Faculty of Letters Journal of Social Sciences

| cujos.cumhuriyet.edu.tr | Founded: 1982 Available online, ISSN: 1305-5143 Publisher: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

An Examination of Views on Digital Art and Painting within the Faculty of Fine Arts Education: A Phenomenological Study

Okan Boydaş[1,a,*] Fikriye Duran[2, b]

[1] *Education of Fine Arts Department, Faculty of Education, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye*

[2] *Institute of Educational Sciences, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye*

**Corresponding author*

Research Article

History

Received: 21/07/2026
Accepted: 30/07/2026

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the views of the students of the Faculty of Fine Arts Education on Digital Art and Painting. In the research, qualitative research method and phenomenology approach, which is one of the patterns of this method, was used. The study group consists of prospective students who studied at a Faculty of Education. Semi-structured interviews were used as a data collection tool and a pre-prepared interview form was used in the interviews. The interviews were audio-recorded with the permission of the participants, and then these recordings were transcribed and analysed. Purposive sampling was used for the study group of the research. In order to provide practicality to the research, typical case sampling, one of the purposeful sampling methods, was preferred. After the process of creating themes, categories and codes, content analysis was applied and care was taken to ensure validity and reliability. According to the findings of the research, prospective students are determined what the basic qualities of digital art are related to the art of painting Within the scope of the study, it is emphasised how digital science can be understood at the conceptual and theoretical level. In addition, how the conceptual and theoretical dimensions of digital science can be interpreted has been analysed. This discipline, which brings together different universal forms and technical expressions, offers a field that questions the individual's relations with his environment, information, technology and aesthetic understanding. Different dimensions of digital art are analysed with a multidimensional approach by taking a broad perspective. The fact that digital art saves time in the design process, accelerates the production stages and allows different forms of expression is evaluated among the positive aspects of this field in terms of painting education.

Keywords: Art, Digital Art, Digital Technology, Phenomenologi, Painting.

Copyright

This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License

Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Sanat ve Resme İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi – Bir Fenomenolojik Desen Çalışması

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi Öğrencilerin Dijital Sanat ve Resme ilişkin görüşleri belirtilmektedir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi ve bu yöntemin desenlerinden biri olan fenomenoloji (olgu bilim) yaklaşımı kullanılmıştır. Çalışma grubunu, bir Eğitim Fakültesi'nde öğrenim görmüş öğrenci adaylarından oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme ile yararlanılmış ve görüşmelerde önceden hazırlanmış bir görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmeler, katılımcılardan izni alınarak ses kaydına alınmış, ardından bu kayıtlar yazıya dökülerek analiz edilmiştir. Araştırmanı çalışma grubu, amaçlı örnekleme kullanılmıştır. Araştırmaya pratiklik kazandırmak amacıyla, amaçlı örnekleme yöntemlerinden tipik durum örnekleme tercih edilmiştir. Tema, kategori ve kodlar oluşturma sürecinin ardından içerik analizi uygulanmış ve geçerlik ile güvenirlik sağlanmasına özen gösterilmiştir. Araştırma bulgularına göre öğrenci adayları, Dijital Sanatın Resim sanatına ilişkin temel niteliklerin neler olduğu belirlenmektedir. Çalışma kapsamında, dijital bilimin kavramsal ve kuramsal düzeyde nasıl anlamlandırılabileceği üzerinde durulmuştur. Ayrıca dijital bilimin kavramsal ve kuramsal boyutlarının nasıl yorumlanabileceği analiz edilmiştir. Farklı evrensel biçimler ve teknik anlatımları bir araya getiren bu disiplin, bireyin çevresiyle, bilgiyle, teknolojiyle ve estetik anlayışıyla olan ilişkilerini sorgulayan bir alan sunar. Dijital sanatın farklı boyutları geniş bir perspektifle ele alınarak çok boyutlu bir yaklaşımla incelenmektedir. Dijital sanatın tasarım sürecinde zaman kazandırması, üretim aşamalarını hızlandırması ve farklı ifade biçimlerine olanak tanıması, bu alanın Resim eğitimi açısından olumlu yönleri arasında değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Dijital Sanat, Dijital Teknoloji, Fenomenoloji, Resim.

[a] *okanboydas@cumhuriyet.edu.tr* *0000-0002-3267-1058* [b] *fikriyedrn78@gmail.com* *0009-0006-3619-542X*

How to Cite: Boydaş O, Duran F,(2026) An Examination of Views on Digital Art and Painting within the Faculty of Fine Arts Education: A Phenomenological Study, *CUJOSS*, 50(2): 219-232.

Giriş

Bu çalışmada, dijital teknolojilerin sanat eğitimi kapsamında, dijital teknolojilerin dili ve dijital teknolojilerin kullanımının, sanat eğitimi yöntemleri ile bütünleştirilmesi amaçlanmaktadır. Dijitalleşme, 1990

yıllarında itibaren fotoğraf makinesi ve bilgisayar teknoloji araçların kullanımıyla başlamıştır (Atan, Uçan, Bilsel, 2015: 2). Dijital teknolojilerin temelinde yer alan bilgisayar, sanatın üretim süreçlerini ve sanat eserlerinin ortaya çıkış biçimlerini dönüştürmüş, bu değişim süreci sonucunda "dijital sanat" kavramı çıkmıştır (Atan, Uçan, Bilsel, 2015: 2). Günümüz dijital dünyasında bilgiye ulaşmak son derece kolay hale gelmiştir (Üstdiken ve Pasadeos, 1993). Ancak bu durum, gereksiz literatür birikiminin artmasına da yol açmaktadır (Tuğal, 2018: 11).). Sanat kavramı, yapma ve iş köklerinden türemiş olması, işi ortaya koyma ve bir objeyle zihinde tasarlanan formu verme anlamı içermektedir (Arseven, 1975: 1752).Sheldon Cheney, sanatı belirli bir gereçle tasarlanan bir görsel biçimsel anlatım veya kavramsal imgelemi olarak tanımlayarak bu kavramın sınırlarını genişletmiştir (Ocvirk, 2013: 3). Öte yandan, Gombrich sanatın tek başına var olmadığını, yalnızca sanatçıların bulunduğunu savunur (Gombrich, 1980: 4). Günümüzde sanat, yaratıcılık ve hayal gücünün bir ifadesi olarak görülmekte olup, sanatçılar her dönemde yaşadıkları çağa uygun ifade araçlarını keşfetmeyi başarmışlardır. Sanatta kullanılan ifade araçları müzik, dans, heykel ve resim olabileceği gibi, kavramsal, fotoğrafı, çevresel, sanal ve dijital biçimlerde de karşımıza çıkabilir (Yılmaz, 2017). 2000'li yıllarla birlikte dijital çağın yaygınlaşması, tüm bilgi ve verinin dijital ortama aktarılmasını hızlandırmış, dijital araçların sunduğu imkânlar sanatın dijitalleşmesini kaçınılmaz hale getirmiştir (Akçadoğan, 2006, s.328). Günümüzde sanatçının geleneksel yöntemlerle kullandığı malzemeler dijital ortama taşınarak etkileşimli hale gelirken ses, hareket, internet, bilgisayarlar, ara yüzler, yapay zekâ ile makine kullanımı gibi unsurlar da bu sürece dâhil olmuştur (Akçadoğan, 2006: 328). Ancak sanat, yalnızca kullanılan teknolojilerden ibaret değildir; ruhsal ve tinsel bir deneyim olarak duyuları ve duyguları etkileyen bir olgudur gelmiştir (Üstdiken ve Pasadeos, 1993). Bu yönden, sanal gerçeklik ve yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla dijital sanatın etki alanı genişlemiş, ancak aynı zamanda daha yoğun, keskin, hızlı tüketilebilir ve geçici bir hâl almıştır (Wands, 2006: 11). Bununla birlikte, post-dijital dönem sanat yapıtı, kendisini dönüştürerek varoluşunu sürdürmeyi başarmış, NFT'ler ve metavers aracılığıyla kendi özerk alanını ve ekonomik bağımsızlığını ilan etmiştir (Wands, 2006: 11). Geleneksel sanatsal değerler bu süreçte dönüşüme uğramış, yeni yaratım, ancak anlamlı bir ayrım ortaya koyabiliyorsa, estetik anlayışını kabul etmektedirler. Önemli olan, bir sanat yapıtının güzel ve çirkin olmasından öte, kendi dönemini yansıtabiliyor olmasıdır (Gençaydın, 108).Yüzyılın sanat ile yalnız düzen limiti içinde yorumlamaması gerektiren birer veri oluşturmaktadır. Disiplinler arası diyerek sanat, içerisinde fonetik, plastik çıkış noktaları olan ve beraberinde teatral başarı da barındıran birer olgu olmaktadır (Başar, 2000: 66). Sanat ve teknoloji, yalnızca günümüzde kullanılan elektronik araçlarla sınırlı olan dünya değildir; Antik Yunan'da sanat, "techne" olayı olarak, oluşturma ve üretim zamanı olarak görülmekteydi. Bu bağlamda sanat, doğası gereği bir teknoloji pratiğidir (Shanken, 2012: 11).

Araştırmanın Amacı

Bu programlamanın temel amacı, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü lisans eğitimlerinin, öğretmenlik eğitimi olanağı alanında dijital sanat ve dijital teknolojilerin nasıl bütünleştiğini belirlemektir. Bu doğrultuda aşağıdaki temel soruların yanıtları aranmıştır:

Lisans programında sunulan Dijital Sanat dersinin sanat eğitimine aktarılması nasıl gerçekleştirilmiştir?

Materyal ve Yöntem

Materyal

Bu çalışmanın amacı, sosyal bir olgunun derinlemesine incelenmesi ve anlamlandırılması gerekliliğinden yola çıkılarak nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş; bu yöntemin desenlerinden biri olan fenomenoloji (olgu bilimi) kullanılmıştır. Nitel araştırma, bir olguyu ilgili kişilerin görüş açılarını değerlendirme imkânı sunar ve bu bakış açılarını şekillendiren sosyal yapı ile süreçlerin anlaşılmasına katkı sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Fenomenoloji, bireylerin farkında oldukları fakat derinlemesine donatılmış olamadığımız olguları anlamayı amaçlayan bir yaklaşımdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu yöntem, katılımcıların yaşadıkları deneyimlerine ilişkin algılarını, duygu ve düşüncelerini nasıl yapılandırarak bir bilinç durumu geliştirdiklerinin incelemeye odaklanır(Van Manen, 2007). Böylelikle çalışmada katılımcıların Dijital Sanata dair yaşadıkları deneyimleri nasıl anlamlandırdıkları ve bu deneyimlerin onlarda nasıl bir algı oluşturduğu incelenecektir.

Çalışma Grubu

Çalışmada, amaçlı örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, belirli bir konuda derinlemesine bilgi sunabilecek bireylerin veya durumların seçilmesine olanak tanır. Bu yönüyle, olgu ve olayların keşfedilmesi ve ayrıntılı biçimde açıklanmasında etkili bir yaklaşım olarak öne çıkar (Creswell, 2009; Patton, 2002). Araştırmaya pratiklik kazandırmak amacıyla, amaçlı örnekleme yöntemlerinden tipik durum örnekleme tercih edilmiştir. Tipik durum örnekleme, normal ya da ortalama kabul edilen durumları ortaya koymayı ve bu durumlar üzerinden genellemeye uygun bilgiler elde etmeyi hedefler. Bu yöntem, araştırma konusu açısından temsil gücü yüksek olan örneklerin seçilmesini sağlar (Miles ve Huberman, 2015: 28; Patton, 2014: 243). Bu çalışma da Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi öğrencilerin Dijital Sanat ve Resime ilişkin görüşlerinde incelenmesinde beş öğrenci ile yürütülmüştür. Bu beş öğrencinin seçilmesinin nedeni, Dijital Sanatla ilgilenmeleri ve Resim sanatı açısından değerlendirmeleridir. Yaşları 22-25 aralığında olan katılımcılara etik kurallar çerçevesinde takma kodlar verilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak görüşme kullanılmıştır. Görüşme, önceden belirlenen bir amaç doğrultusunda, bireylerin bir konu hakkındaki duygu ve düşüncelerini ifade etmelerine olanak tanıyan, karşılıklı etkileşime dayalı bir süreçtir (Patton, 2014). Başka bir deyişle, görüşme; araştırmacı ile araştırmaya konu olan kişi arasında kurulan amaçlı bir sözlü iletişim biçimi olup (Cohen ve Manion, 1994), olayları daha bütüncül bir şekilde algılamamıza yardımcı olur (Seidman, 1991). Görüşme formundaki sorular hazırlanırken, alan yazında yer alan ilgili çalışmalar incelenmiş ve bu doğrultuda sorular geliştirilmiştir. Bu araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme kullanılmıştır. Bu amaçla görüşme sırasında yarı yapılandırılmış görüşme kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde, araştırmacının öncesinde belirlediği sorularla görüşmeyi yönlendirirken, aynı zamanda katılımcıların düşüncelerini daha ayrıntılı ifade edebilmelerine de olanak tanır (Bogdan ve Biklen, 2007). Çalışmada faydalınan bilgiler doğrudan soru halinde sunulmamış olsa da, bilgilerinden esinlenerek görüşme soruları içermektedir.

Hazırlanan sorularda, Sanat eğitimi uzmanının görüşlerine sunularak düzenlemeler gerçekleşerek ve form hali oluşmaktadır. Görüşme formu, beş demografik olmak üzere toplam on sorudan oluşmaktadır. Demografik sorular aracılığıyla katılımcıların yaşları, Dijital Sanatla ilgilendikleri ve okudukları bölümle ile türü oluşturulmuştur. Görüşme formu içerisinde yer alan örnek sorular aşağıda sunulmuştur:

- Sizce Dijital Sanatı nasıl tanımlarsınız? Açıklar mısınız?

Sonda: Bölümünüz ile ilgili olan Dijital sanat örnek verebilir misiniz?

Açıklar mısınız?

- Bir öğrenci olarak Dijital Sanatın Resim eğitimine etkileri nasıldır? Açıklar mısınız?

Sonda: Öğrenme açısından değerlendirir misiniz? Açıklar mısınız?

- Bir eğitim kurumunda uygulanan Dijital Sanat eğitimi programı sizce nasıl yürütülmektedir? Açıklar mısınız?

Sonda: Öğrenci açısından değerlendiriniz?

Sonda: Öğretmen açısından değerlendiriniz?

- Dijital Sanatın Resim eğitimi üzerinde avantajları nelerdir? Açıklar mısınız?

Sonda: Teknolojin gelişimi Dijital Sanata katkıları değerlendirir misiniz?

- Dijital Sanatın Resim eğitimi üzerinde olumsuz yönleri nelerdir? Açıklar mısınız?

Veri Toplama Süreci

Toplantı sırasında, görüşmelerin hangi tarihlerde ve hangi sırayla gerçekleştirileceği planlanmıştır. Katılımcıların görüşmeleri, etik kural doğrultusunda katılımcı onayı ile ses kaydına alınmıştır. Görüşme bitiminde, ses kayıtı katılımcılara dinletilmiş ve doğrulukları onay edilmiştir. Görüşmeler, 2024-2025 eğitim-öğretim yılının bahar döneminde, sessiz ve dikkat dağıtıcı unsurlardan arındırılmış bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Tüm görüşmelerde her iki araştırmacı da hazır bulunmuştur. Her bir katılımcıyla yapılan görüşmeler ortalama 6-8 dakika sürmüş, görüşmeler arasında verilen 5 dakikalık aralarla birlikte tüm süreç yaklaşık 14dk içinde tamamlanmıştır.

Veri Analizi

Bu çalışmada, yarı yapılandırılmış görüşmelerin sonucunda ses kayıtları yazılı hale getirildikten sonrasında, verilerin kapsamlı bir şekilde incelenmesi ve önceden fark edilmeyen temalarla çıkarılması amacıyla nitel analiz yöntemlerinden içerik analizine başvurulmuştur. Bu yöntem, katılımcı ifadelerinden anlamlı temalar, kategoriler ve kodlardan oluşturarak verilerin sistematik bir biçimde değerlendirilmesini sağlamıştır. İçerik analizi, benzer özellikler taşıyan verilerin belirtilen temalar ve kategoriler doğrultusunda gruplanarak düzenlenmesini ve verilerin kolayca anlaşılabileceği şekilde yorumlanmasını amaçlayan bir analiz yöntemidir (Marshall ve Rossman, 2006; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Veriler, araştırmacıdan bağımsız olarak analiz edilerek temalar, kategoriler ve kodlardan oluşturulmuştur. Ardından araştırmacı tarafından sağlana temalar, kategoriler ve kodlar doğrultusunda analiz süreci tamamlanmıştır. Elde edilen bulgular, ana kategori altında düzenlenmiş ve sunulmuştur. Bu kategoriler temalara göre belirlenmiş ve kodlar ile belirtilmiştir:

1- Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri teknoloji kategorisi.
2- Geleneksel Resim Sanatı kategorisi.
3- Yaratıcı düşünmeyi teşvik etme kategorisi.
4- Üretken daha yaratıcı kategorisi.
5- Geleneksel Sanat ve yaratıcılığında katkıları kategorisi.

Araştırmanın Rolü

Nitel araştırma sürecinde araştırmacı, yalnızca veri toplayan bir gözlemci değil; aynı zamanda araştırmanın her aşamasında etkin rol alan, sürecin içindeki bir katılımcıdır (Çomarlı, 2018). Bu çalışmada araştırmacı; araştırmanın planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi süreçlerine doğrudan katkı sunmuştur. Veri toplama aşamasında, nitel yöntemin doğasına uygun olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte araştırmacı, görüşmelere müdahale etmekten kaçınarak, doğal akışın korunmasına özen göstermiştir. Görüşmeler ses ve video kayıt cihazlarıyla kaydedilmiş, elde edilen veriler detaylı biçimde çözümlenerek içerik analiz yapılmıştır. Temalar, kategoriler ve kodların oluşturulması, özellikle öğrencilerin söylemlerinin analiz edilmesi sürecinde araştırmacının analitik yaklaşımı belirleyici olmuştur. Ayrıca çalışma kapsamında yer alan öğrencilerin süreç hakkında ayrıntılı şekilde bilgilendirilmiş ve gönüllü katılımı için etik onamı alınmıştır. Tüm bu süreç

boyunca araştırmacı; verilerin toplanması, analizi, yorumlanması ve raporlanması gibi görevleri bütüncül bir yaklaşımla yürütmüştür.
Araştırmacının öznel yargılardan uzak durarak nesnelliği koruma çabası ise çalışmanın bilimsel güvenirliğini ve geçerliğini desteklemiştir.

Gecerlik- Güvenirlik

İç geçerlik, araştırmacının gözlemlediğini düşündüğü olaylar ya da anladığını varsaydığı olgularla ilgili yaptığı yorumların, gerçekte olan durumu ne ölçüde doğru yansıttığını ifade eder (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmeler ve katılımcıların özellikleri, "çalışma grubu" başlığı altında ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Veri toplama aracının geliştirilme süreci ise "veri toplama araçları" bölümünde detaylı şekilde aktarılmıştır. Bulgular bölümünde, katılımcı ifadelerine doğrudan alıntılarla yer verilmiş; ses kayıtları katılımcılara dinletilerek doğruluğu teyit edilmiştir. Ayrıca, çalışmaya farklı özelliklere sahip bireyler dâhil edilerek katılımcı çeşitliliği sağlanmıştır. Yukarıda belirtilen uygulamalarla araştırmanın iç geçerliğini sağlamaya yönelik adımlar atılmıştır. Dış geçerlik ise, bir çalışmada bulunan sonuçların benzer koşullarda genelleyebilme düzeyi şeklinde tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Örneklemin hangi yöntemle ve hangi gerekçelerle tercih edildiği, veri toplama ile veri analizine ilişkin ayrıntılar gerekli bölümlerde açıkça belirtilmiştir. Bu sayede çalışmanın dış geçerliğini sağlamaya yönelik adımlar atılmıştır. İç güvenirlik, başka bir çalışmanın benzer verileri kullanımı ile aynı sonuçları elde edip edemeyeceğini ulaşıp ifade eder (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu kapsamda, bulgular direk sunulmuş, oluşturulan tema ve kategoriler bir Sanat eğitimi uzmanının görüşleri doğrultusunda yeniden değerlendirilmiş ve iç güvenirliği oluşturulmaya çalışılmıştır.

Dış güvenirlik, çalışmanın bulgularının aynı koşullarda tekrar edilebilirliğine yönelik kavramdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu doğrultuda, araştırmacı çalışmadaki görevi detaylı şekilde açıklanmış ve elde edilen sonuçların güvenilirliğini pekiştirmek amacıyla bir Sanat eğitimi uzmanı görüşüne başvurularak dış güvenirlik desteklenmiştir.

Kullanılan ekipmanlar

İlgili Araştımalar

Bu başlık altında;

- Dijital Sanat ve Teknoloji
- Teknolojik Gelişmesi ile Sanata Yansımalar
- Sanatı Dijitalde Yorumlayan Sanatçılar
- Dijital Sanatın Resim Sanatına ilişkin görüşleri, öğrencilerin üzerinden ele alan çalışmalara yer verilmiştir.

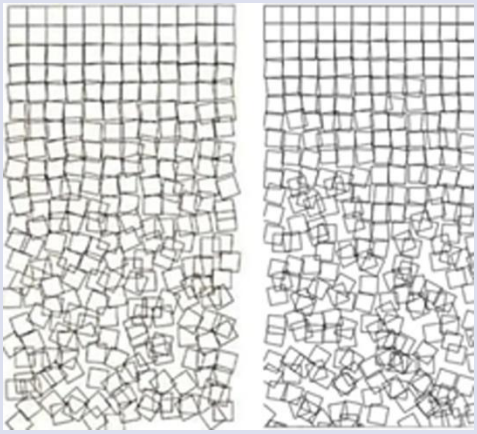
Dijital Sanat ve Teknoloji

Sanat eserlerinin algısal, duygusal, zihinsel ve tinsel olmak üzere dört farklı düzeyde iletişim kurduğu söylenebilmektedir (Wands, 2006, s. 10). Çağın gerektirdiği teknolojik araçlar değişse de, sanatın bu temel iletişim katmanları sabit kalmaktadır. Bir sanat eseri aracılığıyla aktarılan bilgi ve mesaj karşısında insanın yaşadığı duygulanım ve haz gibi deneyimler benzerlik gösterir. Dijital sanat ile geleneksel sanat arasındaki temel farklar ise algısal ve zihinsel düzeyde ortaya çıkar; örneğin, insan gözü doğal olarak hareketli görüntüye yönelir ve bu, izleyici üzerinde zihinsel bir etki yaratır. Benzer şekilde, sesin mekânda yayılması, tinsel düzeyde bir deneyim sunar. Dijital sanatın etkileşimli tasarımlar içermesi ise sanatı deneyimlemenin duygusal ve zihinsel yönlerini daha da derinleştirir, çünkü bir sanat eserinin izleyicide merak uyandırması ve duygusal bağ kurması, onun başında geçirilen süreyi belirleyen önemli bir faktördür. İyi bir sanat eseri, izleyicinin dikkatini, ilgisini ve ruhunu cezbeden bir yapıya sahip olmalıdır. Dijital sanatta ise süreç, en az ortaya çıkan sonuç kadar değerlidir; önemli olan, sanatın deneyimlenme biçimidir. Öte yandan, bir üretimin sanat eseri olarak kabul edilebilmesi, sanat otoriteleri tarafından değerlendirilmesi, müze ve galerilerde sergilenmesi ve koleksiyonlara dâhil edilmesi gibi unsurlara da bağlıdır. Bu noktada, NFT platformları sanat algısını dönüştürmektedir. Ancak burada tartışılması gereken, NFT'lerin yalnızca sanat eserlerinin dijital ortamda alınıp satılmasını ve koleksiyonlara dahil edilmesini sağlayan yeni bir yöntem mi olduğu, yoksa sanatçılara özgürlük tanıyan ve onları küresel bir izleyici kitlesiyle buluşturan platformlar mı olduğu sorusudur. Dijital sanat, bilim ve teknolojiyle iç içe geçmiş bir alan haline gelmiştir. Bu durum, teknolojik determinizmin bir sonucu mu, yoksa modern kültürün doğal bir yansıması mı sorusunu gündeme getirir. Eğer modern kültürün bir parçası olarak kabul edilirse, dijital sanat çağdaş sanatın bir alt dalı olarak değerlendirilebilir (Wands, 2006: 11).

Birçok küratör, dijital sanatın fotoğraf, sinema ve video gibi mekanik ve elektriksel süreçlerin evrimiyle ortaya çıktığı konusunda hemfikirdir (Wands, 2006: 11). Fakat dijital sanatın önceki dönem örneklerinde, hareketsiz görüntü yakalama ve görseli sanat eserin haline getirme çabaları geleneksel sanatla benzerlik taşımış ve sergileme süreçlerinde baskı yöntemleri yaygın olarak kullanılmıştır. İlk bilgisayar sanatı sergisi, 1965 yılında Stuttgart'ta Georg Nees'in "Generative Computergrafik" adlı çalışmalarıyla başlamıştır (Shanken, 2012: 26). Sanatçılar tarafından başlangıçta "tamamen ruhsuz" olarak nitelendirilen çalışmalar, zamanla sanat tarihinde kendine yer edinmiştir. Sanatçılar, bilgisayarları yalnızca bir araç olarak değil, geleneksel yöntemlerle hayal bile edilemeyecek veya üretilemeyecek görseller oluşturmanın bir yolu olarak tercih edilmektedir. Fransa'da çalışan Macar sanatçı Vera Molnar, bilgisayarları ne doğada ne de müzelerde rastlanabilecek benzersiz form kombinasyonları yaratmanın bir aracı olarak görülmektedir. 1979 yılında ise Benoit Mandelbrot, en basit bileşenlerinin bile hayal edilmesi zor olan, bilgisayar ortamında üretilmiş son derece karmaşık bir görsel sistem geliştirmiştir. Resim 1'de görülen Mandelbrot Seti, algoritmik bir görselleştirme olarak fraktal geometri ve

karmaşıklık teorisi üzerine büyük bir ilgi uyandırmış, bu da çok geniş bir sanat arayışının kapılarını açmıştır. İlk bilgisayar sanatı sergileri, 1965'te Stuttgart'ta Georg Nees'in eserlerinden oluşan "Generative Computergrafik" ile başlamıştır (Shanken, 2012: 26).

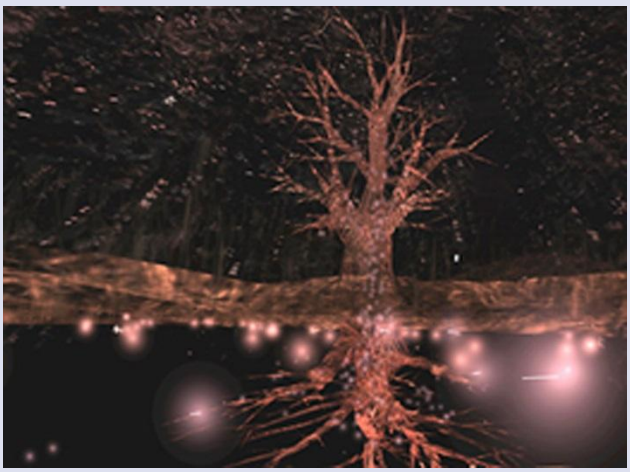
Başlangıçta sanat eleştirmenleri tarafından "tamamen ruhsuz" olarak değerlendirilse de, bu eserler zamanla sanat tarihindeki yerlerini almıştır. Sanatçılar, bilgisayarları yalnızca geleneksel yöntemlerle tasavvur edilemeyecek, hatta fiziksel olarak yapılamayacak resimler yaratmanın bir aracı olarak kullanmışlardır. Fransa'da çalışan Macar sanatçı Vera Molnar, bilgisayarları doğada ya da müzelerde görülemeyen resimler yaratmak için, daha önce hiç karşılaşılmamış form kombinasyonları keşfetmenin bir yolu olarak düşünüyordu. 1979 yılında ise Benoit Mandelbrot, tasavvur edilmesi imkansız kadar karmaşık, bilgisayar ortamında üretilmiş bir resim sistemi geliştirmiştir.



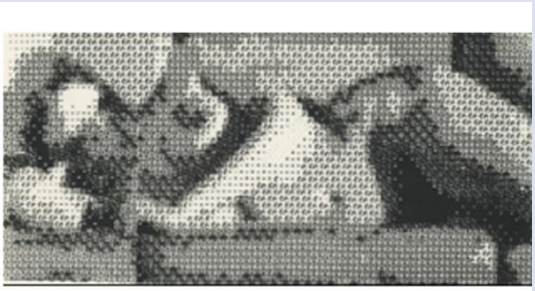
Resim 1. Georg Nees, Computer-generated image, 1965

Resim 2'de Clara Chan, Çin resminin geleneksel estetiği koruyarak animasyonun modern halini ekleyerek çağdaş bir sanat üretimi oluşturmuştur. Resim 3'te ise Larry Cuba, bilgisayar kodu yazarak dijital modeller yaratmaktadır.

Matematiksel olan yapıyı görsel ışıklara çevirilmiş animasyonlarını robotlar aracılığıyla gerçekleştirdiği, zaman içerisinde algoritmaların imge, sanatçılarla iş birliği yaparak birlikte bir evrim sürecinden geçtiğini ve bu süreçte eserler ortaya koyduğunu ifade etmektedir (Wands, 2006: 148).



Resim 2: Char Davis, Osmose 1995



Resim 3: Leon Harmon ve Ken Knowlton,

Günümüz teknolojisi ve sanatı, dijital devrimle birlikte farklı ifade biçimlerine doğru genişlemektedir. Sanatçılar, beden teknolojisi, ışık, ses, elektronik medya, video yerleştirme ve kurulum gibi alanlarda yeni anlatım yolları aramaktadır. Bilgisayar ve görselleştirme teknolojileri üzerine çalışan Leon Harmon ve Ken Knowlton, 1966 yılında "Study in Perception" adlı eserlerinde, bilgisayar destekli baskı üretiminin en esnek ve geleneksele yakın örneklerini üretmişlerdir (Resim 2-3). Bu baskı örnekleri, tuval üzerine yapılan renkli baskılarla ve gelişmiş grafik yeteneklerine sahip sanatçılar tarafından daha da geliştirilmiştir. 1995'te Char Davies, bilgisayar grafiğinde önemli bir adım atarak ilk 3D sanat eseri olarak kabul edilen Osmose adlı çalışmasını üretmiştir. Dijital sanatın en büyük tartışmalarından biri, eserin özgünlük kavramıyla ilişkisidir. Geleneksel sanatta eser benzersizdir, ancak dijital sanat üretimi sınırsız sayıda kopyalanabilir ve her kopya orijinalin birebir aynısıdır. Sanatçılar, bu ikilemi aşmak için edisyon baskı yöntemlerini kullanmış olsa da, günümüzde birçok sanatçı fiziksel baskıya gerek

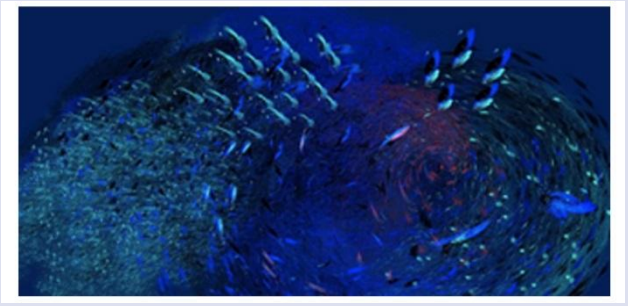
duymadan, araştırma ve NFT formatlarında, değiştirilemez dijital varlıklar yaratmaktadır.

Teknolojik Gelişmesi ile Sanata Yansımalar

Bireyler hayatlarında, heyecanlarında, çıkarımlarında, dünya görüşünde, ideallerinde belirli bir sahiplerdir. Bu sahiplikle beraber toplumsal bilince erişme sağlanmaktadır. Toplumsal bilinci etkisine alan kuramsal düşünce ve sonuçlar sanatsal yaratımıdır (Kagan, 1993: 536). Bir yönden buluşun içerisinde dâhil olma arzusu, bir yönden buluşun insan ve toplum ve üstünde bırakmış olduğu olumsuzlukları sezinlemek insana özgü bir olaydır. Fakat sanatçı bu ikileme düşerken yaşanılan durumlara sanatçı gözü ile bakmalı; devinim, biçim, öz, tinsel ve düşünsel boyutlar hakkında önerileri sunmalıdır (İnel, 2000: 114). Birey hayatını devam ettirmek amacıyla kendi özelliğini yansıttığı endüstri ve teknolojik ürünlerine aykırı bir iddia üretmesi ya da birlikte rol etmesi gerekmektedir. Bu açıdan düşünce ile modernizmin oluşumunda nokta oluşmaktadır. Böylelikle fotoğraf makinesi gelişimi ile sanatçılar tanımlama olanaklarını fikri, duygusal ve kavramsal doğrulmalar yansımaktadırlar. Üç boyutlu algıdan üst izleyicinin algısının, düşüncesini ve yetisini kullanarak çözümleyebileceği kodlar verilmeye başlanmaktadır (Erzen, 1991: 14). Garaudy (1966: 58)"e göre, "Söz konusu, nesneyi belirtmektir, taklit etmek değildir. Şüphesiz, sorun, bir resim-yazı ya da kelime (pictographigue) bir izlenim ile de ifade edildiği gibi soyut, kavramsal bir önem değil, şekillerin ötesinde gizli denilebileceği insani, aynı zamanda plastik ve duygulandırıcı anlatımdır." Munch"un "Çığlık" adlı çalışmasında etki içerisinde ruhun, acılarını ve öfkesini yalın ve dürüst bir biçimde dışa vurması şeklinde ifade edilmektedir.

Sanatı Dijitalde Yorumlayan Sanatçılar

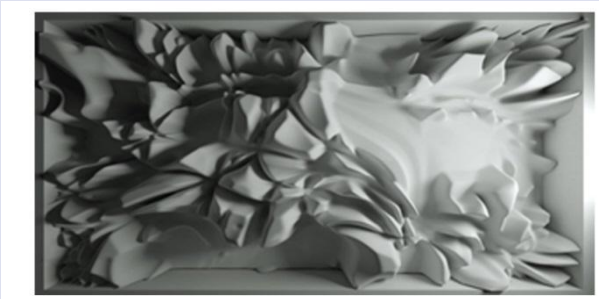
Türkiye'de dijital sanat içerisinde gerçekleşen çalışmalar, 1990'lara dayanmaktadır (Sağlamtimur, 2010). Dijital sanat adı altında bir araya gelen geleneksel üretimler, sunumlar ve dijital platformlarda sergilenmekte ve teknolojinin sürekli gelişimiyle birlikte güncelliğini korumaktadır. Bu anlamdan sanatçıların teknolojik yenilikleri sanata uygulama maliyetleri için teknik araç ve gereçler hâkim olmayı gerektirmektedir. Fakat ekipmanla donatılmış olamayan sanatçıların bilgisayar ve yazılı kapsamında bilirkişilerle müşterek çalışma gerçekleştirerek ürün oluşturabilmektedirler (Akten, 2008). Bu sanatçılardan birisi olan Hamdi Telli, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesini de eğitimi tamamlamış olmasından ardından fotoğraf sanatıyla beraber sayısal sanat ile de ilgilenmeyi başlamıştır. Türkiye'de 1987-1089 yıllarında Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde ilk kez 'Bilgisayar Grafiği' dersi verilmiştir (Turkishpaintings, 2021). Telli; geleneğin ile modern izleri teknoloji olanakları kendine yönelik yaklaşımlarıyla baştan tasarlamıştır. Geleneksel sanatın kesitleri, doğrusal anlatımı Telli'nin renkleri kullanımı ile soyut anlatım üslubuna dönüşmüştür (Resim 4).



Resim 4: 21st Century Digital Art Exhibition, Hamdi Telli.

Son dönemlerde isminden oldukça söz edilen yönetmen tasarım sanatçısı, yeni medya ve akademisyen Refik Anadol, medya sanatı ile mimarinin birleşimden doğan karma anlatımı temel alınarak üretimlerini şekillendirmektedir. Sanatçı sanatı ve bilimi harmanlayarak en çok kayıtlı olan eserlerinden biri olan 'Eriyen Hatıralar'(2018), hatıraların nasıl işlenebileceği, hafıza ve anıların sembolize edebileceği üzerine yoğunlaşmaktadır. Sinir bilimi araştırmalarından faydalanarak, EGG (beyin) faaliyetlerinin değişiklikleri görerek beyin hastalıkların teşhisinde kullanılan bir test) verileri üzerine geliştirilen yazılım ve programlar, yapay zekâ ile bir araya gelmektedir. Işık projeksiyonları ve boya kullanarak hatırlama alanını sanatsala döndürülmüştür.

Sanatçının dikkat çeken bir başka eseri 2018 yılı Los Angeles da ve 'WDCH Dreams Walt Disney Konser Binası Rüya Görüyor' adlı eseridir. Bu eser ünlü Frank Ghery'nin tasarlamış olduğu Walt Disney Konser Binası'na, yapının rüya görebilir mi, görürse bu rüyanın ne şekilde ifade edileceğini sorularını sanatsal bir amaçla anlatmaya çalışmaktadır. Los Angeles Filarmoni Orkestrası'nın 100 yıllık tarihine ait kayıt materyallerini (poster, nota ve konser kayıtları vb.) yapay zekâ ile işlemiş ve bina üzerine yansıması gerçekleştirilmiştir (Ark Tera, 2021).



Resim 5: Melting Memories Exhibition, 2018

Resim 6: Unsupervised, Anadol, MoMA. Image courtesy of Refik Anadol Studio.

Bulgular ve Tartışma

Bulgular beş kategori başlığı altında oluşmaktadır. Tablo başlıkları, tema, kategoriler ve kodlar şeklinde temsil etmiştir. Ayrıca, tablolarda hangi katılımcının hangi koda ilişkin görüşleri bildirdiği "Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5" işaretiyle görüş bildirmektedir.

Görüşme Takvimi ve Ortamı

Görüşme Sırası	Katılımcı Kodu	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi	Yeri
1	Ö1	24.04.2025	05:20	Okul bahçesi
2	Ö2	25.04.2025	03: 05	Sınıf
3	Ö3	25.04.2025	03:50	Sınıf
4	Ö4	29.05.2025	03:38	Sınıf
5	Ö5	02.06.2025	05:05	Okul kantini

Sonuç

Bu araştırmada, dijital teknolojilerin sanat eğitimiyle nasıl bütünleştirildiği, özellikle Dijital Sanat dersinin Resim eğitimi üzerindeki katkıları incelenmiştir. Elde edilen bulgular, dijital teknolojilerin sanat eğitimi sürecinde önemli fırsatlar sunduğunu, ancak bazı sınırlılıkları da beraberinde getirdiğini ortaya koymuştur. Katılımcıların büyük çoğunluğu, dijital sanatın teknolojiyle güçlü bir ilişki içinde olduğunu vurgulamış; dijital kalem, bilgisayar gibi araçlarla yapılan çalışmaların öğrenme sürecini kolaylaştırdığını ifade etmiştir. Dijital sanat, teknolojinin sanatla kesişiminden doğarak hem üretim süreçlerini hem de sanat anlayışını köklü biçimde dönüştürmüştür. Geleneksel sanat yaklaşımlarının ötesine geçen dijital sanat, bireyin duygu, düşünce ve yaratıcılığını farklı medya ortamlarında ifade etmesine olanak sağlamıştır. Sonuç olarak, dijital sanat, birey ve toplum arasındaki iletişim biçimlerini zenginleştirirken, sanatın geleceğini yeniden şekillendiren güçlü bir alan haline gelmiştir. Dijital sanatın tasarım sürecinde zaman kazandırması, üretim aşamalarını hızlandırması ve farklı ifade biçimlerine olanak tanıması, bu alanın Resim eğitimi açısından olumlu yönleri arasında değerlendirilmiştir. Bununla birlikte, bazı katılımcılar dijital sanatın yaratıcı süreci sınırlandırabileceğini ve geleneksel sanat becerilerinin ikinci planda kalabileceğini dile getirmiştir. Özellikle dijital ortamda yapılan geri alma işlemlerinin öğrencilerde yüzeysel bir üretim alışkanlığı geliştirebileceği yönünde eleştiriler öne çıkmıştır. Katılımcıların çoğu, dijital sanat eğitiminin geleneksel yöntemlerle desteklenmesi gerektiğini savunmuş; bilgisayar ve dijital kalem kullanımının yanında kâğıt, fırça gibi malzemelerin de eğitimde yer almasının önemine dikkat çekmiştir. Öğrenci ve öğretmen açısından dijital sanatın güncel sanat anlayışını desteklediği, bu yönüyle çağdaş sanat eğitimi anlayışına katkı sağladığı ifade edilmiştir. Öğrenciler dijital teknolojilerin sunduğu araçlarla daha üretken ve yaratıcı olabildiklerini belirtmiş; öğretmenler açısından ise dijital teknolojiler sayesinde öğrencilerin çağın gereklerine uygun ifade biçimlerini öğrenmelerinin kolaylaştığı görülmüştür. Sonuç olarak, dijital sanat eğitimi, resim eğitiminin tamamlayıcı bir unsuru olarak görülmekte,

ancak tek başına yeterli olmadığı, geleneksel sanat eğitimiyle dengeli biçimde yürütülmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Öneri

Dijital teknolojilerin eğitimde etkili bir şekilde kullanılabilmesi için öğretim programlarının güncellenmesi, dijital okuryazarlığın artırılması ve hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin bu alanda desteklenmesi önerilmektedir. Bu doğrultuda, dijital sanatın sunduğu olanaklar, sanat eğitimine yeni bir boyut kazandırmakta; öğrencilerin yaratıcılık, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır.

Kaynaklar

Akçadoğan, Irmak İ. (2006). Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam. Epsilon Yayıncılık: İstanbul.

Atan, A., Uçan, B., & Bilsel, Ç. (2015). Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 7(26), 1-14.

Ak, H.A. (2013). Dijital sanat. Akademik Bilişim, XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. Akdeniz Üniversitesi, Antalya 919-923.

Akten, Z. (2008). Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları, https://polen.itu.edu.tr/xmlui/handle/11527/8537 (Erişim Tarihi: 28.12.2024).

Ark Tera. https://www.arkitera.com/haber/refik-anadolun-desenleri-frank-gehrytasarimi-walt-disney-konser-salonunu-susleyecek/. (04.03.2025).

ARSEVEN, C.E.. (1975). Sanat Ansiklobedisi. IV Cilt. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Creswell, J. W. (2009). Araştırma tasarımı, nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları (Üçüncü Baskı). California: SAGE Yayınları.

ERZEN, J. N., (1991). "Modernizm Sonrası Sanat", Çağdaş Düşünce ve Sanat, Plastik Sanatlar Derneği Yayın Dizisi, İstanbul.

GARAUDY, R., (1966). Gerçekçilik Açısından Picasso, çev. Mehmet Doğan, Hür Yayınevi, İstanbul.

Gençaydın, Z. Teknolojik Toplumlarda Sanat ve Sanatçı Çağdaş sanat ve Teknoloji Etkileşimi. Seminerinde Sunulan Bildiri, Hacettepe Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı 8. Ankara.

GOMBRİCH, E.H. (1980). Sanatın Öyküsü.

İNEL, B., (2000). "Bilgi Çağında 2000'li Yıllarda, Resim Sanatı ve Teknolojinin Yeni Sentezi", Bilgi Çağı ve Sanat VI. Ulusal Sanat Sempozyumu, Ankara.

KAGAN, M., (1993). Estetik ve Sanat Dersleri, çev. Aziz Çalışlar, 2. Basım, İmge Kitabevi, Ankara.

Marshall, C. & Rossman, G.B. (2006). Nitel araştırma tasarımı (Dördüncü baskı). California: Sage Publications

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2015). Nitel veri analizi. (S. Akbaba-Altun, & A. Ersoy, Çev. Ed.). Pegem A Yayıncılık. Ankara.

OCVİRK, O. G., STİNSON R. E., WİGG, PHİLİP R., BONE, ROBERT O., CAYTON, DAVİD L. (2013). Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Stallabrass, J. (2013). Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bianeller. İletişim Yayınları. İstanbul.

SHANKEN, E. A. (2012). Sanat ve Elektronik Medya. İstanbul: Akbank adına Agora Kitaplığı.

Üsdiken, B., & Pasadeos, Y. (1993). Türkiye'de örgütler ve yönetim yazını. Amme İdaresi Dergisi, 26(2), 73-93.

Görsel Kaynakça

Resim 1. Georg Nees, Computer-generated image, 1965, https://l24.im/FN08VE4 Erişim Tarihi: 04.03.2025.

Resim 2: Char Davis, Osmose 1995, https://l24.im/4hL Erişim Tarihi: 04.03.2025.

Resim 3: Leon Harmon ve Ken Knowlton, Nude(Study in Perception), https://l24.im/048sR9 Erişim Tarihi: 04.03.2025.

Resim 4: 21. Yüzyıl Dijital Sanat Sergisi, Hamdi Telli. https://l24.im/BZHFuS Erişim Tarihi: 04.03.2025

Resim 6: Unsupervised, Anadol, MoMA. Resim hakkı Refik Anadol Studio, https://l24.im/lk5YWtD Erişim Tarihi: 04.03.2025.

Çizelge 1. Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri teknoloji kategorisi.

Table 1. Table 1. Knowledge and Technology Category Related to Digital Art and Painting Education

Tema	Kategori	Kod
Dijital sanatı nasıl tanımlarsınız?	Teknoloji	Ö1, Ö2, Ö4,Ö5
Dijital sanat örneği	Geleneksel Dijital Sanat Sanatçıları	Ö3
	Geleneksel Sanat Sanatçıları	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5

Dijital Sanatın Resim Sanatına Katkıları	Olumlu katkıları	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4
	Olumsuz katkıları	Ö5
Öğrenme açısından	Kolay	Ö1, Ö2,Ö3, Ö4,Ö5
	Zor	
Dijital Sanat eğitim Programı sizce nasıl olmalı?	Bilgisayar, dijital kalem ile	Ö1,Ö2,Ö4
	Geleneksel kâğıt, fırça ile	Ö3,Ö5
Öğrenci açısından Değerlendirme	Teknolojik aletler	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4
	Geleneksel aletler	Ö5
Öğretmen açısından Değerlendirme	Güncel sanatı destekler	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
	Geleneksel sanatı destekler	
Dijital Sanatın Resim Eğitimi üzerinde avantajları	Dijital Sanat açısından	Ö1,Ö3,Ö4
	Geleneksel Sanat açısından	Ö2,Ö5
Teknolojinin Gelişimi ile Dijital Sanata katkıları	Tasarım kolaylığı	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
	Özgün olmayan tasarımlar	
Dijital Sanatın Resim Sanatı üzerinde olumsuz yönleri	Yaratıcılık, geri alma kolaylığı	Ö1
Dijital Sanatın Resim Eğitimi üzerinde avantajları	Dijital Sanat açısından	Ö1,Ö3,Ö4
	Geleneksel Sanat açısından	Ö2,Ö5
Teknolojinin Gelişimi ile Dijital Sanata katkıları	Tasarım kolaylığı	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
	Özgün olmayan tasarımlar	
Dijital Sanatın Resim Sanatı üzerinde olumsuz yönleri	Yaratıcılık, geri alma kolaylığı	Ö1

	Yaratıcılığı sınırlar	Ö2,Ö3,Ö4,Ö5

Tablo 1: İncelendiğinde Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencilerinin Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri teknoloji kategorisi altında toplandığı görülmektedir. Katılımcılardan sürece yönelik kategorilerinden örnek görüş şu şekildedir.

'Şöyle geleneksel sanat daha böyle geri dönülmesi zor mesela programlarda daha böyle temiz çalışılabiliyor. Veya daha hızlı bir şekilde işte suyun kirlenmesi, fırçanın kirlenmesi daha zor, zaman alıyor. Teknolojik ortamda daha temiz daha hızlı bir şekilde gerçekleştirilebiliyor.' (Ö1).

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Maliyeti daha az, hızlı üretim ve sonsuz renk paleti gibi avantajları var. Öğrenciler yaratıcılıklarını sınırlamadan daha iyi üretim yapabiliyorlar.' (Ö4).

Çizelge 2. Geleneksel Resim Sanatı kategorisi.

Table 2. Category of Traditional Painting Art

Tema	Kategori	Kod
Dijital sanatı nasıl tanımlarsınız?	Teknoloji kullanılarak üretilmesi	Ö1, Ö2, Ö3,Ö4,Ö5
	Geleneksel kurallarla üretilmesi	
Dijital sanat örneği	Dijital	Ö1,Ö2,Ö3,Ö5
		Ö4
	Geleneksel	
Dijital Sanatın Resim Sanatına Katkıları	Yaratıcı	Ö2,Ö3,Ö4
	Hazır kalıplar	Ö1,Ö5
Öğrenme açısından	Olumlu	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
	Olumsuz	
Dijital Sanat eğitim programı sizce nasıl olmalı?	Esnek program	Ö1,Ö4
	Yoğun program	Ö2,Ö3,Ö5
Öğrenci açısından	Olumlu	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
	Olumsuz	
Öğretmen açısından Değerlendirme	Güncel	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
	Geleneksel	

Dijital Sanatın Resim eğitimi üzerinde avantajları	Geniş araç, teknik sunma	Ö2,Ö3,Ö4
	Esneklik, hataları giderme	Ö1,Ö5
Teknolojinin Gelişimi ile Dijital Sanata katkıları	Yeni sanat biçimleri	Ö1,Ö2,Ö3,Ö5
	Yapay zekâ, 3D	Ö
Dijital Sanatın Resim Sanatı üzerinde olumsuz yönleri	Kolay üretim imkânı	
	Teknoloji bağımlılığı	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5

Tablo:2 incelendiğinde Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi öğrencilerinin Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri Geleneksel Resim Sanatı kategorisi altında toplandığı görülmektedir. Katılımcılardan sürece yönelik kategorilerinden örnek görüş şu şekildedir.

'Teknoloji bağımlılığı olabilir. Dosya kaybı, teknik problemler, ekran bağımlığı olabilir. Kolay üretim imkânı, bazı öğrencilerin derin düşünme, yaratıcılığı etkileyebilir.' (Ö2).

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Dediğim gibi aslında. Daha önce de cevapladığım gibi. Resim Sanatını öldürdüğü düşünülüyor. Yapay zekâ ve benzeri teknolojilere bir şey sorarak, direk alabiliyorsun ama duygu barındırmıyor. Ama çoğu kişi bunu umursamayacaktır. Gerçek bir sanatçı olmayan hiç kimse belki de fark etmeyecek. Bu da yeterince olumsuz bir durum.' (Ö5).

Çizelge 3. Yaratıcı düşünmeyi teşvik etme kategorisi.

Table 3. Category for encouraging creative thinking

Tema	Kategori	Kod
Dijital sanatı nasıl tanımlarsınız?	Dijital Sanat	Ö1, Ö2, Ö3,Ö4
	Geleneksel Sanat formları	Ö5
Dijital sanat örneği	Dijital Sanat sanatçıları	Ö1,Ö2,Ö3,Ö5
	Geleneksel Sanat sanatçıları	Ö4
Dijital Sanatın Resim Sanatına Katkıları	Teknik gelişim, hızlı öğrenme	Ö2,Ö3,Ö4
	Yaratıcılığı teşvik	Ö1,Ö5
Öğrenme açısından	Geri alma özelliği	Ö2,Ö3,
	Deneme-yanılma	Ö1, Ö4, Ö5
Dijital Sanat eğitim programı	Eğitim yılı başı program belirleme	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5

sizce nasıl olmalı?		
	Portfolyo hazırlığı	Ö2
Öğrenci açısından değerlendirme	İş ya da sanat eğitimi başvuruları	Ö3,Ö4,Ö5
	Portfolyo oluşturma	Ö1, Ö2
Öğretmen açısından Değerlendirme	Geri bildirim verme	Ö2,Ö3,Ö5
Dijital Sanatın Resim eğitimi üzerinde avantajları	Hatalar kolay geri alınır	Ö1,Ö2,Ö3
	Dijital platformda olma	Ö4,Ö5
Teknolojinin Gelişimi ile Dijital Sanata katkıları	Zaman, maliyet verimliliği	Ö3,Ö4
	Üretme ve çoğaltma imkânı	Ö1,Ö2,Ö5
Dijital Sanatın Resim Sanatı üzerinde olumsuz yönleri	Temel sanatın göz ardı edilmesi	Ö2,Ö5 Ö3, Ö4
	Gelenekse Sanattan uzaklaşma	Ö2,Ö5

Tablo 3: İncelendiğinde Güzel Sanatlar Eğitim fakültesi öğrencilerinin Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri yaratıcı düşünmeyi teşvik etme kategorisi altında toplandığı görülmektedir. Katılımcılardan sürece ilişkin kategorilerinden örnek bir görüş şu şekildedir;

'Teknik gelişim ve hızlı öğrenme, yaratıcılığı teşvik etme diyebilirim.'(Ö3)

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Dijital ortamda yapılan çalışmalar anatomi, kompozisyon, renk teorisi gibi temel resim becerilerini doğrudan geliştirebilir.'(Ö2

Çizelge 4. Üretken daha yaratıcı kategorisi.

Table 4. Productive and more creative category.

Tema	Kategori	Kod
Dijital sanatı nasıl tanımlarsınız ?	Geleneksel formlar	Ö3, Ö5
Dijital sanat örneği	Teknolojik aletler	Ö1, Ö2, Ö4
	Dijital Sanat Sanatçıları	Ö1,Ö2,Ö3, Ö5
	Geleneksel Sanat Sanatçıları	Ö4
Dijital Sanatın Resim	Hızlı üretim	Ö2,Ö3,Ö4

Sanatına Katkıları		
	Çok yönlü ifade sunar	Ö1,Ö5
Öğrenme açısından değerlendirme	Üretken daha yaratıcı	Ö1,Ö2,Ö3, Ö4
	Ekipman eksik ise isteklendirme düşebilir	Ö5
Öğretmen açısından Değerlendirme	Verimli eğitim	Ö2,Ö3,Ö4, Ö5
	Verimsiz eğitim	Ö1
Dijital Sanatın Resim eğitimi üzerinde avantajları	Sonsuz renk paleti	Ö1,Ö2,Ö4, Ö5
	Yaratıcılığı sınırlamadan üretim	Ö3
Teknolojinin Gelişimi ile Dijital Sanata katkıları	Yapay zekâ, 3D	Ö2,Ö3,Ö4
	Farklı biçimde ortaya çıkarma	Ö1,Ö5
Dijital Sanatın Resim Sanatı üzerinde olumsuz yönleri	Öğrencilerin tekniklere ilgisi azalabilir	01,Ö3, Ö4,Ö5
	Teknoloji bağımlılığı	Ö2

Tablo: 4 İncelendiğinde Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi öğrencilerinin Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri Üretken daha yaratıcı kategorisi altında toplandığı görülmektedir. Katılımcılardan sürece yönelik kategorilerinden örnek görüş şu şekildedir.

'Genellikle teknik becerilere ağırlık verilirken yaratıcı süreçler ihmal edilebiliyor. Etkili bir program hem yazılım hem de sanat bakış açısını bütünleştirebilir.'(Ö4,)

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Hazır fırçalar, filtreler, yapay zekâ desteği kendi tarzını ortaya çıkmasını engelleyebilir.'(Ö3)

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Çizim, renk bilgisi, anatominin zayıf olması diyebilirim.' (Ö3)

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Teknoloji bağımlılığı olabilir. Dosya kaybı, teknik problemler, ekran bağımlığı olabilir. Kolay üretim imkânı, bazı öğrencilerin derin düşünme, yaratıcılığı etkileyebilir.' (Ö2)

Çizelge 5. Geleneksel Sanat ve yaratıcılığında katkıları kategorisi.

Table 5. Category of Traditional Arts and Contributions to Creativity.

	Tema	Kategori	Kod
Dijital sanatı nasıl tanımlarsınız?		Grafik sanatında	Ö1,Ö2, Ö4
		Resim sanatında	Ö3
Dijital sanat örneği		Dijital Sanat Sanatçıları	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4, Ö5
Dijital Sanatın Resim Sanatına Katkıları		Yapay zekâ katkıları	Ö1, Ö2,Ö3,Ö4
		Resim Sanatında olumsuz katkıları	Ö5
Öğrenme açısından		Öğrenme açısından kolaylık	Ö3,Ö4,Ö5
		Farklı canlı eğitimler	Ö1,Ö2
Dijital Sanat eğitim Programı sizce nasıl olmalı?		İlerleme	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4
		Maddi olanaklar	Ö5
Öğrenci açısından Değerlendirme		Üretken daha yaratıcı	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4
		Ekipman eksik ise isteklendirme	Ö5

Öğretmen açısından Değerlendirme	Herkes aynı imkân sunulmalı	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4, Ö5		Resim Sanatın zorluğu	Ö1,Ö3,Ö4
	Ekonomik özelliği				
Dijital Sanatın Resim Eğitimi üzerinde avantajları	Olumlu yönler	Ö1,Ö2,Ö3, Ö4,Ö5			
	Olumuz yönler				
Teknolojinin Gelişimi ile Dijital Sanata katkıları	Dijital Sanatın katkıları	Ö2,Ö3,Ö4			
	Resim Sanatında teknoloji	Ö1,Ö5			
Dijital Sanatın Resim Sanatı üzerinde olumsuz yönleri	Yapay zekâ ile kolay cevap alma	Ö1			

Tablo: 5 incelendiğinde Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi öğrencilerinin Dijital Sanat Resim eğitimi ile ilgili bilgileri Geleneksel Sanat ve yaratıcılığında olumsuz yönleri olduğu belirtildi. Katılımcılardan sürece yönelik kategorilerinden örnek görüş şu şekildedir.

'Dijital Sanatın Resim eğitimi üzerinde avantajlarına en azından örnek alınabilir diye düşünüyorum. Bir tasarım mesela bakılabilir. Ona göre bir tasarım yapılabilir. Hani kolaylık olarak. Hani aynısını yapmak bence Resim Sanatının dışına çıkarıyor.'(Ö5)

Katılımcılar, bilgiye ulaşmada dersler, bireysel deneyimler ve teknolojik araçların etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilginin kaynağına dair örnek bir katılımcı görüşü ise şu şekildedir;

'Bir eğitim kurumunda aslında birçok eksiklikler var. Bunlara rağmen insanlar daha ilerletmeye çalışsa da birçok eksiklik olduğunu düşünüyorum. Bunun maddi durum da herkesin aynı şekilde gelemeyeceği aşikâr.'(Ö5)

'Olumsuz yönleri şu şekilde sanki yapay zekâ diye bir şey var artık. Benim yaptığımı yapay zekâ dijital ortam da yapabilecek şekilde ama dijital ortam da yaptığım şeyi geleneksel olarak kendim kalem, kâğıtla yaptığımda kalem kâğıtla yaptığımı yapay zekâ yapamıyor.'(Ö1)