülasyona inandırır ve aniden keserek gerçekliğe dönüşü zorunlu kılmaktadır. Bu sayede, an ve geçersizlik vurgusu yaparak duyuları hedeflemektedir. Eser, dairesel şekilde asılmış, iç içe geçmiş bir düzendedir. Üstüne yansıtılan animasyonun hareket etmesiyle ekranın ortasındaki fan ile birlikte dönmeye başlamaktadır. Aynı zamanda, senkron ses tasarımı da bağlantılı şekilde çalışmakta ve fan sayesinde bölgedeki hava akımını sağlayan dokunma hissi yaratılmaktadır. <https://csismn.com/CYCL>

Şişman'ın eserlerinde hareket unsuru sesin, görüntünün devinimi ile bütünleşerek bir yoğunluk oluşturmaktadır(Merdeşe, 2017). Mekanik olguların dijital ortamda yaratılan simülasyon denilebilecek hareketli görüntülerle birleşimiyle gerçeklikle simülasyonun bir bütüne dönüşmesi söz konusudur. Genellikle eserlerinde evren, makro-mikro gibi konular işlenmesi, dairesel ve evren anlayışı içerisinde döngüler bulunan eserler ortaya çıkarmıştır. Şişman'ın eserlerinde, hipnoz etkisi yaratan bir etki bulunmakta ve eserlerin büyük çoğunluğunda macro-micro arasında ilişki yaratmak adına bir devinim bulunmaktadır.

### 3.5. Yeni Medya Sanatı ve Candaş Şişman Eserleri Çıkışlı Sanat Projesi

Sanatın eğitimi diğer tüm alanlarda olduğu gibi proje tabanlı eğitim mantığı ile hem sanatsal gelişim açısından, hem de diğer alanlarla disiplinlerarası bağlantı kurma açısından büyük önem taşımaktadır. Bununla birlikte proje tabanlı eğitimle sanatın kuramsal alt yapılarını anlamayı sağlamaya yönelik güçlendirme yöntemi olarak da çok önemlidir.

“Sanat eğitiminde proje merkezli program ya da çalışma modeli, günümüzde disiplinlerarası ve kapsamlı programlarla birlikte yeniden gündemde olan bir modeldir. Standart ve doğrusal sanat eğitimi programları, bireysel kapasitelerin daha fazla ortaya çıkarılmasında yeterli olamamaktadır. Bu tür programlarda genel olarak, öğrenme süreci öğrenci merkezli değil, öğretmen merkezli olmaktadır. Sanat eğitimi programlarında standart çalışma modellerinde, öğrencilerin belirlenen bir tema, teknik ya da kavram çerçevesinde derinlemesine ayrıntılı bir şekilde araştırma yapmasını ve düşünmesini sağlayıcı bir



ortam yeterince oluşmayabilmektedir. Proje merkezli program ya da çalışma modelinde ise, öğrencinin, bilgiyi toplama, uygulama ve aktarma sürecinde, “öğrenmeyi öğrenme” davranışının gelişmesini sağlama olanağı bulunmaktadır” (Aytekin, 2015: 65).

Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Programı dersi olan İleri Resim Tasarımı Dersi proje tabanlı eğitim mantığında ilerlemektedir. Proje olarak öğrenciye verilen ‘Çağdaş Sanatta Dijitalleşme ve Media Art’ başlıklı uygulamadır. Proje başlangıcında Ders Yürütücüsü tarafından çıkış noktası olarak bir sanatçı örneği verilmiştir. Projeye ilişkin aşamalar ve bilgiler aşağıda yer almaktadır.

**Ders Öğretim Elemanı:** Prof. Dr. Cemile Arzu AYTEKİN

**Öğrencinin Adı Soyadı:** Aşkın BAHADIR

**Proje Adı:** Çağdaş Sanatta Dijitalleşme Ve Media Art Uygulaması

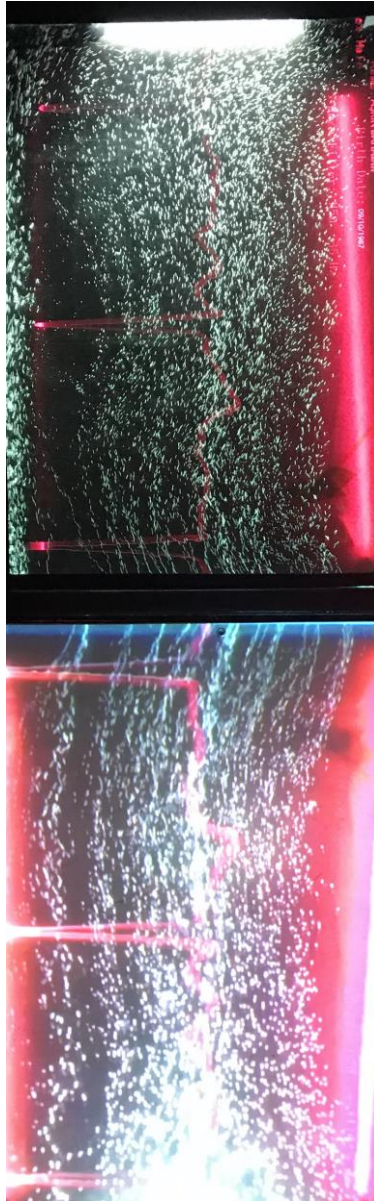
**Uygulama Türü:** Yeni Medya Sanatı



**Resim.5.** Proje Afişi

### 3.5.1. Proje Ön Araştırma ve Geliştirme Aşaması

Proje araştırma ve geliştirme aşamasında, ders öğretim elemanı tarafından örnek verilen Candaş ŞİŞMAN’ın eserleri incelenmiş, Yeni Medya Sanatı incelenmiş ve Şişman’ın eserlerinden yola çıkarak eskizler yapılmıştır. Her ne kadar Şişman’ın eserleri referans alınsada, ortaya koyulan eserin özgün olabilmesi adına teknik olanaklar mümkün olduğunca farklılaştırılmış ve proje tabanlı eğitim için elzem olan disiplinlerarası bağlantılar kurmak adına, diğer doktora dersi olan Görsel Sanatlarda Dışavurumcu Anlatımda Otobiyografi adlı dersle ilişki kurularak, proje uygulamasına otobiyografik kişisel veriler katılmıştır.



**Resim.6.** Aşkın Bahadır, 'Ben', 2019

(Projede Ortaya Koyulan Uygulama)

Proje kapsamında yapılan çalışmada üst tarafta içi su dolu, camdan bir pano bulunmaktadır. Bu pano yaklaşık, 3cm derinliğinde, 35cm genişliğinde ve 55 cm yüksekliğindedir. Bu suda yukarı doğru çıkan hava kabarcıkları bulunmakta, bir motor yardımıyla bu kabarcıklar oluşturulmaktadır. Arka zemin siyah olup bu zeminden oyulmuş yerlerde, sağ üstte uygulayıcının adı, soyadı, cinsiyeti ve panonun ortasında uygulayıcıdan hastanede çekilen kalp grafiğinden bir parça yer almakta, arkasına yerleştirilen kırmızı ışık bu oyulan yerlerden süzülmetedir. Burada yer alan kabarcıkların yukarı çıkışı hipnotik bir etki yaratmaktadır. Aynı görüntü bir video kaydına alınarak projeksiyon cihazıyla alt tarafına ve ters, yani aşağıya giden baloncuklar şeklinde tekrar yerleştirilerek bir manipülasyon oluşturulmuştur. Ayrıca bir ses sistemi yardımıyla uygulayıcının hastanede ultrasonla çekilmiş kalp sesi izleyiciye verilmektedir.

### **3.5.2. Yeni Medya Sanat Projesi Bildirisi (Uygulayıcı/Öğrenci Uygulama Açıklaması)**

Proje sergisi uygulayıcı çalışma bildirisi şu şekildedir:

“Artık var olanın varlığı, temsil edilmiş olmasında aranır ve orada bulunur der Heidegger. Postmodern sanatta da temsil en büyük problemlerendir. Teknolojideki gelişimlerle birlikte gerçeğin yerini yapay bir gerçeklik almıştır. Sanat, dijital ve teknoloji içine girdiğinden bu yana simülasyon ve temsil

kavramlarıyla oldukça ilgilenmektedir. Buradan yola çıkarak, Dijital sanat kapsamında ortaya koyulan eserde hem gerçekliği hem de bu gerçekliğin bir simülasyonu ortaya koyulmaktadır. Ayrıca, bu eserde benliğin ortaya koyulması adına, benliği yapan ad, soyad, cinsiyet, doğum tarihi ve en önemlisi de benliğimi devam ettiren, kişiye ait olan kalp grafiği ve kalp sesi (bunlar hastane ortamında kaydedilmiştir) paylaşılmaktadır. Ayrıca tüm bunlarla dijitalleşme ve medya olgusunun bedeni kuşatması da anlatılmak istenmektedir.

Eserde, Dijital Sanatın olanaklarından faydalanarak, gerçekliğin yeniden üretimi ile bir simülasyonu oluşturulmuş, bu oluşturulan simülasyon ters çevrilerek manipülasyona, yani yapıbozuma uğratılmıştır. Burada oluşturulan zıtlık, aslında otobiyografik açıdan benliğimde var olan zıtlığı ortaya koymaktadır. Bu zıtlığın oluşumuyla birlikte gerçek ve simülasyonun arasında etkileşim oluşturularak gerçeklik ve simülasyon birleştirilerek 'bir' olması sağlanmıştır.

Su ile hava olgusunun kullanılması ise, nefes alma edimi ile ilgilidir. Nefes alma varlığın ile önemli faaliyetidir ve yaşamsal öneme sahiptir. Su ise insanın geldiği yerdir. Aslında çalışmada ortaya koyulan su dolu hazne ana rahmine gönderme olarak kabul edilebilir. Su, bu nedendir ki insana her daim huzur verendir. Fakat, nefes almaya başladıktan sonra ise su, insanı boğan, nefes almasına engel olan konumuna gelerek nefessiz kalmaya yol açabilmektedir. Burada, yaşamda çok olağan olan bu paradox ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Ayrıca, eserde var olan otobiyografik verilerin kullanımı ise, kimi zaman benliği oluşturan nedenlerin insanın sıkışmasına, hatta ötekileştirilmesine neden olan şeyler haline gelerek, ötekiler tarafından benlik üstünde baskı kurulma nedenine dönüşmesi ile alakalıdır" (Aşkın Bahadır 'Ben' adlı sanatsal proje çalışması bildirisi, 2019).

### 3.6. Proje Tabanlı Eğitimde Sanat Projesi Örneğinin Değerlendirilmesi

Proje Prof. Dr. Cemile Arzu AYTEKİN tarafından çağın anlayışına uygun bir problematik olarak belirlenmiş bir projedir. Uygulayıcı Aşkın Bahadır proje tabanlı eğitimin gerekliliği olan planlama becerisini, araştırma aşaması, tasarlama aşaması (eskizlerle), ürün oluşturma ve sergileme aşaması olarak gerçekleştirmiştir. Bu sayede hem süreç gözlemlenmiş hem de araştırma ile yeni medya sanatıyla ilgili kazanımlarla daha doğru bir ilerleme gerçekleşmiştir. Ayrıca, mevcut ders olan Görsel sanatlarda dışavurumcu anlatımda otobiyografi adlı ders ile disiplinlerarası ilişki kurarak, otobiyografik veriler çalışmaya katılmıştır. Bu eserin alt yapısını oluşturması bakımından önem taşımaktadır. Ayrıca eserde teknik olarak araştırmalar yapılarak gerekli motor, ışık, hava taşı, marangoz işleri vb. araştırmaları yapma becerisi kazanılmıştır. Ayrıca kalp grafiği ve kalp sesi için hastane olanaklarının kullanılması da teknik olarak önem taşımaktadır.

Proje tabanlı eğitimde önem taşıyan problem çözme becerisi ve karşılaşılan zorluklarda çözüm bulma becerisi ise uygulamanın bitme aşamasında hasar görmesi ile kazanılmış, eser yeniden kurgulanarak farklı bir çözüm yolu ile en baştan tekrar geliştirilmiştir. Proje sonucunda, sergi ile izleyiciyle buluşan çalışmanın bildirisinde, süreç de izleyiciyle paylaşılmıştır.

Çıkış noktası olarak örnek verilen sanatçı olan Candaş Şişman'ın eserleri uygulayıcı tarafından incelenmiş, Şişman'ın eserlerinde var olan micro-macro ilişkisi ve transandantal etki ortaya koyulan eserde kendisini hissettirmektedir. Ancak çalışma Şişman'ın eserleri çıkışlı olsa da mümkün olduğunda ondan uzaklaşmıştır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda proje tabanlı eğitimde sanat projesi olarak amaca ulaşmış bir proje olarak kabul edilebilir.

### 4. Sonuç ve Değerlendirme

Teknolojide yaşanan gelişmeler, insanlığın yalnızca iletişim ve etkileşim yönünden etkilememiş, aynı zamanda tüm yaşam biçimini değiştirmiştir. Medya kavramı ise, televizyon, radyo basılı yayın gibi şeyleri işaret etmektedir. Bu medya araçları bedeni ve bedeni içine alan her şeyi teknoloji kapsamına sokmuştur. Ancak bilgisayar kullanımı, internet ve küreselleşme ile birlikte medya kavramı yeni medyaya dönüşmüştür. Çünkü internetin kullanılabilirliği olan her araç bir yeni medya aracına dönüşerek bireye sınırsızlığı sunmaya başlamıştır. 20. Yüzyıl'ın sonuna gelindiğinde, teknoloji çok faklı noktalara doğru

gitmiş, sanal yapıda sistemlerin artık fiziksel mekanla bir bütün haline gelen ve bedeni kendisinden uzaklaştırmadan içine alan bir sistem haline gelmiş ve böylelikle simülasyon kuramında gerçekleşen tartışmalar en üst noktaya ulaşmıştır.

Teknolojik gelişmelerden toplumun bir parçası olan sanatçı da etkilenmiş ve postmodern sanatta alan kalıplarının yok olmasıyla bu olanaklarla sanatçılar bir takım denemeler yapmaya başlamıştır. Böylelikle Yeni Medya Sanatı ortaya çıkmıştır. Yeni medya sanatının aynı zamanda Dijital Sanat olarak da anıldığı çalışmada vurgulanmıştır. Ancak, dijital sanat ürünleri bilgisayar cep telefonu gibi araçlarla sanat ortamda üretilmektedir. Yeni medya sanatında günümüzün disiplinlerarası sanat anlayışı bağlamında, mekanik araçlar da kullanılabilen sanatçı özgünlüğü adına çoklu bir kullanım söz konusu olabilmektedir.

Araştırmada; Türkiye’de Yeni Medya Sanatı bağlamında eserler üreten bir sanatçı örneği olarak Candaş Şişman örnekleme alınmış, eserlerini üretim biçimi ve içerik olarak incelenmiştir. Bu bağlamda, Şişman’ın eserlerinde evren, mikro-makro ilişkisi gibi unsurları ele alarak teknolojik ve mekanik anlatım diliyle, hipnotik eserler ortaya koyduğu, gerçek mekanla simülasyonu bir bütün haline getirerek bir anlatım biçimi oluşturduğu saptanmıştır. Bu bağlamda, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Programı dersi olan İleri Resim Tasarımı Dersi Aytekin tarafından, proje tabanlı eğitim mantığında ilerlemiştir. Sanat projesi olarak öğrenciye verilen proje ‘Çağdaş Sanatta Dijitalleşme ve Media Art’ başlıklı uygulamadır. Proje başlangıcında Ders Yürütücüsü Aytekin tarafından çıkış noktası olarak Candaş Şişman örneği verilmiş ve Yeni Medya Sanatı ve Şişman’ın eserleri çıkışı gerçekleştirilen uygulama, sanatsal proje niteliklerini taşımaktadır.

## Kaynakça

- Aytekin, C. A. (2015) Proje Merkezli Program Modeli Uygulaması- “Kültürel Kod: Paradoks” Sanat Projesi. *Journal of Educational Sciences*. 3(4): 64-78.
- Aytekin, C. A. ve Bahadır, A. (2020). ‘Proje Tabanlı Öğrenme ve Reggio Emilia Yaklaşımında Sanat Projeleri’. 9. Mesleki ve Teknik Bilimler Kongresi(UMTEB). Bildiri Kitabı. (IKSAD Basım) 39-55. 7-8 Şubat 2020.
- Başbay, M. (2011). *Eğitimde Yeni Yönelimler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cançat, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine... *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*. 40(40): 165-178.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erdem, M. (2002). Proje Tabanlı Öğrenme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. Sayı: 22(22): 172-179.
- Gürkan, H. (2016). Yeni Medya ve Sanat İlişkisi: Sinemanın Dönüşüm. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. (25): 161-178.
- Kalaycı, N. (2008). Yükseköğretimde Proje Tabanlı Öğrenmeye İlişkin Bir Uygulama Projesi Yöneten Öğrenciler Açısından Analiz. *Eğitim ve Bilim Dergisi*. 33(147): 85-105.
- Merdeş, T. (2017). Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video Alanlar. *Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Metni*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Özgül, G. E. (2012). Bir Görme Biçimi Olarak Yeni Medya: Kamusal Bir Alan İmkânının Araştırılması. *Journal of Yasar University*. 7(26): 4526-4547.





Saracalođlu, A. S., Özyılmaz Akamca, G. ve Yeşildere, S. (2006). İlköğretimde Proje Tabanlı Öğrenmenin Yeri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 4(3): 241-260.

Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. *International Multilingual Academic Journal*. 2(1): 1- 9.

Yanık, A. (2016). Yeni Medya Nedir? Ne Değildir?. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 9(45): 898-910.

### **İnternet Kaynakçası;**

<https://www.philstar.com/lifestyle/arts-and-culture/2018/10/29/1863921/market-flux-nam-june-paik-manila-len-gallery> (30 Şubat 2020 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<https://csismn.com/CYCL> (2 Mart 2020 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<https://csismn.com/Continuum> (2 Mart 2020 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<https://csismn.com/Macrocosm> (2 Mart 2020 tarihinde erişim sağlanmıştır).