



**LİSANS DÜZEYİ TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE ÖZGÜN
TASARIMLARIN BİLGİSAYAR ORTAMINDA AKTARILMA
BECERİSİ**

Oğuzhan Sivri

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

NİSAN, 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(…) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Oğuzhan
Soyadı : Sivri
Bölümü : Resim - İş Eğitimi
İmza :
Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: : Lisans Düzeyi Temel Sanat Eğitiminde Özgün Tasarımların Bilgisayar Ortamında Aktarılma Becerisi
İngilizce Adı: : Transferring Skills of Authentic Desings to Computer Environment in Undergraduate Level Basic Art Education

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı : Oğuzhan Sivri

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Oğuzhan SİVRİ tarafından hazırlanan “Lisans Düzeyi Temel Sanat Eğitiminde Özgün Tasarımların Bilgisayar Ortamında Aktarılma Becerisi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Gonca YAYAN

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Başkan: Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

Resim Anabilim Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Üye: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 02/04/2019

Bu tezin Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Katkı ve yardımlarından dolayı Dr. Öğr. Üyesi Gonca YAYAN, Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU, Prof. Dr. Meliha YILMAZ ve Doç. Dr. Osman ÇAYDERE hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

**LİSANS DÜZEYİ TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE ÖZGÜN
TASARIMLARIN BİLGİSAYAR ORTAMINDA AKTARILMA
BECERİSİ**

(Yüksek Lisans Tezi)

Oğuzhan Sivri
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Nisan 2019

ÖZ

İçerisinde bulunduğumuz teknoloji çağı birçok alana etkileri ile gelişimini günden güne sürdürmektedir. Gelişimler hız kesmeden sürmekte ve teknolojinin hayata olan etkisi daha fazla hissedilmektedir. Teknolojide ki hızlı ilerleme sadece hayat koşullarını değil meslekleri de etkilemektedir. Geçmişten bu güne dek teknoloji gelişiminin her evresinde her meslek alanında yenilikler meydana gelmiş, bu yenilikler yanında kolaylıklar ve avantajlar getirmiştir. Sanat alanı da yıllar boyu yaşanan değişimlerden etkilenecek gelişimini sürdürmüştür. Teknolojinin plastik sanatlara olan etkisi beraberinde eğitiminin de günün koşullarına uygun şekilde yürütülmesi ihtiyacını doğurmaktadır. Konuya bu yönden bakıldığı zaman Resim-İş eğitiminin de çağın koşullarına ayak uydurması gerekmektedir. Bilgisayarın, sanat üretiminde her geçen gün etkin hale gelmesi disiplinleri birleştirmesinin yanı sıra yeni alanların ortaya çıkmasına ve yeni bilgilerin eğitiminin verilmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Görsel tasarımların hayatımızın her alanında yer aldığı bir dönem içerisinde yaşadığımızı söyleyebiliriz. Bu açıdan Resim-İş eğitiminin yalnızca klasik yöntemler ile verilmesi günümüz gerçekleri ile çelişkili bir durum ortaya çıkarmaktadır. Tez kapsamında bu gelişmeler göz önüne alınarak temel sanat eğitimi çerçevesinde bir araştırma yürütülmüştür. Araştırmada gözlem yolu ile nitel bir araştırma yapılarak, uygulama kapsamında öğrenci çalışmaları üzerinden çıkarımlar yapılmıştır. Aynı zamanda literatür taraması yapılarak konu hakkında veriler toplanmıştır. Çalışmanın amacı, sanat eğitiminde en önemli derslerden biri olan temel sanat eğitiminde, günümüz teknolojik gelişmeleri düşünüldüğünde çizim ve tasarım için geliştirilmiş aygıtlar ve yazılımlar ile renk çalışmaları yoluyla öğrencilerin dijital alandaki becerilerin belirlenmesidir. Bunun yanı sıra, bu yolla öğrencilere resim sanatında yeni yöntemlerin benimsenmesi ve sanat eğitimine yeni bir

bakış açısından ışıık tutmaktır. Bu araştırmanın amacı, günümüz teknoloji olanaklarını göz önüne alarak öğrencilere dijital alanda uygulama yaptırmak ve bu uygulama üzerinden çıkarımlar yapmaktır. Mesleki anlamda yeni ve alternatif yolları keşfetmelerini sağlamaktır. Araştırmada nitel yöntem kullanılmıştır. Nitel araştırma deseni olarak ise olgu bilim kullanılmıştır. Araştırma evrenini, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Temel Tasarım dersi oluşturmaktadır. Örneklem ise, çalışma yapılacak olan 13'ü kız, 2'si erkek olmak üzere toplam 15 öğrencidir. Çalışmanın sonucunda, bilgisayar ortamında renk çalışması kapsamında uygulama boyutunda başarılı sonuçlar elde edilmiş aynı zamanda katılım gösteren öğrenciler yapılan çalışmayı ve konuyu benimsemişleridir.

Anahtar Kelimeler : Temel Sanat Eğitimi, Sanat Eğitimi, Sanat,Teknoloji
Sayfa Adedi : 91
Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Gonca YAYAN

**TRANSFERRING SKILLS OF AUTHENTIC DESINGS TO
COMPUTER ENVIRONMENT IN UNDERGRADUATE LEVEL
BASIC ART EDUCATION
(Master's Thesis)**

**Oğuzhan Sivri
GAZI UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES
April 2019**

ABSTRACT

Today, technology age continues its development day by day with its effects on many areas, developments continue rapidly and each day impact of the technology on lifestyle felt deeper than before. Rapid development in technology affects not only the lifestyle but also the professions. From past to present, technologic developments have created innovations for all professions and these innovations have brought facilities and advantages. The art field has also been influenced by the changes experienced over the years. The effect of technology on plastic arts require the education to be carried out in accordance with contemporary conditions. When the subject is examined in this respect, education of art should also keep up with today's conditions. In addition to combining disciplines, each day computer is getting effective in the art production and thus it causes emerge of new fields. Besides, it has also revealed that a new teaching method and curriculum is necessary for contemporary conditions. We can say that we live in a period in which visual desings take place in every aspect of our lives. From this respect, using classical methods on the education of art contradicts with recent realities. Within the scope of the thesis, by considering these developments, a research has been carried out within the framework of basic art education. In the research, a qalitative research was conducted with the observation method. Besides within scope of the survey, deductions are made from the studies of students. At the same time, data on the subject were collected by literature review. Basic art education which is one of the most important courses in art education. The aim of this study is to determine the students skills in digital art through devices and software devoloped for drawing and desing, and color studies according to today's technological developments. Another aim is to

encourage students to adopt new methods in painting and to shed light on a new aspect in the education of art. The aim of the research is to make applications in digital field and to make inferences on this application by taking into consideration the current technological opportunities. To discover new and alternative ways in the professional sense. Qualitative method was used in the research. As a qualitative research desing, the case was used in science. The universe of the study consists of Gazi University, Faculty of Fine Arts, Department of Art and Crafts Education. The sample is a total of 15 students, 13 of which are female and 2 of which are male. At the end of study, successful results are obtained about the application of colors in the computer environment, at the same time students who participated in the study adopted the study and the subject.

Key Words : Basic Art Education, Art Education, Art,Technology
Page Number : 91
Supervisor : Assist. Prof. Dr. Gonca YAYAN

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	2
1.1.1. Alt Problemler	3
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	3
1.4. Varsayımlar	4
1.5. Sınırlılıklar.....	5
BÖLÜM II.....	6
İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6

BÖLÜM III	9
KURAMSAL ÇERÇEVE	9
3.1. Bauhaus Okulu ve Eğitim Anlayışı	9
3.2. Bauhaus Sisteminin Türk Sanat Eğitimine Yansıması	13
3.3. Temel Sanat Eğitimi ve Önemi	14
3.4. Tasarım Eleman ve İlkeleri.....	16
3.4.1. Tasarım Elemanları	17
3.4.1.1. Nokta.....	17
3.4.1.2. Çizgi	18
3.4.1.3. Leke.....	18
3.4.1.4. Yön	19
3.4.1.5. Form.....	19
3.4.1.6. Doku.....	19
3.4.1.7. Renk	20
3.4.2. Tasarım İlkeleri.....	21
3.4.2.1. Tekrar.....	21
3.4.2.2. Uygunluk	22
3.4.2.3. Zıtlık	22
3.4.2.4. Korum.....	22
3.4.2.5. Egemenlik	23
3.4.2.6. Denge	23
3.4.2.7. Birlik	23
3.5. Sanat ve Teknoloji İlişkisi	24
3.5.1. Dijital Sanat	25
3.6. Sanat Eğitimi ve Teknoloji.....	27

3.7. Temel Sanat Eğitimi ve Bilgisayar Ortamı.....	28
3.8. Dijital Tasarım Yazılımları ve Gereçleri	30
BÖLÜM IV	32
YÖNTEM.....	32
4.1. Araştırma Modeli.....	32
4.2. Evren ve Örneklem	33
4.3. Veri Toplama Teknikleri.....	33
4.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması	33
4.5. Uygulama	34
4.6. Araştırmacının Rolü	35
BÖLÜM V	36
BULGULAR VE YORUM	36
5.1. Çalışmaların Dijital Desen Aşamaları	37
5.2. Çalışmaların Karşılaştırma ve İncelemeleri.....	44
BÖLÜM VI	61
SONUÇ VE TARTIŞMA.....	61
KAYNAKLAR.....	65
EKLER.....	70
EK-1. Etik Komisyon İzin Belgesi	71

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Uygulama Takvimi</i>	35
Tablo 2. <i>Ö1 Uzman Değerlendirmesi</i>	45
Tablo 3. <i>Ö2 Uzman Değerlendirmesi</i>	46
Tablo 4. <i>Ö3 Uzman Değerlendirmesi</i>	47
Tablo 5. <i>Ö4 Uzman Değerlendirmesi</i>	48
Tablo 6. <i>Ö5 Uzman Değerlendirmesi</i>	49
Tablo 7. <i>Ö6 Uzman Değerlendirmesi</i>	50
Tablo 8. <i>Ö7 Uzman Değerlendirmesi</i>	51
Tablo 9. <i>Ö8 Uzman Değerlendirmesi</i>	52
Tablo 10. <i>Ö9 Uzman Değerlendirmesi</i>	53
Tablo 11. <i>Ö10 Uzman Değerlendirmesi</i>	54
Tablo 12. <i>Ö11 Uzman Değerlendirmesi</i>	55
Tablo 13. <i>Ö12 Uzman Değerlendirmesi</i>	57
Tablo 14. <i>Ö13 Uzman Değerlendirmesi</i>	58
Tablo 15. <i>Ö14 Uzman Değerlendirmesi</i>	59
Tablo 16. <i>Ö15 Uzman Değerlendirmesi</i>	60

ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1.</i> Weimar'da yer alan Bauhaus Okulu binası	10
<i>Şekil 2.</i> Walter Gropius'un dairesel şeması	12
<i>Şekil 3.</i> Renk çemberi	21
<i>Şekil 4.</i> İlk bilgisayar ENIAC	26
<i>Şekil 5.</i> Gelişmiş bir grafik tablet.....	30
<i>Şekil 6.</i> Çizim özellikli tablet bilgisayar	31
<i>Şekil 7.</i> Ö1-Dijital desen çalışması	37
<i>Şekil 8.</i> Ö2-Dijital desen çalışması	37
<i>Şekil 9.</i> Ö3-Dijital desen çalışması	38
<i>Şekil 10.</i> Ö4-Dijital desen çalışması	38
<i>Şekil 11.</i> Ö5-Dijital desen çalışması	39
<i>Şekil 12.</i> Ö6-Dijital desen çalışması	39
<i>Şekil 13.</i> Ö7-Dijital desen çalışması	40
<i>Şekil 14.</i> Ö8-Dijital desen çalışması	40
<i>Şekil 15.</i> Ö9-Dijital desen çalışması	40
<i>Şekil 16.</i> Ö10-Dijital desen çalışması	41
<i>Şekil 17.</i> Ö11-Dijital desen çalışması	41
<i>Şekil 18.</i> Ö12-Dijital desen çalışması	42
<i>Şekil 19.</i> Ö13-Dijital desen çalışması	42
<i>Şekil 20.</i> Ö14-Dijital desen çalışması	43

Şekil 21. Ö15-Dijital desen çalışması	43
Şekil 22. Ö1-Guaş çalışması	44
Şekil 23. Ö1-Renkli dijital çalışması.....	44
Şekil 24. Ö2-Guaş çalışması	45
Şekil 25. Ö2-Renkli dijital çalışması.....	45
Şekil 26. Ö3-Guaş çalışması	46
Şekil 27. Ö3-Renkli dijital çalışması.....	46
Şekil 28. Ö4-Guaş çalışması	47
Şekil 29. Ö4-Renkli dijital çalışması.....	47
Şekil 30. Ö5-Guaş çalışması	48
Şekil 31. Ö5-Renkli dijital çalışması.....	48
Şekil 32. Ö6-Guaş Çalışması.....	49
Şekil 33. Ö6-Renkli dijital çalışması.....	49
Şekil 34. Ö7-Guaş çalışması	50
Şekil 35. Ö7-Renkli dijital çalışması.....	50
Şekil 36. Ö8-Guaş Çalışması.....	52
Şekil 37. Ö8-Renkli dijital çalışması.....	52
Şekil 38. Ö9-Guaş çalışması	53
Şekil 39. Ö9-Renkli dijital çalışması.....	53
Şekil 40. Ö10-Guaş Çalışması.....	54
Şekil 41. Ö10-Renkli dijital çalışması.....	54
Şekil 42. Ö11-Guaş çalışması	55
Şekil 43. Ö11-Renkli dijital çalışması.....	55
Şekil 44. Ö12-Guaş çalışması	56
Şekil 45. Ö12-Renkli dijital çalışması.....	56
Şekil 46. Ö13-Guaş çalışması	57

<i>Şekil 47.</i> Ö13-Renkli dijital çalışması.....	57
<i>Şekil 48.</i> Ö14-Guaş çalışması	58
<i>Şekil 49.</i> Ö14-Renkli dijital çalışması.....	58
<i>Şekil 50.</i> Ö15-Guaş çalışması	59
<i>Şekil 51.</i> Ö15-Renkli dijital çalışması.....	59

BÖLÜM I

GİRİŞ

Sanat eğitimi çerçevesinde temel sanat eğitimi başlangıçta verilen, tasarım ilkeleri ile elemanlarının öğretilmesi için en önemli ders konumundadır. Öğrenciler bu eğitimin sonucunda edindikleri beceri ve bilgileri sanat eğitimlerinin geri kalan kısmında yaptıkları çalışmalarda edindikleri kazanımları uygulayarak, tasarım ve teknik yönünden daha bilinçli çalışmalar ortaya koyarlar. Temel Sanat Eğitimi, sanat eğitimi alacak bireylere bir hazırlık aşaması görevindedir. Öğrencilere yaratıcılıklarını kullanarak maddeyi biçimlendirme, çeşitli malzemeleri kullanmayı, bağlantılar ve ilişkilendirmeler yapmayı, rengi kullanmayı, boşluk-doluluk, ritim, denge, ışık-gölge, hareket, açık-koyu, birlik gibi unsurları çalışmalarına yansıtabilme becerileri kazandırır. Sanatın ilkeleri ve elemanları kavratıldıktan sonra, kazandıkları bilgi ve beceri birikimleri çalışmalarına yansıtabilmeleri amaçlanır (Tepecik & Toktaş, 2014, s.33).

Temel Sanat Eğitimi ilk kez Bauhaus okulunun bünyesinde ortaya çıkmıştır ve bu okulun eğitim misyonu endüstrileşme ile yakından ilişkilidir. Almanya'da 1919 yılında Walter Gropius tarafından kurulan Bauhaus okulunda sanat eğitimi temel olarak üç ana bölümden oluşmaktaydı; temel sanat eğitimi, teknik sanat eğitimi ve yapısal eğitim. Bu okulun amacı sanatçıyı, var olduğu toplumun sosyal konuları hakkında bilinçlendirmek ve sorumluluk yüklemektir. Sanatçı ve zanaatkârın güçlenmesi görüşü ön planda tutulmuş ve sanatın, toplumun sorunlarına çözüm getirmesini istenmişti (Erbay, 2013, s.39).

Günümüze geldiğimiz zaman Bauhaus okulunun ortaya koyduğu fikirlerin daha büyük önem taşıdığı görülmektedir. Sanat üretimi için ortaya çıkan yeni teknolojiler ile sanatın günümüzde daha fazla endüstriye hizmet ediyor oluşu Bauhaus fikrinin dönemine göre ne

kadar devrimsel olduğunu ortaya koymaktadır. Temel sanat eğitiminin sanat eğitimi başlangıcında en önemli ders olduğu düşünüldüğü zaman teknolojik yeniliklerin sanat eğitiminde kullanılması gerekliliğini ön plana çıkarmaktadır. Temel sanat eğitimi alan bireylerin sanat alanında kullanılan teknolojik yenilikleri bu eğitim kapsamında tanınması daha sonrasında meslekleri adına, çağımız dinamikleri düşünüldüğünde çok büyük öneme sahiptir.

21. yüzyılın görsel iletişim alanları, teknolojinin hızlı ilerleyişi ile beraber büyük gelişimler göstermiştir. Görsel iletişimin önem kazanması, görsel sanatlarında teknolojik açıdan gelişimler göstermesini ve olanaklarının gelişmesine zemin hazırlamıştır. Bütün bu gelişmeler göz önüne alındığında, sanatsal tasarımların ileri bilgisayar teknolojisiyle yeni ve daha geniş alanlara yayıldığı görülmektedir (Artut, 2009, s. 142).

Bauhaus okulunun fikirleri temelinde günümüzün teknolojik gelişmeleri göz önüne alınırsa Temel Sanat Eğitiminin sadece geleneksel yöntemler gösterilerek verilmesi bu eğitim anlayışına ters bir durum oluşturmaktadır. Plastik sanatlar, günümüzde sadece geleneksel yöntemler ve tekniklerle üretilmemekte ve endüstriye hiç olmadığı kadar hizmet etmektedir. Ülkemizde sanat eğitimi veren kurumların büyük kısmında teknoloji kullanımı ve eğitimi düşük seviyelerde olduğu söylenebilir. Bu durum, sanat kurumlarında yetişen bireylerin zamanı yakalayamaması ile sonuçlanmaktadır. Sanat eğitiminde teknolojiden yararlanma ve getirdiği olanaklar konusu yeterli düzeyde olmasa bile araştırmalara yansımaktadır.

Bu çalışmada, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Temel tasarım dersi kapsamında gerçekleştirilen uygulamalarda dijital ortamda tasarımın önemi, sanat eğitimi ve temel sanat eğitimindeki rolü ve etkisi belirlenecektir. Bu amaç doğrultusunda geleneksel çizim ve boyama yöntemleri ile dijital çizim teknikleri, kullanılan malzemeler ve yöntemler, uygulama basamaklarının amaç ve yöntemleri tez kapsamı içeriğinde ele alınacaktır.

1.1. Problem Durumu

Bu araştırmada, “Lisans Düzeyi Temel Sanat Eğitiminde Özgün Tasarımların Bilgisayar Ortamında Aktarılma Becerisi” başlığı altında öğrencilerin, temel tasarım dersi kapsamında bilgisayar ortamında yaptıkları renk çalışmasında uygulama becerileri ile pratik bakımdan edindikleri bilgi ve beceriler incelenmiştir. Bunun yanı sıra, dijital çizim gereçleri ve

uygulamalarının temel sanat eğitimi içerisinde ki gerekliliği, eğitimdeki yeri ve ne gibi avantajlar getireceği soruları problem durumunu oluşturmaktadır.

1.1.1. Alt Problemler

1. Temel Sanat eğitiminde teknoloji kullanımı ne gibi faydalar sağlamaktadır?
2. Dijital çizim uygulamalarının renk bilgisine katkısı ne düzeydedir?
3. Dijital çizim yöntemleri öğrencilere nasıl benimsetilebilir?
4. Dijital çizim teknolojilerinin Resim-İş Eğitimi için önemi nedir?
5. Sanat eğitiminde teknoloji yeteri kadar kullanılmakta mıdır?
6. Normal ve dijital çizim arasındaki yöntem ve zaman farkı nedir?
7. Öğrencilerin grafik tablet ile dijital çizimi kavrama becerileri ne düzeydedir?
8. Öğrencilerin dijital çizim teknolojilerine hazır oluşları ne seviyededir? Sorularına cevap aranmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmadaki temel amaç, öğrencilere temel tasarım dersi kapsamında bilgisayar ortamında grafik tablet aracılığı ile yapılan renk çalışması ile renkleri, kompozisyonları ve diğer öğeleri dijital ortamda aktarma becerilerinin gözlemlenmesidir. Bunun yanı sıra dijital çizim yöntemleri, gereçleri ve yazılımları hakkında bilgi verilip meslekleri adına eğitimlerini tamamladıktan sonra yeni ve alternatif yönelimlere yabancı kalmamaları ve uyum göstermelerinin yolunu açmak amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Temel sanat eğitiminde günümüzün teknolojik olanaklarının kullanılması ve bu yöntemlerin öğrencilere benimsetilmesi çağımızın gelişmeleri göz önüne alındığında ciddi bir konu olarak yerini almaktadır. Temel sanat eğitimi, sanat eğitiminde temel tasarım ilke ve elemanlarının öğretildiği en önemli ders olma özelliğindedir. Bu açıdan bakıldığında zaman, tasarım alanı için geliştirilmiş teknolojilerin eğitiminin hem teorik hem de uygulamalı olarak verilmesi gerekmektedir. Günümüzde teknolojik olanaklar arttığı halde özellikle ülkemizde

eğitimin her alanına ulaşmış durumda olmadığı görülmektedir. Tüm eğitimde olduğu gibi sanat eğitiminde de kullanılabilecek, yetişen bireyleri günümüze ve geleceğe daha hazır hale gelmelerine yardımcı olacak birçok teknoloji mevcut ve her geçen gün bir yenisi daha eklenmektedir. Dijital sanat ve resim sanatında-eğitimde dijital yönelim gibi konularda yabancı kaynaklı araştırmalar ülkemizde yapılan araştırmalara nazaran daha fazla sayıda olduğu görülmektedir. Ülkemizde kapsamlı ve yönlendirici çalışmalar mevcut fakat bu çalışmaların nicelik açısından artması, konunun güncel tutulması bakımından önem arz etmektedir. Konunun güncel tutulması, günümüze ve geleceğe ışık tutarak sanat eğitiminde yeni yapılanmaların zeminini hazırlamada yardımcı olabilir. Yapılan uygulamalı çalışmada öğrencilere Bristol kâğıt üzerine guvaş boya ile yaptıkları çalışmaların aynıları bilgisayar ortamında yaptırılmak suretiyle dijital çizim ile buluşturup bu yöntemler ile neler yapabileceklerini, ne gibi avantajlar getirdiği anlatılıp hem dijital hem de normal yöntem ile yaptıkları çalışmalar uzman görüşü alınarak değerlendirilmiştir. Öğrenim süreleri içerisinde konu hakkında eğitim almamış olsalar bile bu çalışma ile farkındalığa ve bilgiye sahip olacakları öngörülmüştür.

Görsel sanat ve tasarım eğitiminin en önemli aşaması olan temel sanat eğitiminin doğru ve nitelikli bir şekilde uygulanabilmesi fazlaca öneme sahiptir. Bunu da çağdaş teknolojinin ve yetkin eğitimcilerin deneyimleri olanaklı kılmaktadır (Akçadoğan, 2006, s.11). Resim-İş Eğitimi bölümünde eğitim görüp mezun olan bireylerin günümüz şartlarını da göz önünde bulundurarak, edindikleri bilgi ve beceriler ile mesleklerini belli bir noktadan çıkarıp daha geniş alanlara yaymalarını sağlamak çalışmanın temel fikrini oluşturmaktadır.

1.4. Varsayımlar

1. Dijital çizimin anlaşılması ve kavranması ile geleneksel resim yöntemlerinin yanında, eğitiminin verilmesi yetiyecek eğitimci adaylarının bilgi düzeyinin gelişmesinin yanı sıra iş olanakları bakımından daha geniş bir yelpazeye sahip olacakları,
2. Dijital çizim yöntemleri hakkında ön bilgiye sahip olacak öğrencilerin, bu yöntemi benimseyebilecekleri,
3. Uzman görüşü alınan değerlendirme ölçütlerinin yeterli olduğu,
4. Araştırmanın temel sanat eğitimi ve sanat eğitimine yeni bakış açıları kazandırabileceği varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Bu araştırma, Gazi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Temel Tasarım dersi ile sınırlı tutulmuştur.
2. Araştırma kapsamında yapılacak uygulama 1. Sınıftan 15 öğrenci ile sınırlı tutulmuştur.
3. Kâğıt üzerine yapılacak renk çalışmaları guaş boya tekniği ile sınırlı tutulmuştur.
4. Dijital çizim uygulamasının yapılacağı araçlar bilgisayar ve çizim tableti ile sınırlı tutulmuştur.
5. Dijital çizim yöntemi ile yapılacak kompozisyon çalışmasında kullanılacak çizim programında desen ve boyama aşaması için tek fırça ayarı kullanılmıştır.
6. Çalışılacak normal ve dijital çizim çalışmalarının tümü 30x30 boyutunda sınırlı tutulmuştur.

.

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Akçadoğan (2006) “*Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*” adlı kitabında, temel sanat eğitiminde günümüzün dijital ortamlarından ve olanaklarından yararlanılmasının eğitim alanında sanat eğitimi alan öğrencilere getireceği faydalara vurgu yapılmıştır. Bunun yanı sıra dijital ortamda grafik yazılımlarının görselleştirme aşamasında kullanılışı, programlarda kullanılan ayarlar vb. anlatılmıştır. Ek olarak öğrencilerin dijital ortamda yaptıkları birtakım temel tasarım çalışmalara yer verilmiştir.

Akdoğan (2015) “*Dijital sanatta nesne*” adlı tezinde, resim sanatının tarihsel gelişimi 18. yüzyıldan itibaren incelenmiş sonrasında dijital dönem ile birlikte fotoğraf ve video gibi teknolojilerin etkisi üzerinde durulmuştur. Ana konu olan nesnenin dijital sanatta yeri ve dijitalin sanatçılara getirdiği olanaklara vurgu yapılmıştır.

Avcı (2013) “*Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitime entegrasyonu: Bir eylem araştırması*” adlı tezinde, teknolojik gelişmeler kapsamında eğitimin ve sanat eğitiminin ne şekilde etkilendiği üzerinde durulmuş, günün koşullarına uydurulması gerekliliği vurgulanmıştır. Dijital Sanat dersi aracılığı ile teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonu sorunu cevap aranmıştır. Araştırmanın uygulamasında seçmeli olarak açılan Dijital Sanat dersi kapsamında öğrencilere birtakım uygulamalar yaptırılarak kazanımları yorumlanmıştır.

Bozan (2011) “*Dijital teknolojinin plastik sanatlara sağladığı olanaklar*” adlı tezinde, plastik sanatların geçmişten bu güne gelişimi incelenmiş ve günümüzdeki teknolojik gelişmeler ile birlikte hayatımıza giren aletler, yazılımlar, baskı teknolojileri ile ilgili araştırma yapıp bu gelişmelerin yeni kuşak sanatçı adayları için bilgilendirici ve yön verici bir çalışma olması hedeflenmiştir.

Candemir (2006) “*Çağdaş teknolojinin sanat dallarına etkileri ve yardımcı yazılımlarla bilgisayarda resim yapmak*” adlı makalesinde, araştırmada günümüz teknolojilerinin sanat dallarına olan etkisi, teknoloji ile beraber oluşan farklı tarzlar ve yöntemler incelenmiştir.

Değerli (2015) “*Güzel sanatlar ve eğitim fakültelerinde resim eğitimi alan öğrencilerin sanat eğitimi sürecindeki teknoloji algıları*” adlı tezinde, teknolojinin günümüzdeki gelişmeler ışığında plastik sanatlar alanına ne şekilde etkisi olduğu ve gerekliliği bu doktora tezi çalışmasının ana fikrini oluşturmaktadır. Bu kapsam içerisinde Türkiye çapında 14 üniversite ve 28 fakülte ile birlikte çalışılmış ve 964 katılımcı ile anket çalışması ile fakültelerde öğrenim gören katılımcıların teknoloji yeterlilikleri, teknolojiyi algılama-kullanma becerileri ve teknolojinin sanat eğitimi sürecinde kullanılıp kullanılmadığı ölçülmüştür.

Keleş (2012) “*İlköğretim görsel sanatlar dersinde dijital kültürün öğrencilerin yaratım sürecine etkileri*” adlı tezinde, dijital çağın günümüz yaşam koşullarına ve eğitime yaptığı etkilerin önemine vurgu yapılmıştır. Dijital ortamdan uzak kalmış öğrencilerin bu ortamda edinebilecekleri kazanımlar incelenmiştir.

Kıvrak (2015) “*Dijital çizim ve görselleştirme tekniklerinin desen eğitiminde kullanılması*” adlı tezinde, dijital çizim yöntemlerinin ve uygulamalarının desen eğitimi özelinde güzel sanatlar eğitiminde neden bulunması gerektiği ve mevcut sanat eğitimi sorunları irdelenmiştir. Araştırma, literatür taraması ve alanda uzman kişilerin görüşleri ile desteklenmiştir. Dijital çizim yöntemleri ile yapılmış birçok çalışma eklenerek konu bu görseller ile birlikte desteklenmiştir.

Özkaplan (2009) “*Günümüz resim sanatı ve teknoloji*” adlı tezinde, teknolojik gelişmeler sonucunda fotoğrafın ortaya çıkması ile birlikte bunun resim sanatına olan etkisi ve sonrasında günümüz teknolojileri bilgisayar ve internetin de devreye girmesiyle sanatçılara getirdiği avantajlar ve dezavantajlar üzerinde durulmuştur. Teknolojik gelişmelerin önemine vurgu yapılmış ve bu durumun sanatçılar açısından nasıl doğru bir şekilde kullanılabileceği üzerine araştırma yapılmıştır.

Faber (2009) “*Digital drawing tablet to traditional drawing on paper: A teaching studio comparison*” adlı makalede bir eylem araştırması yapılmıştır. Öğrencilerin kâğıt üzerine geleneksel çizim çalışmaları ve dijital çizim tableti ile yaptıkları çalışmalar arasındaki farklar ile öğrencilerin farklılıkları nasıl analiz ettikleri incelenmiştir.

Geiger (2009) “*The art educator's role in technology education*” adlı tezinde, dijital medya kaynaklarının sanat sınıflarında kullanımı ve farkındalığının yanı sıra teknolojinin sanat, sanat eğitimi ve sanat dünyasının iletişiminde nasıl kullanıldığına dair örnekler verilmiştir.

Lin (2005) “*A dream of digital art: Beyond the myth of contemporary computer technology in visual arts*” adlı makalesinde günümüzde yoğunluk kazanan, dijital sanatı yeni medya sanatı, internet sanatı gibi kavramların tanımları ve sınıflandırılması ve nasıl tanımlanması gerektiği üzerinde durulmuştur. Geleneksel sanat formlarıyla dijital sanat formlarının kıyaslamasına yer veriliyor. Bilgisayar teknolojisinin etkileri ve çağdaş görsel sanatların geliştirilmesi hakkında tartışmalara yer verilmiştir.

Lovejoy (2005) “*Digital currents: Art in the electronic age*” adlı kitabında, teknolojinin sanatsal uygulamalar ve görsel kültür üzerinde yarattığı etki konu edilmiştir. Video ve dijital enstalasyonlar, net sanatı ve artırılmış gerçeklik gibi konular ve bu yeni oluşumları ortaya koyan sanatçılar incelenmiştir.

Lynch (2010). “*How technology affects art education: A review of the literature*” adlı bu makale çalışmasında teknolojinin sanat eğitimini ne şekilde etkilediği üzerine bir araştırma yapılmıştır. Sınıflara teknoloji entegrasyonu konusu, konu hakkındaki makaleler ve akademik araştırmalar ile incelenmiştir.

Marshall (2014) “*Emerging technologies in art education*” adlı bu tez çalışmasında teknolojinin görsel sanatlar eğitimi ile bütünlük içerisinde olması gerekliliği üzerinde durulmuştur. Teknolojinin eğitimde daha çok var olması ve öğrencilerin küresel dünya şartlarına ayak uydurmalarının gerekliliği vurgulanmıştır. Teknolojinin sanat eğitime faydaları ve uygulanmasında ne gibi etkiler getireceği tartışılmıştır.

Menano & Fidalgo (2017) “*Art and technology the practice and influence of art and technology in education*” adlı kitabında, sanatın kültürel bir ifade biçimi olarak eğitim sistemi içerisinde önemi üzerinde durulmuştur. Ayrıca teknolojinin sanatın gelişiminde önemli bir güç olduğu ve 21. yüzyılda öğrencilerin sanatı teknoloji ile birlikte kullanmalarının önemine dikkat çekilmiştir.

Thomas (2008) “*White heat or blue screen? Digital technology in art & design education*” adlı makalede, güzel sanatlar eğitiminde bilgisayarın rolü irdelenmiştir. Bilgisayarın güzel sanatlar eğitiminde bir araç olarak kullanılmasının ne gibi etkileri olabileceği, farklı öğrenme yaklaşımlarına olan etkisi ve gelecekte vereceği fayda ve sınırlamaları incelenmiştir.

BÖLÜM III

KURAMSAL ÇERÇEVE

3.1. Bauhaus Okulu ve Eğitim Anlayışı

Bauhaus, Walter Gropius ve Van de Velde tarafından kurulmuş olan bir sanat okuludur. Makine üretimine sanatçı kişiliğini katarak yeni araştırmalara yön vermek amaçlanmıştı. Okul Mimarlık ekseninde kurulmuştu fakat diğer sanat alanlarını da inceliyordu ve bu yolla güzel sanatlar eğitimi için yeni bir öğretim şekli oluşturmak amaçlanmıştı (Turani, 2007, s. 22). Bauhaus, Modern Sanat ve Mimarlığın ortaya çıkışındaki katkısından dolayı en önemli eğitim kurumudur. Almanya’da 1919-1933 yılları arasında on dört yıl boyunca faaliyetlerini sürdürmüştür. Weimar kentinde yer alan iki sanat okulunun yöneticiliğine davet edilen Walter Gropius, uygulamalı sanatlar ve tasarım alanında eğitim veren bu okulları birleştirip “Bauhaus” adıyla yeniden yapılandırmış ve bunun sonucunda Modern Çağ’ın sanat ve mimarlık bakımından en devrimci teşebbüslerinden birini başlatmıştır. Bauhaus okulu bir devrimi başlatmış olup o güne kadar gelen tüm sanat kavramlarını değiştirip bütün dünyada sanat ve mimarlık eğitimi ilkeleri doğrultusunda yeniden yönlendirmiştir ve etkileri günümüze kadar ulaşmıştır. Sanat, mimarlık ve endüstri alanları arasındaki kopukluğun yeniden kurulma çabası vardı. Bauhaus’un ortaya çıkışında Endüstri Çağı’nın önemli etkisi vardır. Bu çağ ile birlikte üretim biçimleri, üretilen ürünler ve toplum yapısı büyük çaplı değişimler geçirirken sanat bu değişimlere doğru bir yönelim göstermemişti (Sözen & Tanyeli, 2016, s. 47).



Şekil 1. Weimar'da yer alan Bauhaus Okulu binası. (Germany Travel. (2013). Weimar_Bauhaus-Uni_c-weimarGmbH_RET.jpg. <http://www.germany.travel/en/media-gallery/gallery-detail-bauhaus-and-its-sites-in-weimar.html> sayfasından erişilmiştir)

Bauhaus'un Rönesans'tan beri süregelen bir anlayışı yıktığı söylenebilir ve bu durum Bauhaus'u Modern Sanat ve Mimarlığın gelişim çizgisindeki en önemli dönemeçlerden biri haline getiriyor. Rönesans döneminde sanatsal etkinlikler güzel sanatlar ve zanaatlar şeklinde iki gruba ayrılmıştı ve daha sonra ki dönemlerde güzel sanatlar yüceltiliyor diğeri ise hor görülüyordu. Bu durum sanatı mimarlık, resim ve heykel alanlarına indirgemekteydi. Endüstrinin oluşturduğu şartlarla beraber kullanım eşyasının tasarım sorunu gündeme gelmiş olup gelenekselleşmiş yönelimlerin endüstri döneminin koşulları ile uyuşmayacağı anlaşıldı. Dönemin sanatçısı endüstri koşullarının tasarım isteklerine ve endüstri tasarımı kavramına yabancı kalmıştı. Yeni sanatçı tipinin ortaya çıkması ve bunun için de yeni bir öğretim sistemi geliştirilmesi gerekiyordu. Bauhaus okulu sanatın disiplinler arası geniş bir çerçeveye oturtulmasını sağladı (Sözen & Tanyeli, 2016, s. 49).

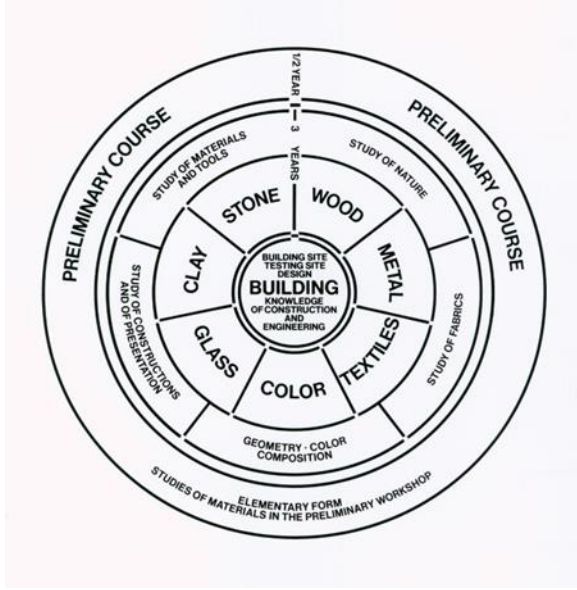
Bauhaus'un ele aldığı temel mesele, Endüstri devrimidir. İngiltere'de 18.yy ortalarında başlayan bu modernleşme süreci, hayatın neredeyse tüm alanlarında huzursuzluğa yol açmıştı. Mekanik araçların, ticaretin eski araçlarının yerini aldığı köklü bir değişim meydana geldi. Günlük kullanım eşyalarının üretimi için koşullar değişti ve makine üretimi ile uyumlu yeni bir tasarım gereği ortaya çıktı. 19. Yüzyılın ortalarına kadar bu sorunu çözmek adına somut çabalar oldu. Bauhaus, bu dönem içerisinde ortaya çıkan, sanatsal ve teknik üretim

arasındaki köprüyü kurmak için gayret eden “modernizm” girişiminin bir parçasıydı (Siebenbrodt & Schöbe, 2009, s. 8).

Bauhaus'un esas amacı: Fonksiyon ve konstrüksiyon idi. Bu sözcüklerin ima ettiği gibi, teknik dünyasına doğru bir yön alınıyordu. Teknik, zamanın zorunlu görevi olarak kabul ediliyordu. Teknik ve sanat arasındaki uçurumun kapatılması gerekiyordu. Bireyci tablo resminin zamanını doldurmuş olduğu kabul ediliyordu. Duvar resmine de, fonksiyonlu duvar resmi lehine son veriliyordu (Turani, 2010, s. 626).

Bauhaus okulu 1920 yılından itibaren tekniğe bağlı form düşüncesinden yola çıkarak bazı prensiplerle her tarafta yayılmaya başladı. Makine ile üretim temeline göre form tasarlanması, eşyalarda süsten kaçınma, malzeme ve işçilikten tasarruf gibi prensiplerdi bunlar. Bu durumun oluşmasında savaştan yenik çıkmış Orta Avrupa devletlerindeki maddi sıkıntılar etkili olmuştur. Walter Gropius yeni sanat hareketi yani Bauhaus'un akademiler ve tatbiki güzel sanatlarda gelişeceğine inanmıyordu ve bu duruma karşıydı. Gropius, sanat için sanat fikrinin karşısındaydı, akademilerin küçük Rafaeller yetiştiren modası geçmiş okullar olduğunu ve topluma hizmet etmediklerini düşünüyordu. Ressamlar yaratıcı gücünü el sanatları ile birleştirerek verimli ve faydalı olabilirdi, ressamın ekonomik yaşama sırtını çevirmemesi ve endüstriye adapte olması gerektiğini düşünüyordu Gropius. Buradan yola çıkarak sanatı endüstrinin hizmetine vermek ve bu doğrultuda elemanlar yetiştirmek için Bauhaus Okulunu kurdu (Yada, 2017, s. 554).

Okul teşkilatlanmasında çok önemli kişiler yer aldı. Oluşturulacak öğretim kadrosu için çok güçlü ve çağdaş isimlerdi bunlar. İlk olarak kuruma katılan öğretmen Itten'den sonra dönemin Almanya'sının en başarılı sanatçıları ve yabancılar kadroya katıldı. 1922 yılında ressam Wassily Kandisky, 1923 yılında grafik sanatçısı ve fotoğrafçı L.Moholy-Nagy, 1924 yılında ressam ve yazar P.Klee ve sahne tasarımcısı O. Schlemmer okulun eğitim kadrosuna dâhil oldular (Sözen & Tanyeli, 2016, s. 48).



Şekil 2. Walter Gropius'un dairesel şeması. (Bauhaus, J. (t.y.). *Walter Gropius Diagram*. <https://www.bauhaus100.de/en/past/overview/whatwasthebauhaus.html> sayfasından erişilmiştir)

Bugün de var olan ve tasarımın ilk ve en önemli aşaması olan temel sanat eğitimi Bauhaus bünyesinde gelişmiştir. Bauhaus düşüncesine göre sanat öğretilemezdi fakat zanaat öğretilibilirdi ve bu fikirden yola çıkarak atölyeler kuruldu. Burada eğitim alanlar sanatçı, kişiliğini ve özgünlüğünü yitirmeden farklı teknikleri bir arada kullanmayı ve zengin anlatım tarzları geliştirmeyi öğrendiler (Erkmen, 2017, s.20). Okulda ki en önemli eğitimlerden biri ön hazırlık kursu veya diğer bir tabir ile temel kurslardı. Hazırlık kursları, çeşitli eğitim geçmişine sahip veya becerisi olan gençleri tasarım ilkelerine dayanarak akademik çalışmalara girişleri için bir temel oluşturdu. Bauhaus atölyelerine kabul edilmek için öğrencilerin bu kursları başarılı bir şekilde tamamlaması gerekiyordu. Ayrıca öğrenciler bu kurslarda herhangi bir yeteneği olup olmadığını test edebiliyorlardı. Farklı atölyelerde farklı alanları keşfetme şansına sahiplerdi. “Kendini bulma kursu” olarak adlandırılabilen bu kurslar sırasında hayal gücü ve yaratıcılık, duyarlılık, özen ve takım çalışması gibi yönler test edilirdi. Hazırlık kursları Bauhaus icadı değildi ve bu tradisyon 19. Yüzyıldan 20. Yüzyılın başlarındaki sanat okulu reformuna kadar gitmektedir (Siebenbrodt & Schöbe, 2009, s. 39).

1925 yılında okul zorunlu olarak Dessau’ya taşındı, bunun sebebi Bauhaus okuluna karşı olan Nasyonal Alman İşçi partisiydi. Bauhaus, 1932 yılında Dessau kentinden de ayrılmak zorunda kaldı ve faaliyetlerini Berlin kentinde devam ettirmek istedi fakat bu girişimlerde

başarısız oldu. Okulun kapanmasıyla birlikte Almanya’da on dört yıl faaliyet gösteren Bauhaus girişimi son bulmadı, okulun bazı sanatçıları Amerika’ya göç ederek düşüncelerini orada sürdürdüler. Bu sanatçılar başta Walter Gropius olmak üzere, Moholy-Nagy, Josef Albers ve Herbert Bayer’di (Turani, 2010, s. 628).

3.2. Bauhaus Sisteminin Türk Sanat Eğitimine Yansıması

Kısa adları ile bilinen Akademi (İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi), Gazi (Ankara Gazi Terbiye Enstitüsü Resim-İş) ve Tatbiki (Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu) Türkiye’de sanat ve tasarım eğitimi konusunda üç öncü kurum olma özelliğini taşır. Bu kurumlar sanat ve tasarım alanında farklı ihtiyaçları karşılamak, hizmet etmek adına kurulmuştur (Ak, 2017, s. 313).

Batılılaşma çabası içerisinde bazı alanlarda yapılan yenilikler sanat alanında da kendisini göstermeye başlamıştı. Bu batılılaşma hareketleri 18. Yüzyıldan itibaren gerçekleşiyordu. Gelişen süreç içerisinde Sanayi-i Nefise Mektebi Güzel Sanatlar Fakültesi 1883 yılında kurulmuştu. Fakültenin kurucuları Fransız akademik eğitimi almış ve sanata bakış açıları, felsefeleri bu yöndeydi. Sanayi-i Nefise o yıllarda gözlemcilik ve izlenimciliğin sınırları çerçevesinde eğitim veriyor ve kendi eğitimci kadrolarını yetiştirmeye çalışıyordu. Mektebin Anadolu’da ki pedagojik gereksinimleri karşılayamadığı ve böyle bir amacı olmadığı tartışma konusu olmuştur (Pekmezci, 2017, s. 278).

Çağdaş toplum anlayışı ve toplumun yeniden canlandırılması düşüncesi yeni Cumhuriyet yönetiminin başlıca hedefiydi. Çağdaşlaşma hareketi ile sanayi alanında, eğitim sisteminde, kültürde, sanatta yeni ve çağdaş bir toplumun inşası düşünülüyordu (Pekmezci, 2017, s. 290).

Türkiye Cumhuriyeti Bakanlar Kurulu’nda Alman mimar Prof. Dr. Ing. Adolf G. Schneck’le Milli Eğitim Bakanlığı’nın bir sözleşme yapmasına 1955 yılında karar verilir. Milli Eğitim Bakanlığı, el sanatları için yaratıcı elemanlar yetiştiren yeni bir okul açmak istemektedir. Böyle bir fikir, 1930’lu yıllarda Almanya’nın sanatçı yetiştiren kurumlarını Milli Eğitim Bakanlığı adına inceleyen İsmail Hakkı Tonguç’ta vardır. Ancak, orta öğretim için resim-iş öğretmenini yetiştiren bölüm, önce 1932 yılında Konya’da açılmış, sonra Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü içine alınmıştır (Ashier, 2017, s. 303).

Türkiye’de Cumhuriyet sonrasında sanat ve sanayiye bütünleştirmek adına çalışmalar yapılmıştır ve bu doğrultuda 1932 yılında Ankara Gazi Terbiye Enstitüsü Resim-İş bölümü kurulmuştur. İsmail Hakkı Baltacıoğlu bölümün kurulmasında ve gelişmesinde önemli bir rol almıştır. Seçtiği kişileri Almanya’ya gönderilerek burada Bauhaus tesirine girmişlerdir

ve bu kişiler kurucu kadroyu oluşturmıştır. İsmail Hakkı Baltacıoğlu eğitimin modernleşmesi sürecinde ki önemli pay sahiplerindendir. İsmail Hakkı Baltacıoğlu önderliğinde kurulan bu bölümün amacı, Anadolu'daki orta öğretim kurumları için öğretmen yetiştirmek, sanat ve zanaat çalışmalarıyla modern düzeyde, çağa uygun bireyler yetiştirmektir (Artun, 2017, s. 13).

1883 yılından beri tek güzel sanatlar okulu Sanayi-i Nefise'ydi. Sanayi-i Nefise'nin anlayışına modern bir seçenek geliştirilmesi düşünüüyordu. Gazi Terbiye Enstitüsü hem Sanayi-i Nefise okuluna alternatif olma görevini hem de Cumhuriyet'in sanat eğitimi için gerekli kadrolarını yetiştirme görevini üstlenmişti. Bu yönde Baskı sanatı, grafik ve fotoğraf gibi alanlar ilk kez güzel sanatlar öğretim programına katılmıştır (Artun, 2017, s. 14).

Gazi Terbiye Enstitüsünde Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nun açılması gündeme gelir. Resim-iş bölümünün ilk üç mezunu Almanya'ya yeni açılacak Tatbiki Güzel Sanatlar okulunun kuruluşunu yürütmeleri için eğitime gönderilirler. 1935 yılında eğitime gönderilmelerine rağmen o dönem savaşın ortaya çıkardığı durumlar sebebi ile okulun açılışı 1957 yılına tekabül eder. Okul Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Okulu'nun temellerini oluşturur. Okulun yönetim kadrosunda Resim-iş'in kurucuları arasında yer alan Hayrullah Örs, Sait Yada ve Stuttgart Güzel Sanatlar Akademisinden Prof. Schneck ile yedi kişilik kadrosu yer almaktadır ve hepsinin ilham kaynağında Bauhaus yer almaktadır. Tatbiki'nin öğretim programı Temel Sanat Eğitimi çizgisinde şekillenir ve Temel Sanat Eğitimi daha sonra Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde de bütün bölümlere yönelik olarak teşkilatlandırılır (Artun, 2017, s. 15).

3.3. Temel Sanat Eğitimi ve Önemi

İlk olarak Bauhaus mimarlık ve sanat okulu bünyesinde ortaya çıkan Temel Tasarım, Tasarımı öğretmek için ortaya çıkan modern bir disiplindir. Temel Tasarım olarak 'ta ifade edilir. Temel Tasarım olarak 'ta ifade edilen Temel Tasarım eğitimi ilk olarak Bauhaus Mimarlık ve Sanat okulunda ortaya çıkan bir eğitimidir. Endüstri Çağı ile beraber eski tasarım öğretileri yerini çağa uygun modern eğitim anlayışlarına bırakıyordu. Fonksiyona yönelik biçim, renk, doku, ritm gibi problemleri ele alarak çalışmalar yapılmaya çalışılıyordu. Günümüzde, dünyada neredeyse bütün sanat okullarında eğitimin ilk aşaması durumundadır (Sözen ve Tanyeli, 2016, s. 298).

Turani (2007)'nin aktarımıyla Temel Tasarım “Çizgi, nokta, hacim, yüzey ve renk olarak malzemelerin bünyesine uygun kompozisyonel araştırma, yaratıcı ve biçimlendirici çalışma. Malzemelerin imkânlarını araştırarak yapılabilecek sonsuz biçimlendirme ve düzen çalışmaları. Bu sözcük ilk kez Bauhaus okulundaki öğretmenlerin araştırmalarında doğmuştur” (s. 21).

Bauhaus okulunda Temel Tasarım eğitimi öğrencilerin okula kabul edilme aşamasında yer alan altı aylık sıkı bir eğitim sürecini kapsamaktaydı. Hem teorik hem de pratik olarak iki aşamalı uygulanması planlanmıştı. İlerleyen süreçte dersin uygulamadaki başarısı deneme amacından sıyrılıp daimi olmasının yolunu açtı. Bauhaus'ta o dönem Temel Tasarım eğitiminin farklı dönemlerde farklı sanat eğitimcileri tarafından veriliyor olması anlayış ve deneysel çalışmalar bakımından avantaj sağlıyordu. Farklı disiplinlerin meydana getirdiği bütünlük, bir disiplin ve ders olarak Temel Tasarımı sanat eğitimine kazandırmış oldu (Seylan, 2005, s. 15).

Itten, Schlemmer, Kandisky ve Klee gibi soyut ekspresyonist sanatçılar Temel Sanat eğitiminin ilk öğretmenleri arasında yer alır. Sanatın temel öğeleri ile birlikte birçok malzemenin imkânlarından en iyi derecede yararlanarak deneysel yönde çalışmalar bu eğitimcilerin kılavuzluğunda gerçekleşmiştir (S.Bulat, M.Bulat ve Aydın, 2014, s. 111).

Ressam ve kuramcı olan Itten, Temel Tasarım dersini oluşturan ve uygulayan kişiydi. Bauhaus'dan ayrıldıktan sonra hayatının geri kalan bölümünde öğretilerini sürdürmeye ve yazmaya devam etti (Smock, 2004, s. 7). Johannes Itten, düşünce güçlerinin yönettiği iç dünya ile dış dünyaya yönelik bilimsel ve teknolojik gelişmelerin uyum içerisinde olması gerektiğini savunuyordu (Seylan, 2005, s. 24).

Bauhaus'da sanat eğitimi temel olarak üç ana bölümden oluşmaktaydı, temel sanat eğitimi, teknik sanat eğitimi ve yapısal eğitim. Bu okulun amacı sanatçıyı, var olduğu toplumun sosyal konuları hakkında bilinçlendirmek ve sorumluluk yüklemektir. Sanatçı ve zanaatkarın güçlenmesi görüşü ön planda tutulmuş ve sanatın, toplumun sorunlarına çözüm getirmesi istenmişti. Sanatçı ve zanaatkar arasındaki ayrımın ortadan kaldırılması fikri ön plana çıkıyordu (Erbay, 2013, s. 39).

Sanatta tasarılmanın hayatın temel bir parçası olduğu fikri temel sanat eğitiminin yolunu belirleyen temel prensiptir. Sanatçının yaratıcı gücünü günlük hayatımıza yerleştirmek amaçlanmıştır. Temel sanat eğitimi objeler arasındaki yapısal, biçimsel, ritimsel vb.

ilişkilerin algılanması, gözlem yapılması, araştırılması ve uygulanmasına dayanır. Sorunlara pratik ve akılcı çözüm yolları geliştirilmesini sağlar (Gence ve Orhon, 2006, s. 12).

Tasarımcının, tasarım problemlerinin üstesinden gelebilmek için görsel anlamda bir dile vakıf olması gerekmektedir. Tasarım oluşturma temelinde bu görsel dil yer almaktadır. Tasarım için belli kurallar, ilkeler ve kavramlar bulunmaktadır. Tasarımcılar kural, ilke ve kavramlardan herhangi birinin bilgisi olmadan çalışmalar ortaya koyabilir fakat bu kavram ve ilkelerin bütün olarak anlaşılması görsel tasarım alanında ki kabiliyeti mutlaka artıracaktır. Buna görsel dilin dil bilgisi diyebiliriz. Tasarımın dil bilgisi denilebilecek bu eğitim, tüm üniversite sanat bölümlerinde ve sanat okullarında müfredatta ilk yıl yer alan bir derstir (Wong, 1976, s. 5).

Temel Tasarım eğitimi, ülkemizde ilk olarak İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nda "Temel Sanat Eğitimi" adıyla uygulanmaya başlanmış, ancak değişik akademik kurumlarda daha farklı adlarla uygulanmıştır. Mimarlık, İç Mimarlık eğitimi veren kurumlarda "Temel Tasarım ve Temel Tasar" adlarıyla da izlenmektedir (Şahin'den aktaran Seylan, 2005, s. 16).

Temel Tasarım dersi öğrencileri birçok beceriye yönlendirmeyi amaçlayan bir başlangıç eğitimi özelliğindedir. Öğrencilerin bireysel farklılıklarını ortaya çıkararak; görme, düşünme, yaratıcılık, problem çözümlerine farklı bakış açıları ile yaklaşmak, kendilerinde var olan potansiyellerini keşfetmelerini sağlamak esas amaçlardır. Bu sayede özellikle alana mahsus bir bilinç geliştirilmesi sağlanır (Seylan, 2005, s. 23).

Öğrencilerin, sanatın temel ilke ve elemanları öğrendiği ders olan Temel Tasarım, üst sınıflar için bir hazırlık niteliğindedir. Bu ders kapsamında öğrencilerin yeniliklere açık, düşünen, araştıran, teknolojik gelişmeleri göz önüne bulundurarak yeni biçimler geliştiren ve yaratıcı fikirler ortaya koyan kişiler olmaları hedeflenir. Buradan yola çıkarak tasarım ilke ve elemanlarını değerlendirerek estetik açıdan eser üretmeleri, görsel anlatım bakımından olgunlaşmaları hedeflenir. Aynı zamanda, yeniliklere kapalı olmamaları ve sorunlara farklı açılardan bakabilmeleri dersin kapsamı içerisinde (Tepecik & Toktaş, 2014, s. 39).

3.4. Tasarım Eleman ve İlkeleri

Başlangıçta tasarımın tanımını ele alacak olursak Sözen ve Tanyeli (2016)'nin belirttiği şekliyle "Bir tasarlama eylemi sonucunda beliren ve asıl yapının gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket vs. gibi ürünlerin tümü" (s. 295) olarak ifade edilmiştir.

Tasarım kavramının kökeni tasarı kelimesine dayanmaktadır. Tasarı ise tasar kökünden gelmektedir. Tasarı anlam olarak, kişinin yapmayı istediği şeyi tasarlaması neticesinde zihninde meydana gelen şekil olarak tanımlanır. Arapçada “tasavvur” sözcüğüyle eş anlamlıdır. Tasavvur; düşünmek, zihinde canlandırmak, göz önünde canlandırmak anlamlarına gelir. Batı dillerinde ise tasarım kavramı isim ve fiil olarak yer alır. İsim olarak kullanıldığında “zihni bir plan”, fiil olarak kullanıldığında ise “ sanatta bir plan” şeklinde izah edilir (Bayazıt, 1997, s. 394).

Tasarımın tanımlanması geçmişten günümüze farklı şekillerde ele alınmıştır. Örneğin; 16. Yüzyılda plan, proje ve amaç anlamlarında, 17. Yüzyılda resim, heykel, mimarlık ve oyma sanatı olarak kullanılmıştır. 19. Yüzyılda “yaratıcı insan eylemi” olarak tanımlanmış olup, günümüzde de bu anlamı ile kullanılmaktadır. Teknolojik gelişmelerin ivme kazandığı dönem, yani 20. Yüzyılda tasarım kavramının teknoloji kavramı ile entegrasyonu söz konusudur. Süreç içerisinde 20. Yüzyılın ikinci yarısı teknolojiye büyük gelişim ile tasarım kavramı, fikirlerin ve her tür objenin insan tarafından meydana getirilmesi şeklinde dönüşüm geçirmiştir (Bayazıt, 1997, s. 395).

3.4.1. Tasarım Elemanları

Tasarım aşamasında temel tasarım ilkeleri vasıtasıyla kompozisyonların oluşması temel tasarım elemanları ile gerçekleşir. Tasarım ilke ve elemanlarının kullanılması tasarımın gerçekleşmesini sağlayan etkenlerdir (Bayraktar vd., 2012, s. 14).

Tasarım eleman ve ilkelerinin doğru bir şekilde uygulanması ortaya çıkacak olan eserin niteliğini belirler. Bu anlamda tasarım elemanları tüm görsel tasarımların temelidir (Ayaydın, 2011, s. 113).

3.4.1.1. Nokta

Wong (1976) nokta kavramını şu şekilde ifade etmiştir “Bir nokta pozisyonu gösterir. Uzunluğu veya genişliği yoktur. Herhangi bir alan alanını işgal etmez. Bu bir çizginin başlangıcı ve çizgisidir ve iki çizginin birleştiği veya kesiştiği yerdir” (s. 7).

Nokta, başlangıçta var olan ve kozmik bir ögedir. Boyutsuz değildir. Düzlemsel, sonsuz ve küçük bir elemandır. İlk hareketi gerçekleştiren, yani biçimi oluşturan elemandır (Klee, 2012, s. 193).

Kalem, çivi, iğne gibi gereçlerin yüzeye vuruşu ile oluşmuş olan ize nokta denir. Bulunduğu yer içerisinde merkezde yer alan benektir. Tasarımda esas öğelerin başında gelir. Görsel ifade açısından değerlendirildiğinde geometrik, farklı büyüklüklerdeki yuvarlaklar olarak ifade edilir (Taşören, Sözer & Talas, 2017, s. 34).

Tasarım eğitimi kapsamında öğrenciler nokta çalışmalarıyla iki ve üç boyutlu çalışmalar yaparlar. Noktayı yoğun ve seyrek şekilde kullanarak farklı kompozisyonlar elde ederler (Tepecik & Toktaş, 2014, s. 42).

3.4.1.2. Çizgi

Çizgi, noktaların birleşmesi ile meydana gelir ve biçimsel bir düzenlemenin başlangıcıdır. Geometrik bir öge olan çizgi, sınır belirtir, nesneyi tanıtır ancak tabiatta tek başına görülmez. Plastik bir eserin temelini oluşturan çizginin, farklı malzemelerle sonsuz türleri oluşturulabilir. Bir sanat yapıtının oluşumunda tasarım elemanlarını birbirine bağlayan ve başlatan esas öge çizgidir. Çizgi tek başına anlam ifade etmez ancak, çizgilerden kompozisyon meydana gelince anlamlı hale gelir (Artut, 2009, s. 150).

Çizgiler farklı özelliklerde olabilirler. Kalın, ince, keskin, düz vb. Çizgiler bulundukları yere ve sergiledikleri karakterlere göre farklı iletiler verebilirler. Örneğin; yatay çizgi durgunluğu ifade eder, köşegen çizgiler canlılığı, kıvrımlı çizgiler zarafeti, dikey çizgi de saygınlığı (Becer, 2009, s. 56-57).

Bir sanatçının eserinden onun ruhsal dışavurumu kullandığı çizgiler ile anlaşılabilir. Çizgilerin kullanım biçimi bu yönde emareler verebilir. Çizgiler farklı biçimlerde yansıtılır; uzayıp kısalan, hareketli veya kırık, dalgalı veya sade gibi birçok yelpazede ortaya çıkabilir (Ayaydın, 2011, s. 113-114).

3.4.1.3. Leke

Turani (2007)' ye göre leke “Resim yüzeyi üzerinde boya ile yapılmış iz. Leke, izlenime dayanan bir fırça tuşu halinde resimde yer alır” (s. 86) şeklinde ifade edilmiştir.

Görsel algılama insanın biçimi, detayları ve görüntüyü ayırt edebilme yeteneği ile ilgili bir durumdur. Görme ve kavrama; ışık, göz ve beyin sayesinde gerçekleşir. Işık kaynakları değişkendir, bu sebepten ötürü biçim görünümünde farklılıklar açığa çıkar. Biçimin derinlik ve hacim kazanabilmesi ışık ve gölge sayesinde olur. Kompozisyonun anlamlı bir

temele oturması koyu ve açık lekelerin biçim üzerine stabil bir biçimde yansımaları ile meydana gelir (Artut, 2009, s. 159-160).

3.4.1.4. Yön

Herhangi bir tasarım oluşturulurken bir hareket oluşur, bu hareket nokta ve çizgilerin farklı yönlerde hareket etmesiyle meydana gelir. Bu hareketleri yönlendirmek tasarımcının vereceği ileti doğrultusunda mükellef olduğu bir eylemdir (Becer, 2009, s. 62).

3.4.1.5. Form

Form, bir sanat eserinde tasarım elemanı ve ilkelerinin uygulanması ile ortaya çıkan, yapının son şeklidir. Üç boyutlu bir objenin varlığını ifade eder. Form iki grupta ifade edilir, geometrik ve serbest. Geometrik olarak ele alındığında, bu alanda formun sınırları vardır ancak serbest biçimlerde sınırı yoktur. Plastik sanatlar alanında çeşitli birçok malzeme bulunmaktadır ve her malzemenin kendine özgü özellikleri vardır, biçimlerin ortaya çıkması bu özellikler ile bağlantılıdır. Bir sanat yapıtını oluşturan kişinin yöntem bilgisi ve malzemenin türü, biçimi meydana getirir (Artut, 2009, s. 161)

3.4.1.6. Doku

İki grup olarak değerlendirildiğinde doku, görsel ve dokunsal olarak ifade edilebilir. Görsel doku, izleyicide dokunma duygusu uyandırır fakat iki boyutludur. Gözün seçtiği ve algıladığı doku cinsidir (Wong, 1976, s. 79).

Objelerin biçimleri ve kendilerine özgü tipik yüzey özellikleri bulunur, sahip oldukları dokular bu özellikleri oluşturmaktadır. Pürüzlü veya çentikli, girintili veya çıkıntılı gibi özelliklere sahiplerdir. Dünya üzerindeki her obje farklı yüzey özelliklerini kendinde barındırır (Taşören, Sözer & Talas, 2017, s. 71).

Objelerin karakterlerini belirleyen unsur onların dokularıdır. Yeryüzünde var olan nesnelerin yüzeyleri organik ve inorganik olarak farklılık gösterir. Doku, plastik sanatlar çerçevesinde görme ve dokunma ile idrak edilebilen bir unsur olarak tanımlanabilir. Sanatçıların pek çoğu dokuyu tarzlarını yansıtmak için etkili bir biçimde kullandığı görülür (Artut, 2009, s. 155).

3.4.1.7. Renk

Rengin ortaya çıkmasındaki temel etken ışıktır. Işığın kırılması ile renkler oluşur. Herhangi bir objeyi renkli görmemiz doğal veya yapay ışık sayesinde gerçekleşir. Işığın kuvveti ile rengin kuvveti birbiri ile ilişkili ve paraleldir, ışığın kuvvetli olması rengi de kuvvetli yapar (Ayaydın, 2011, s. 116).

Işık ve renk üzerine incelemeler yapan Newton, teleskop geliştirme sürecinde yaptığı deneylerde prizmadan geçen ışığın gökkuşağındaki gibi renk gamının oluştuğunu gözlemlemiştir. Bu gözlem sonrasında ışığın bütün renkleri barındırdığını ortaya koymuştur (Bayraktar vd., 2012, s. 21).

Bilimsel alanda renklerin insan duyguları üzerinde tesirlerini araştıran pek çok çalışma yapılmıştır. Bu araştırmaların yanı sıra Bauhaus okulunda eğitimci ve sanatçı olan Josef Albers'in araştırmaları da renk konusuna katkılar sunmuştur. Bauhaus'ta eğitim verdiği yıllarda kare şeklini temel alarak renk denemeleri yapmıştır. Optik illüzyonlardan yola çıkarak renkler arasındaki ilişkileri keşfetmiştir (Becer, 2009, s. 57).

Renk, resim sanatında temel elemandır. Renkler insanlarda çeşitli duygular uyandırır. Renklerin birbirleri ile uyum veya uyumsuzluğundan farklı etkiler çıkar. Birbirine uyumsuz renkler bir araya geldiğinde kendini belli eden, uyuştugu zaman ise rahatlatıcı etkiler bırakır. Sanatçılar yaptıkları çalışmalarda renk perspektifine önem vermişleridir, bunun sebebi renklerin insanlarda bıraktığı derinlik hissidir (Turani, 2007, s. 121).

Artut (2009)'un ifadesiyle “Doğada üç ana renk vardır. Kırmızı, Sarı, Mavi. Bunların karışımından ara renkler oluşturulur. Örneğin, mavi ile sarının karışımından yeşili, kırmızı ile sarının karışımından turuncuyu, mavi ile kırmızının karışımından ise mor renk elde edilir” (s. 157).

Renkler arası ilişkiyi çözümlemede renk çemberi kullanılır. Renk çemberini, Becer (2009) şu şekilde ifade etmiştir “Ana ve ara renklerin ardışık olarak üzerinde sıralandığı çember. Bu çember eksenini üzerinde hareketlidir ve döndürüldüğünde beyaz gözüktür. Renk çarkı renklerin birbirleriyle ilişkilerini gözlemeye olanak verir” (s. 58).



Şekil 3. Renk çemberi. (Forumtr. (2017). Renk çemberi nasıl çizilir. <https://www.frmtr.com/cizim-atolyesi/7176152-renk-cemberi-nasil-cizilir.html> sayfasından erişilmiştir)

Özellikleri bakımından incelendiğinde renk etkileri yedi farklı zıtlık ekseninde değerlendirilebilir. Renk tasarlama eyleminin kökenini bu yedi zıtlık oluşturur. Tek tek ele alındığında her biri görsel olarak, ifade biçimi olarak ve sembolik anlamda değerler oluştururlar (Itten, 1970, s.32).

Itten (1970) zıtlıkları şu şekilde sıralamıştır “Yalın renk zıtlığı, açık-koyu zıtlığı, sıcak-soğuk zıtlığı, tamamlayıcı zıtlık, eşzamanlı zıtlık, kalite zıtlığı ve miktar zıtlığı” (s. 32).

3.4.2. Tasarım İlkeleri

20. Yüzyılda sanat alanında ortaya farklı üsluplar, akımlar ve okullar çıkmıştır, bu durum tasarım ilkelerinin oluşumunda etki sahibidir. Özellikle Bauhaus okulunun öğretileri, günümüzde tasarım adına yaptığımız uygulamaların temellerini oluşturur (Becer, 2009, s. 63).

3.4.2.1. Tekrar

Tekrar, herhangi bir unsurun farklı sayılarda kullanılması ile meydana gelir. Tasarımda kullanılan objeler veya şekillerin birbirleri ile olan benzerlikleri bağdaştırıcı olur. Tekrar eyleminde objelerin benzerliklerinden ortaya çıkabilecek tekdüzeliği, tasarımda yer alan

diğer unsurların farklılıkları veya hareketliliği örtebilir. Dört çeşit tekrar türü vardır bunlar; tam tekrar, tekrar, değişken tekrar ve aralıklı tekrardır (Alpaslan, 2003, s. 68).

3.4.2.2. Uygunluk

Cisimler arasında birbirine yakın ya da ortak yanların bulunması uygunluk olarak adlandırılır. Uygunluk tasar oluşumunda cisimler arasında bağlantı kurulmasına uygun ortam hazırlar, bu bağlantı cisimlerin renk, ölçü ve biçim gibi yanların biri ya da birkaç tanesi ile bağlantılı olabilir. Uygunlukta salt benzerlik değil, andıran bir yakınlık oluşması söz konusudur, bu bakımdan tekrar ile zıtlık arasındaki aşama olarak değerlendirilebilir. Uygunluk, yapılarına göre dört başlıkta ele alınır, bunlar; fiziksel, hizmet, biçim ve üslup uygunluğudur (Güngör, 2005, s. 118).

3.4.2.3. Zıtlık

Bir tasarımda karşıtlıklar oluşturmak o tasarıma hareketlilik kazandırır. Bunun yolu kullanılan elemanları zıt olanları ile birlikte kullanmaktır. Örneğin; büyük objelerin yanında küçük objeler, koyu rengin yanında açık ve canlı renk, düz bir çizgi ile birlikte yatay bir çizgi kullanmak gibi (Gence & Orhon, 2006, s. 41).

Bir eser oluşumunda zıtlıklar; çizgi, renk, yön gibi unsurlar arasında oluşur. Yatay ve dikey çizgiler gibi, sıcak ve soğuk renkler gibi. Zıtlıkların oluşumu eseri tekdüze olmaktan kurtarır. Kullanılan zıtlıklar sayesinde oluşan eser daha dikkat çekici hale gelir (Tepecik & Toktaş, 2014, s. 48).

3.4.2.4. Koram

Koram yani diğer adıyla derecelenme, aksi iki ucu aşamalarla birbirine bağlayan köprüdür. Koramda ansızın geçişler olmaz, bunun sebebi, uyumlu bir şekilde aşama aşama kontrast değerlerin bir noktada birleşmesi gerekliliğidir. Koram'ın oluşmasında yönler, aralıklar ve ölçüler etkilidir. Örnek vermek gerekirse; şekillerin düzenli bir şekilde yataydan dikeye, sıktan seyreye oluşturulmasıdır (Yılmaz, 2010, s. 39).

Koram eksensel ve odaksal olarak ikiye ayrılır. Bir eksen üzerindeki şekillerin büyükten küçüğe doğru düzenlenmesi eksensel koram olarak adlandırılır. Eksensel dereceleme düz veya kırık çizgilerle oluşturulabilir. Odaksal koram ise şekillerin merkezden belirli

istikamette ve dışa doğru büyükten küçüğe veya tam tersi şekilde sıralanmasıdır. Koram ögesi özellikle süsleme sanatları başta olmak üzere grafik sanatlar ve mimarlıkta sıkça kullanılır (Alpaslan, 2003, s. 75).

3.4.2.5. Egemenlik

Alpaslan (2003)'a göre “Kompozisyonda, biçim, ölçü, renk, doku gibi öğelerden birinin ya da bir grubun diğerine egemenlik kuracak üstünlükte olmasıyla egemenlik oluşur” (s. 73).

Herhangi bir kompozisyonda egemenliği oluşturan öğe pek çok kez zıtlıktır. Tasarımda elemanların bir araya gelmesi ile belirgin bir odak haline gelen egemenlik, denge ve birlik elemanları ile etkili hale gelir (Gence & Orhon, 2006, s. 34).

3.4.2.6. Denge

Denge zıtlıklar ile meydana gelir. Bir resmin oluşumunda çizgilerin, renklerin, biçimlerin vs. bir tamamiyet oluşturması gereklidir ve bu denge ile oluşur. Denge yalnızca renk değil biçimlerle de oluşturulur (Ayaydın, 2011, s. 121).

Bir tasarda tasar öğeleri birbirleri içerisinde oluşturdukları uyum sayesinde dengeyi kurabilmeliler. Öğelerden herhangi biri ağırlığı kendi tarafına alırsa bu durumda denge oluşmaz. Aranjmanlarda bazı objeler ağırlık merkezini oluşturabilir fakat diğer bölümlerde yer alan objelerde ağırlık merkezini kendi tarafında güçlü kılarak dengeyi oluşturmalarıdır. Simetrik ve asimetrik olmak üzere iki denge türü vardır (Güngör, 2005, s. 145).

3.4.2.7. Birlik

Herhangi bir tasarımı oluşturan görsel unsurlar kompozisyon içerisinde tamamiyet oluşturacak biçimde bir araya gelip dağınıklığı engellemiş olur. Tasarımı oluşturan kişi unsurları uyumlu şekilde hazırlamalı ve bu şekilde bütünlüğü oluşturmalı. Nesnelerin benzerlikleri onları gruplara ayırırız, benzerliğe dayalı bir bütünlük oluşması halinde oluşan bütünlük içerisindeki değişik öğeler dikkat çekici hale gelir. Birlik en önemli tasarım ilkelerinden biridir (Becer, 2009, s. 72).

Kompozisyon içerisinde yer alan unsurlar tek başlarına değil, diğerleri ile birlikte bütünlüşerek, uygun ilişkiler kurarak birliği oluşturur. Resimde sadece bir değil bütün

kompozisyon ögeleri arasında uygun bağlantı kurulup tasarımda birlik oluşturulmalıdır (Yılmaz, 2010, s. 36).

3.5. Sanat ve Teknoloji İlişkisi

Endüstri devriminin etkileri ile beraber teknolojinin sanatın sınırlarını genişlettiği düşüncesi ve sanata getirdiği nitelikler reddedilen bir durum değildir. Teknolojinin sağladığı imkânların sanata olan etkisi geçmişten bu yana gözlemlenebilen bir durumdur. Sanat alanına endüstri devriminin etkisi ile başlayan teknolojik gelişmelerin yaşandığı dönemler, İngiltere’de ortaya çıkan Sanat ve El Sanatları hareketini başlatmıştır. Bu hareketin temelini geleneksel üretimi makine üretimi ile birleştirmek ve sanatın endüstriye hizmet etmesi oluştuyordu. Sanat ve El Sanatları hareketinin öncü kişileri arasında William Morris, Van de Velde ve Hermann Muthesius yer almaktadır. Van de Velde 1912 yılında Almanya’da Bauhaus okulunu tesis ederek Plastik Sanatlar ile ilgili çalışmaları burada ortaya koymaya çabalamıştır (Turani, 2010, s. 762).

Sanat ve teknoloji ilişkisinde tarihsel bir sıralama yapılacak olursa eğer şu şekilde sıralanabilir; Elektronik Sanat 1940’lı yıllarda, Data Art 1950’lerde, Random Art 1960’larda ortaya çıkmıştır. Sonrasında; Bilgisayar Sanatı 1970’li yıllarda, Sentetik İmaj Sanatı ise 1980’li yıllarda oluşmuştur. Berlin’de 1991 yılında gerçekleştirilen Metropolis sergisi farklı sanat yapıtlarını içeriyordu. Bu sergiye katılan sanatçılar estetik, artistik ve teknolojiyi sentezleme uğraşındaydılar, aynı zamanda toplum, çevre ve teknolojiyi de farklı biçimde yorumlama yoluna gitmişlerdi. Bu sanatçılar aynı zamanda 20. Yüzyıl sanat akımlarından ilham almışlardır. Bilgisayar sanatının ortaya çıkışında fotoğraf önemli bir yere sahiptir. Fotoğrafın oluşturduğu imkânlar sayesinde başta video olmak üzere dijital imajlar oluşturma artmıştır. Teknolojik ilerleyiş ile birlikte bilgisayar da sanatçının çalışma alanına girmiştir (Turani, 2010, s. 766).

1950 ve 1960’lı yıllarda sanat ve teknoloji arasındaki irtibatın artması beraberinde sanat kavramını da daha fazla sorgulanır hale getirmişti. Bu dönemlerde sanatçılar eserlerinde endirekt yollarla teknolojiyi yorumlama yoluna gittiler ve izleyiciye görsel-işitsel deneyimler kazandırmaya çalıştılar (Huhtamo, 2016, s. 75).

Bulunduğumuz zaman diliminde imge oluşturmada büyük oranda bilgisayar teknolojisi rol almaktadır. Geçmişin geleneksel üretim biçimleri, fotoğraf ve film sayesinde mekanikleşti,

böylece ressam ve heykeltıraşın bu alandaki nakletme vazifesi de bitmiş oldu (Turani, 2015, s. 109).

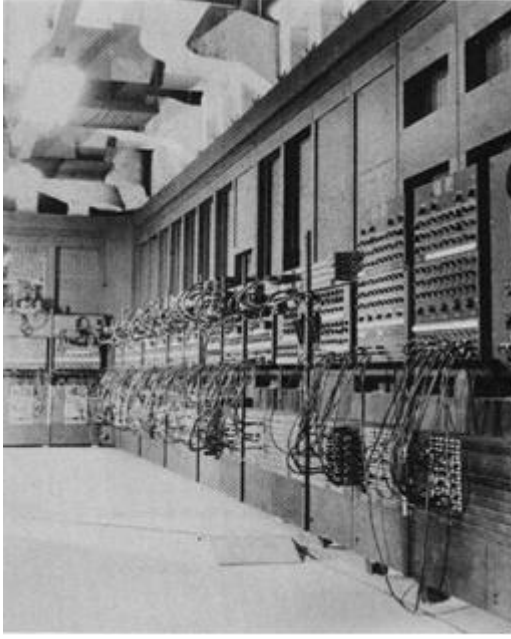
Endüstri devrimi ile birlikte makineleşme hızlanmış ve bu her alanda olduğu gibi sanat alanına da etki de bulunmuştur. Görsel sanatların bu durumdan etkilenmesi endüstri devrimi ile paraleldir. Teknolojinin devamlı ilerliyor oluşu haliyle görsel sanatların teknolojiden yararlanmasını da geniş bir alanda beraberinde getirmiştir. Video sanatı, sinema, bilgisayar destekli grafik sanatı ve fotoğraf sanatı görsel açıdan teknoloji temeli ile meydana getirilmektedir. Gelişen bilgisayar teknolojisi ve internet ortamı hiç şüphesiz görsel sanatlar alanına çok geniş bir alan açmıştır. Sanat üretiminde yeni seçenekler devreye girmiş, üretim aşamasında çok farklı yönler ortaya çıkmıştır. Çeşitlik birçok grafik yazılımı sayesinde her çeşit tasarım yapılabilmektedir (Ünalın, 2010, s.155).

Bilim ve teknolojinin katkısıyla sanat yeni boyutlara ulaşmaktadır ve katkısı her geçen gün artmaktadır. Teknoloji, sanat için bir aracı veya asıl bileşen olabilmektedir. Günümüzde sosyal medyanın da yoğun etkisi sanat ve teknoloji ilişkisinde yeni bir pencere açmaktadır. Sosyal medya üzerinde paylaşım ve katılım bilim ve sanat etkileşimine katkı sunmasının yanında yeni kapsamlara ulaşmaktadır (Earnshaw, 2017, s. 3).

3.5.1. Dijital Sanat

Dijital sanatın adlandırılması farklı biçimlerde yapılmaktadır. Üretiminde daha çok bilgisayarın yer almasından dolayı genel olarak bilgisayar sanatı olarak adlandırılrsa da dijital sanat kavramı daha geniştir. Buna rağmen bilgisayarların dijital sanat üretiminde fazlasıyla mühim bir yere sahip olduğu söylenebilir (Sağlamtimur, 2010, s. 217).

Dijital sanatın miladı, ENIAC adlı ilk bilgisayarın icat edilmesi ile birlikte insanların bilgisayar teknolojisinin matematiksel işlevlerinden estetik alanda yararlanmak için harekete geçmesi ile başladı. ENIAC, 1946 yılında Pennsylvania Üniversitesinde geliştirilmişti (Wands, 2006, s. 24).



Şekil 4. İlk bilgisayar ENIAC. (Furkanhan. (2016). *İlk Bilgisayar Eniac*. <http://furkanhan.blogspot.com/2016/06/ilk-bilgisayar-enac.html> sayfasından erişilmiştir)

Sanatçılar, geleneksel üretim biçimlerinin yanına dijital olanakları kabullenmeleri ile dijital sanatın gelişim sürecinin başladığı söylenebilir. Bu gelişim sürecini 1960 ile 1990 yılları arasında ele aldığımızda ilk olarak fotoğraf ve sinema alanında deneysel çalışmalar yapılmıştır. Video kameralar ve bilgisayar deneysel çalışmaların yapıldığı diğer alanlar olmuştur. 1990'lı yıllara gelindiğinde internet sanatçılar için kreatif ortam olmuştur ve günümüze geldiğimizde de teknolojik ilerleyiş ile birlikte sanatın alanı her geçen gün daha da genişlemektedir (Yücel, 2012, s. 30).

Geleneksel yöntemler içerisinde temel sanat ilke ve elemanlarının kullanıldığı gibi aynı şekilde dijital alanda sanat üretiminde de yine aynı ilke ve elemanlardan faydalanılmaktadır. Dijital sanatın üretiminde kullanılan yazılımlar ve diğer gereçler tasarımcılara hayal gücünün sınırlarını zorlayan tasarımlar yapmaları için geniş imkânlar vermektedir (Sağlamtimur, 2010, s. 217).

Dijital sanat günümüze gelinceye dek hızla gelişimini sürdürdü. Dijital sanatın oluşturulmasında olanaklar genişledi. Sanatçılar dijital alanda çalışmalar üretebilmek için kendi donanım ve yazılımlarını geliştirdi (Paul, 2016, s. 6).

Günümüzde dijital teknolojilerin gelişimini net bir şekilde gözlemliyoruz. Hayatın tüm alanlarında dijitalleşme yoğun bir şekilde etkisini göstermektedir. Sanatın üretim biçimleri

de bu dönemde deęiřmiř durumdadır. Artık geleneksel sanat biimlerinin yerini mekanik retim biimleri almaktadır. Sanatılar, gnmzde rettiklerini belli bir sınır ierisinde deęil geniř bir sosyal zemin zerinde deęerlendirmektedirler (Ycel, 2012, s. 29).

3.6. Sanat Eęitimi ve Teknoloji

21.yzyılın bulunduęumuz zaman diliminde her alanda olduęu gibi sanat alanı da teknolojinin etkisi altına girmiř bulunmaktadır. Bundan nceki blmlerde de aktarıldıęı gibi sanat gemiřten bu gne aslında teknolojinin geliřimini srdrdę her dnem bu durumdan etkilenererek geliřimini srdrmeye devam etmiřtir. Burada nemli olan nokta elbette teknolojinin ne kadar verimli kullanılabildięi ve eęitimde ne derece yararlanılabildięi konusudur. Bugn dijital devrimin en yoęun olarak yařandıęı ve etkisini hissettirdięi bir dnemi yařamaktayız.

Teknolojinin bu noktalara gelmesiyle plastik sanatlar alanına ynelik birok yenilik ve deęiřim kendini gstermiř bulunmaktadır. rneęin; resim sadece kâğıt-kalem veya boya ile heykel ise sadece kil veya dięer malzemeler ile retilmemektedir. Bilgisayarlara ve hatta akıllı telefonlara neredeyse herkesin sahip olduęu dřnldęnde, teknolojinin artık gemiřteki gibi belli yerlerde ve belli kiřilerde bulunan ok pahalı, ulařılmaz bir řey olmadığı grlmektedir. Artık bilgisayarların yanı sıra mobil teknolojinin bu denli geliřim gstermesi izim yapmayı, yazı yazmayı, grafikler retmeyi cebimize kadar tařımıř durumdadır. Bu noktada plastik sanatlar alanında zellikle resim eęitiminde, aslında yıllardır var olan ve dijital alanda eserler retmek iin kullanılan teknolojilerin eęitim alanında kullanılması ve benimsetilmesi gnmz řartları ile net bir řekilde rtřmektedir.

Bulunduęumuz dijital aęda ęrencilerin teknolojinin getirdięi olanaklardan faydalanması ve yaratıcılıklarını dijital aralarla baęlantı kurar hale getirmeleri, aynı zamanda sanat eęitimcilerinin de teknolojinin kullanımı ile ilgili arařtırmalar yapmaya gereksinimleri bulunmaktadır. Teknolojinin sınıf ortamları ile btnleřmesi gerekmektedir (Lynch, 2010, s. 3).

Grsel sanatlar alanında gnmz teknolojiklerinin hem kalite hem de orijinallik anlamında alana byk bir katkı sunduęu inkr edilemez. Teknolojinin alana getirdięi olanaklar bu iř ile ilgilenen herkes iin bir avantaj oluřturmuřtur. Sanat eęitimi ve sanat faaliyetleri erevesinde bilgisayarın saęladıęı iřlevleri doęru zemine oturtmak, eęitimini verebilmek

göz önüne alınması gereken bir durumdur. Dijital alanda öğrencilerin el becerilerine etki etmeyecek şekilde sanatsal becerilerini geliştirebilmelerini sağlamak gerekmektedir (Alakuş, 2005, s. 139).

Resim-iş eğitimi genel eğitim kapsamında önemli yere sahip olmasına rağmen bu alanda yeni yaklaşımlar konusunda bu güne kadar sonuç alındığı söylenemez. Günümüz gelişmeleri göz önüne alındığında yenilikler ciddi biçimde incelenmelidir (Ünalın, 2010, s. 148).

Teknolojide ki gelişmeler pek çok alana etki etmektedir. Bu gelişmelerin yalnızca bilim dallarına özgü olduğu düşünülmemelidir. Dolayısıyla sanat alanı da teknolojik gelişmelerden etkilenmektedir ve buna ihtiyaç duymaktadır. Çağı yakalayabilmek için sanat eğitmeni yetiştirme görevini üstlenen eğitim fakültelerinin resim-iş eğitimi anabilim dallarında modern ve vizyon sahibi bir sanat eğitimi anlayışı ile hareket edilmelidir (Bölükoğlu, 2002, s. 254).

Sanat eğitiminde dijitalin öneminin yanında bazı soru işaretleri de bulunmaktadır. Sanat eğitimi veren kurumların teknolojik alt yapı bakımından ne kadar yeterli olduğu bu soruların başında gelmektedir. Ülkemizde özellikle maddi ve başka çeşitli sorunlardan dolayı alt yapının sorunlu olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra sanat eğitimcilerinin, sanat alanındaki teknolojiler ile ilgili hem teorik hem de pratik anlamda ne düzeyde yer aldıkları da bir diğer soru olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.7. Temel Sanat Eğitimi ve Bilgisayar Ortamı

Temel sanat eğitiminde günümüzün teknolojik olanaklarının kullanılması ve öğrencilere benimsetilmesi büyük önem taşımaktadır. Temel sanat eğitimi, sanat eğitiminde temel tasarım ilke ve elemanlarının öğretildiği en önemli ders olma özelliğindedir. Bu açıdan bakıldığı zaman, tasarım alanı için geliştirilmiş teknolojilerin eğitiminin hem teorik hem de uygulamalı olarak verilmesi gerekmektedir.

Temel sanat eğitiminde öğrenciler tasarım ilke ve elemanlarını öğrenerek özgün düşüncüyü ve görsel algılarını geliştirirler. Denemeler yapmak, problemlere farklı açılardan bakmak bu eğitimin başlıca hedefleri arasında sayılır. Günümüzün çağdaş teknolojileri ile bu eğitimin uygulanması kaliteli ve doğru bir tasarım eğitimi için gereklidir (Akçadoğan, 2006, s. 11).

Temel Tasarım dersi, sanatın ilke ve elemanlarını öğrencilere kazandırmak için uygulanan bir derstir. Burada önemli olan nokta, öğrencilerin aldıkları bu temel bilgiler hem görsel hem

de teorik bakımdan sanatsal gelişimler için çok önemlidir. Temel tasarım derslerinde hâlihazırda ekseriyetle yöntem ve teknik kısmında geçmişten bu yana uygulanan eğitim devam etmektedir. Fakat bu durumun zaman kaybına sebep olduğu söylenebilir. Teknik ve yöntem için tüketilen zaman dijital, yani bilgisayar ortamında verilmesi halinde öğrenciler teknolojinin sağladığı birçok olanak ile farklı çalışmalar yapabileceklerdir (Ayaydın, 2010, s. 60).

Geleneksel yöntemler ile dijital ortamda ki yöntemler farklılık göstermektedir. Bilgisayar ortamında tasarım yapılabilmesi için; nasıl ki geleneksel yöntemler ile tasarım yapılırken kâğıt türlerini, boya türlerini, kalemleri vb. tanımak gerekiyorsa, bilgisayar ortamında tasarım yapabilmek için yazılımları ve tasarım için gerekli aygıtları tanımak gerekir. Örneğin; kitap resimleme, dergilerde yer alan resimlemeler, web ortamında yer alan görseller, video oyunları için hazırlanan konsept tasarımları, animasyonlar için hazırlanan tasarımların neredeyse tümü bilgisayar ortamında oluşturulmaktadır. Sanat eğitiminin sadece geleneksel yöntemler ile verilmesi, bu eğitimi alan kişileri günümüzün genişleyen yeni alanlarından uzak tutmaktadır. Bunun önüne geçebilmek için Temel Tasarım dersinde dijital olanaklardan yararlanılması önemli bir konu olmaktadır.

Bilgisayar ortamında tasarım oluşturmak artık günümüzde sadece grafik sanat ile ilgili bir durum değildir. Grafik tabletler ve dijital kalemler sayesinde nasıl kâğıt üzerine bir çizim, eskiz ve tasarım yapılıyorsa, aynı şekilde ve hatta daha geniş varyasyonlarla bilgisayar ortamında aynı işlemler yapılabilir.

Temel tasarım dersinin dijital ortamda verilmesi günümüz şartlarında olması gerektir. Eğitimi alan kişiler klasik yöntem ile eğitim aldıktan sonra kendilerini dijital ortamda geliştirmek için fazladan zaman harcayacakları düşünüldüğü zaman, hem bu açıdan hem de genel sanat eğitimi açısından ciddi bir mesele olarak karşımıza çıkmaktadır. En başta Temel Tasarım dersinde dijital yönelimleri öğrenmek daha sonra ki çalışmalarında ve hayatlarında öğrencilere büyük avantajlar kazandıracaktır.

Bulunduğumuz çağın bir mecburiyeti olarak tasarımı bilgisayar ortamında mümkün kılan yazılımları öğrencilerin Temel Sanat Eğitimi kapsamında öğrenmesi gerekmektedir. Öğrencilerin bu yazılımları kullanması çalışmalarında alternatifleri arttırmanın yanında hayal güçlerini kullanma konusunda sınırsız olanaklar imkânlar sağlamaktadır. Dijital

olanakların kullanılması aynı zamanda günümüzde gelişen tasarım eğilimleri hakkında bir sağgörü oluşmasını sağlayacaktır (Akçadoğan, 2006, s. 12).

3.8. Dijital Tasarım Yazılımları ve Gereçleri

Dijital ortamda tasarım oluşturabilmek için geliştirilmiş pek çok yazılım kullanılmaktadır. Çalışmalar bu yazılımlar üzerinde gerçekleştirilmektedir. Nasıl ki farklı yüzeyler üzerine çizim veya boyama yapılırken kalem ve fırça kullanılıyorsa, dijital ortamda çizim veya vektörel çalışma yapma araçları da grafik tabletlerdir. Bu cihazlar çeşitli boyut ve özelliklerde yüzeyler ve Stylus adı verilen dijital kalemlerden oluşmaktadır. Burada bilgisayar, yazılım ve gereçlerin ana üssü konumundadır. Yazılımlar bilgisayar üzerinde çalışmaktadır, gereçler ise bilgisayara haricen bağlanır. Her geçen gün gelişen teknoloji sayesinde haricen kullanılan grafik tabletlerin dışında hem bilgisayar hem tablet özelliği bulunan mobil cihazlarda geliştirilmiştir.



Şekil 5. Gelişmiş bir grafik tablet. (Trusted Reviews. (2012). *Wacom Outs 'Affordable' Cintiq 22HD, High-End Cintiq 24HD*. <https://www.trustedreviews.com/news/wacom-outs-affordable-cintiq-22hd-high-end-cintiq-24hd-with-touch-and-97-percent-adobe-2904202> sayfasından erişilmiştir)

Dijital görüntüler oluşturabilmek için pek çok yazılım bulunmaktadır. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Autodesk Sketch Book, Corel Draw ve Corel Painter bunların başlıca olanlarıdır. Bunların arasında en popüler ve yaygın olanının Adobe Photoshop olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır.

İki boyutlu görüntüler yaratan sanatçıların, Adobe Photoshop gibi yazılım paketleriyle donanmış stüdyoları vardır. İsmi çağrıştırdığı gibi, bu yazılım esasen fotoğraflarla çalışmak amacıyla yaratılmıştır. Sanatçılar bu uygulamayla da çizim yapabilirler; nitekim ticari illüstrasyonlarda işe

yarayan asli araçlardan birisidir bu. Photoshop, ya piksel tabanlı görüntüler ya da vektör tasarımlar üretme tercihini sunar (Wands, 2006, s. 34).

Sayısallaştırma terimi grafik tabletler içinde kullanılmaktadır, dolayısıyla grafik tabletlerde birer sayısallaştırma görevi görür. Grafik tabletler basınca duyarlı şekilde üretilmiştir, bu sayede gerçek çizim deneyimini bilgisayar ortamında basınç duyarlılığı sayesinde simüle eder. Kalemler değişken genişlik ve tarzlara sahip olabilirler ve bu kalemler çizim yapmamıza olanak verir. Grafik tabletler şekilleri, özellikleri ve boyutları açısından değişkenlik gösterebilir. Amatör ve profesyoneller için farklı modellerde üretilirler (Kolle, 2001, s. 9).



Şekil 6. Çizim özellikli tablet bilgisayar. (Business World. (2017). *Lenovo Yoga Book: A true ultraportable with steep learning curve*. <http://www.bworldonline.com/lenovo-yoga-book-true-ultraportable-steep-learning-curve/> sayfasından erişilmiştir)

Geleneksel yollarla çalışmalar üretmenin yanında dijital çalışmalar üretmek için ortamlar mevcuttur; Bilgisayar, grafik tablet, monitörler, yazıcılar vb. Sanatçılar görüntü oluşturmada uzmanlaşan teknolojiler ve yazılımlar sayesinde serbest çizim, fotoğraf düzenleme, vektörel yöntemle tasarım oluşturma ve üç boyutlu modelleme gibi pek çok çalışma yapabilirler (Wands, 2006, s. 34).

Günümüzde çizim ve tasarım için geliştirilmiş uygulamalar tasarımcılara çok fazla çeşitlilik sunmaktadır. Bu uygulamalarda benzersin efektler kullanılabilir, farklı teknikler kullanılabilir ve bunları yaparken pek çok çeşitte araç yardımcı olur. Bu özelliklerin yanı sıra 16,7 milyon renk paleti ve çizim esnasında hassaslık kontrolü, saydamlık ve basınca duyarlılık gibi özellikleri de bu uygulamaların yetenekleri arasında yer alır (Pender, 1998, s. 197).

BÖLÜM IV

YÖNTEM

4.1. Araştırma Modeli

Araştırmada, “Lisans Düzeyi Temel Sanat Eğitiminde Özgün Tasarımların Bilgisayar Ortamında Aktarılma Becerisi” başlığı altında öğrencilerin kâğıt üzerine guaş boya ile yaptıkları özgün renk çalışmalarını bilgisayar ortamında grafik tablet aracılığı ile aktarımlarını incelemek adına nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Herhangi bir konu ile ilgili araştırmada nitel araştırmacılar, konu ile ilgili belli başlı soruların cevabını bulmaktan ziyade konuyu daha derin analiz ederek geniş bir perspektiften bakma eğiliminde olurlar. Örnek vermek gerekirse; okul ortamında bir dersin ne şekilde öğretildiği, hazırlık aşaması, öğrencilerin ders içi faaliyetleri vb. gibi konular öğretici ve öğrenci tecrübeleri tabii ortam içerisinde müşahade edilir ve elde edilen veriler bu şekilde rapor haline getirmeye çaba gösterilir (Büyüköztürk, K.Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2016, s. 244). Doğal ortamında herhangi bir olayın incelenmesi nitel araştırmaların en açık özelliğinden biridir ve bu sebeple nitel araştırmaları saha araştırmaları şeklinde tanımlamak da yanlış bir söylem olmaz. Doğal ortam herhangi bir yer olabilir, bir okul veya o okulun içerisinde ki bir sınıf veya bir klinik gibi. Bir doğal ortamda araştırmacılar ortam içerisinde büyük bir zaman dilimini araştırmanın katılımcıları ile birlikte geçirerek buradan edindiği izlenimleri not tutma yoluyla veya bunun dışında görüntü kaydı ve ses kaydı ile rapor haline getirilebilir (Büyüköztürk vd., 2016, s. 245).

Araştırmada nitel araştırma deseni olarak olgu bilim (Fenomenoloji) kullanılmıştır. Christensen, Johnson ve Turner (2015)’a göre “Araştırmacının, bir ya da daha fazla katılımcının bir fenomeni (olay, durum, kavram vb.) nasıl deneyimlediğini açıklamaya çalıştığı nitel araştırma yöntemi” (s.408) şeklinde ifade edilmiştir.

Saban ve Ersoy (2016)'a göre ise “Fenomenoloji, daha çok pozitivist paradigmanın karşısında gerçekliği bireysel bakış ve deneyimlerde arayan bir akım olarak gelişmiştir” (s.53).

Bu doğrultuda, öğrencilerin Temel Tasarım dersi kapsamında bizzat araştırmacının gözetimi altında bilgisayar ortamında yaptıkları çalışma gözlemlendikten sonra buradan yola çıkarak çıkarımlar yapılmış ve bilgisayar ortamında yaptıkları çalışmalar incelenerek bunların tümü rapor haline getirilmiştir. Ayrıca yapılan çalışmalar 3 uzman tarafından değerlendirilmiştir. Değerlendirme ölçeğinde beş madde kapsamında her bir madde beş puan üzerinden değerlendirilerek, alınan sonuçların ortalaması her bir öğrencinin çalışması için tablolar halinde yansıtılmıştır.

4.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Eğitimi Temel Tasarım dersi oluşturmaktadır. Örneklem ise; geleneksel yöntem ve dijital yöntem ile renk çalışması yaptırılacak olan, toplam 15 katılımcıdan oluşan 1. Sınıf öğrencileridir. Katılımcıların 13'ünü kız öğrenciler, 2'sini ise erkek öğrenciler oluşturmaktadır.

4.3. Veri Toplama Teknikleri

Bu araştırma için; Temel sanat eğitimi, sanat eğitimi, sanat tarihi ve dijital sanat ile ilgili Türkçe ve İngilizce kitap, makale ve tezler incelenerek literatür taraması yapılmıştır. Aynı zamanda öğrencilerin geleneksel ve dijital yöntemler ile yaptıkları renk çalışmaları incelenerek; çalışmalar arasındaki farklar, uygulamaya etkileri, katkıları üzerinde gözlem kayıtlarından faydalanılarak çıkarımlar yapılmıştır. 3 alan uzmanı çalışmaları değerlendirerek puanlama yapmışlardır. Verilen puanların aritmetik ortalaması alınarak yansıtılmıştır.

4.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Elde edilen verilerin analiz edilmesinde betimsel analiz ve içerik analizi teknikleri kullanılmıştır. Analiz edilen veriler ile öğrencilerin dijital ortamda, geleneksel yollarla yaptıkları renk çalışmalarının aynılarını ne şekilde aktardıkları ve bunun öğrencilere ne gibi katkılar sağladığı analiz edilmiştir.

4.5. Uygulama

Yapılan çalışma doğrultusunda öğrencilerin, Bristol kâğıt üzerine guaş boya ile 30x30 boyutunda yaptıkları renk çalışmalarının aynıları bilgisayar ortamında yine aynı boyutlarda yaptırılmıştır. Bilgisayar ortamında ki çalışmalar Photoshop programı üzerinde ve grafik tablet kullanılarak yaptırılmıştır. Çoğu öğrencinin programı ve grafik tableti kullanmayı bilmediği varsayılarak, Photoshop programında sadece belli ayarlar ve komutlar kullanılmıştır. Çalışmaya geçmeden önce öğrencilere bilgisayar ortamında nasıl tasarım yapıldığı ile ilgili bilgi verilmiştir. Grafik tablet cihazı, dijital kalem tanıtılmış ve nasıl kullanıldığı ile ilgili bilgi verilmiştir. Son olarak, verilen teorik bilgileri pekiştirmek adına dijital çizim ve tasarımların yer aldığı yirmi sayfalık bir kitapçık çalışmada yer alacak olan bütün öğrenciler tarafından incelenmiştir.

Bilgisayar ortamında çalışmaya başlandığında ilk aşama yaptıkları çalışmaların taslağını çizmek olmuştur. Ayrıca, çizime geçmeden önce dijital kalem ve grafik tableti ilk kez kullanacak olmalarından dolayı oluşan heyecanı yenmeleri adına her birinden isteklerine göre akıllarından geçen herhangi bir şeyi çizmeleri istenmiştir. Sonrasında, çizim esnasında oluşacak yanlışlıkları düzeltmek için neler yapacakları, hangi düğmenin ve komutun ne işe yaradığı, program, bilgisayar ve grafik tabletin nasıl entegre çalıştığı, arasındaki koordinasyonun nasıl sağlanacağı anlatılmıştır. Öğrencilerin bu aşamada tıkanıp ve yaptıkları yanlışları düzeltmedikleri anlarda müdahalede bulunulmuştur. Bunun dışında bir müdahalede bulunulmamıştır. Çalışmanın renkli aşamasına geçilmeden önce öğrenciler dijital ortamda oluşturacakları kompozisyonların desenini çizmiştir.

Çalışma, 1.Sınıf Temel Sanat Atölyesinden 15 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler Bristol kâğıt üzerine guaş boya ile yaptıkları renk çalışmalarını temel tasarım dersi kapsamında, bilgisayar ortamında yapılacak çalışmadan önce bitirmişlerdir. Öğrenciler guaş çalışmalarının ne kadar sürede yapıldığını belirtmiştir ve bu sürelerle çalışmaların karşılaştırıldığı bölümde yer verilmiştir. Bilgisayar ortamında yapılan çalışmada, çalışmanın yapılacağı bilgisayar ve grafik tablet araştırmacının kendisine ait olup, bu konuda enstitüden herhangi bir yardım alınmamıştır.

Çalışma için Gazi Üniversitesi Etik Komisyonundan gerekli izin alınmıştır (EK 1).

Tablo 1

Uygulama Takvimi

Öğrenci	Çalışma Tarihi	Çalışma Süresi
Ö1	22.05.2018	85 Dakika
Ö2	23.05.2018	95 Dakika
Ö3	24.05.2018	80 Dakika
Ö4	25.05.2018	105 Dakika
Ö5	28.05.2018	90 Dakika
Ö6	29.05.2018	65 Dakika
Ö7	30.05.2018	130 Dakika
Ö8	31.05.2018	120 Dakika
Ö9	04.06.2018	70 Dakika
Ö10	05.06.2018	60 Dakika
Ö11	06.06.2018	70 Dakika
Ö12	07.06.2018	120 Dakika
Ö13	08.06.2018	110 Dakika
Ö14	11.06.2018	100 Dakika
Ö15	12.06.2018	25 Dakika

Not: Tabloda yer alan süreler bilgisayar ortamında yapılan çalışmaya aittir.

4.6. Araştırmacının Rolü

Araştırmacı çalışma süreci kapsamında çalışmayı organize etme, çalışma hakkında eğitim verme, çalışma anında gerekli görüldüğü yerlerde müdahalede bulunma ve gözlemci rolünü üstlenmiştir.

BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUM

Çalışmada yer alan öğrencilerin büyük kısmı daha önce bilgisayar ortamında hiçbir çalışma yapmadığını belirtmiş, aynı zamanda dijital çizim, grafik tabletler ve çizim yazılımları ile ilgili herhangi bir bilgiye sahip olmadıklarını belirtmişlerdir. Çalışmaların değerlendirmesi bu kriterler göz önüne alınarak yapılmıştır.

Çalışmalar yöntem açısından kıyaslandığı zaman; Çeşitli kâğıtlar ve fon kartonlarının üzerine uygulanabilen Guaş boya, çalışma esnasında boya ile çizilebileceği gibi kurşun kalemle hafifçe eskiz yapılarak da boyama yapılabilir. Boyamada açıktan koyuya, koyudan açığa gidilmesi uygundur. Guaş boyanın uygulanmasında ince ve yumuşak suluboya fırçaları kullanılabildiği gibi sert ve kalın yağlıboya fırçaları da kullanılabilmektedir. Boyalarda renk karışımlarını elde edebilmek için ise paletlere ihtiyaç duyulur (S.Buyurgan & Buyurgan, 2007, s.147). Süre olarak bakıldığı zamanda Guaş tekniğinde Renk skalası ve benzeri bir çalışmanın yapılması hayli zaman alabilmektedir. Oluşturulan kompozisyona göre çalışma için harcanan vakit değişebilir. Bilgisayar ortamında ki çalışmalarda ise bilgisayar, grafik yazılımı, grafik tablet ve dijital kalem çalışma yapılabilmesi için gerekli olanlardır. Bu ortamda yapılan çalışmalarda renk varyasyonları oldukça kapsamlıdır. Yapılan çalışmalar üzerinde defalarca düzeltme yapmak mümkündür, sınırsız bir özgürlük alanı bulunmaktadır ve zaman açısından daha kısa sürede netice elde edilmektedir.

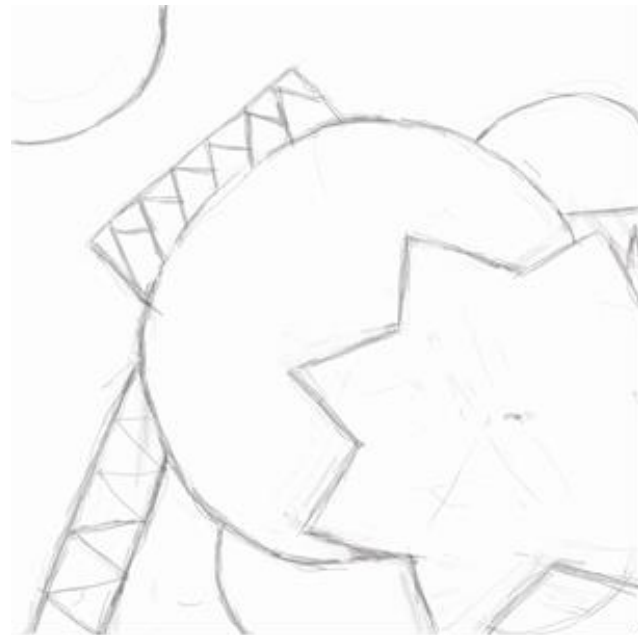
Çalışma süreci içerisinde bilgisayar ortamında yapılan çalışmada gözlem yolu ile elde edilen veriler, guaş ve dijital çalışmaların karşılaştırılması yoluyla aktarılmıştır.

5.1. Çalışmaların Dijital Desen Aşamaları

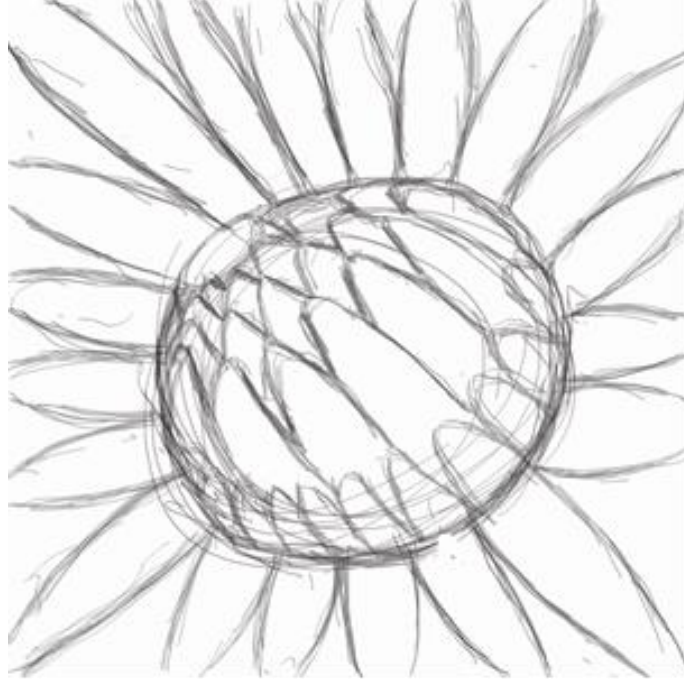
Öğrenciler, bilgisayar ortamındaki renkli çalışmaya geçmeden önce oluşturacakları kompozisyonların desenlerini çizmişlerdir. Bu aşamada her bir desen 5-10 dakikalık süreler içerisinde çizilmiştir



Şekil 7. Ö1-Dijital desen çalışması



Şekil 8. Ö2-Dijital desen çalışması



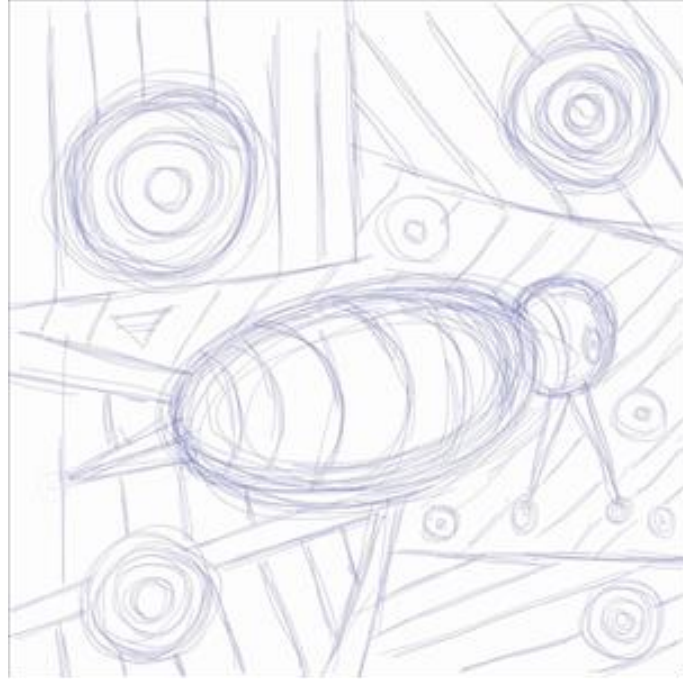
Şekil 9. Ö3-Dijital desen çalışması



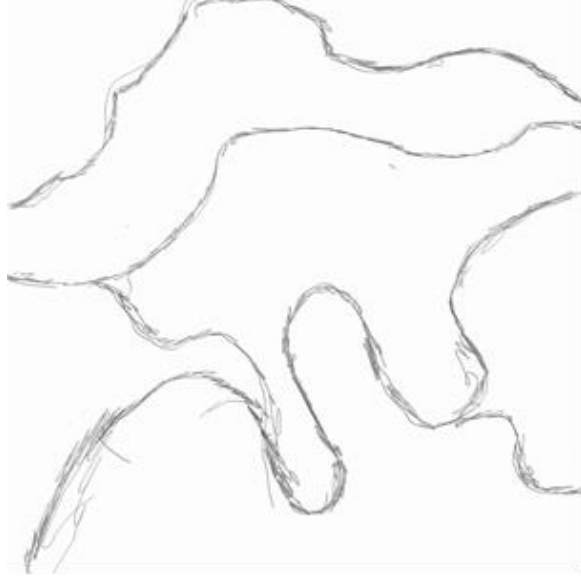
Şekil 10. Ö4-Dijital desen çalışması



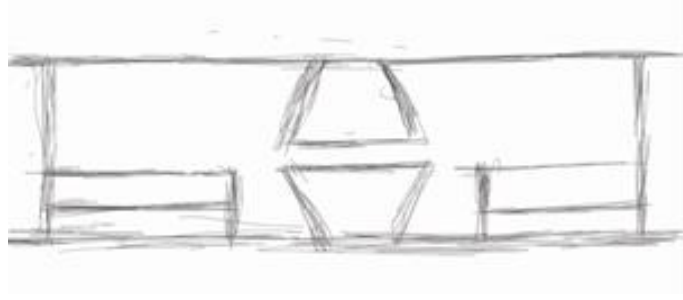
Şekil 11. Ö5-Dijital desen çalışması



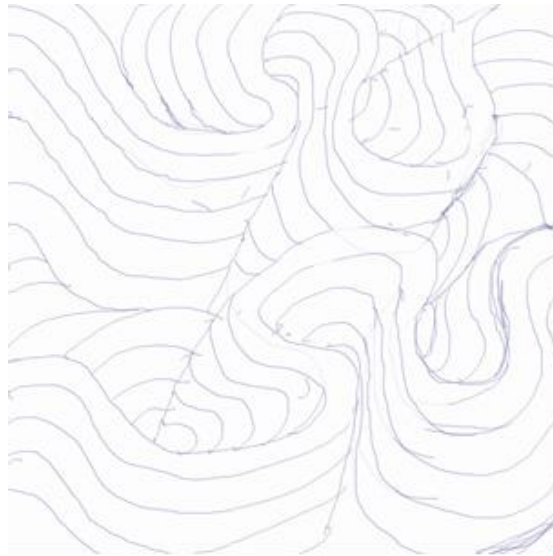
Şekil 12. Ö6-Dijital desen çalışması



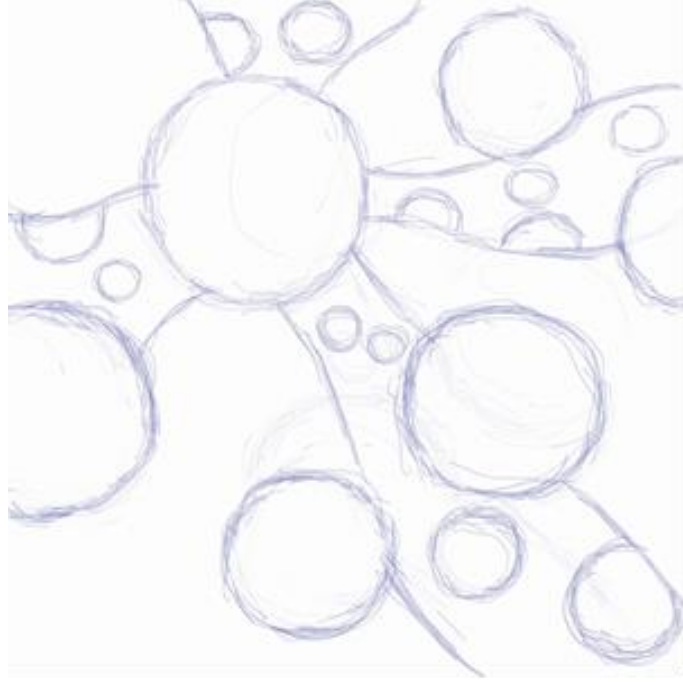
Şekil 13. Ö7-Dijital desen çalışması



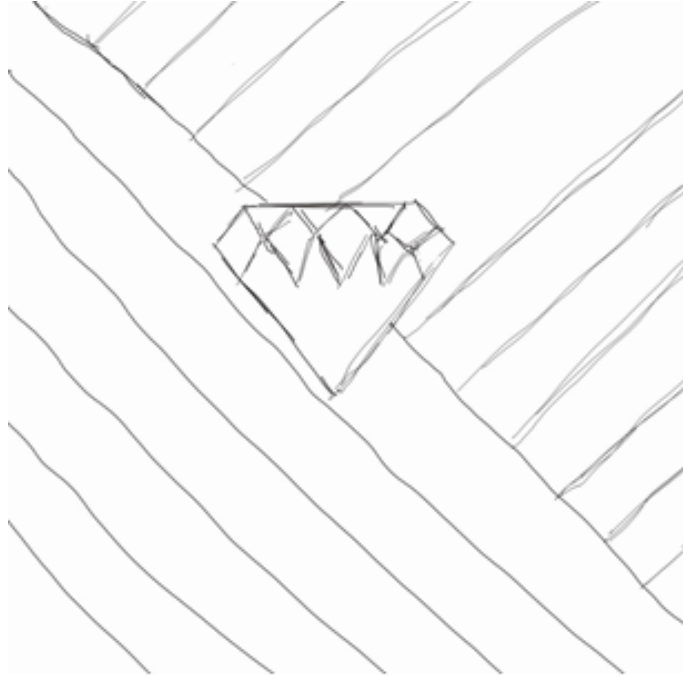
Şekil 14. Ö8-Dijital desen çalışması



Şekil 15. Ö9-Dijital desen çalışması



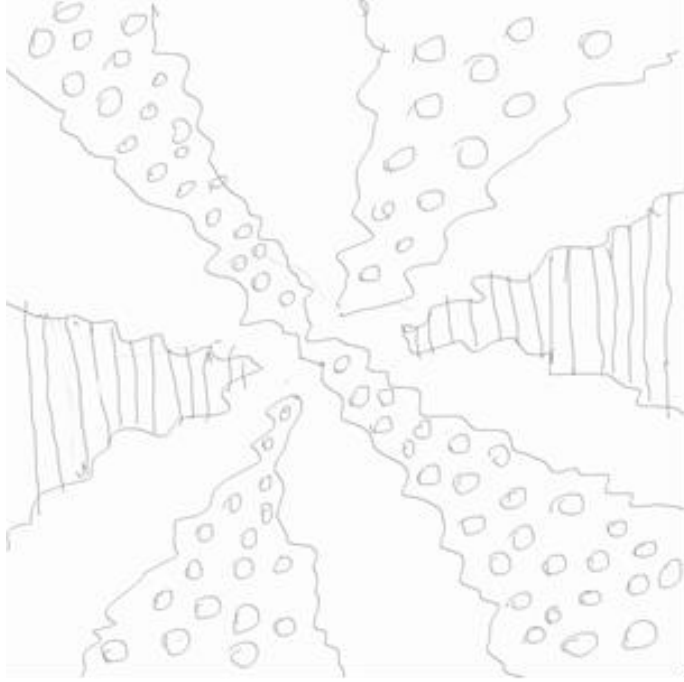
Şekil 16. Ö10-Dijital desen çalışması



Şekil 17. Ö11-Dijital desen çalışması



Şekil 18. Ö12-Dijital desen çalışması



Şekil 19. Ö13-Dijital desen çalışması



Şekil 20. Ö14-Dijital desen çalışması



Şekil 21. Ö15-Dijital desen çalışması

5.2. Çalışmaların Karşılaştırma ve İncelemeleri

Ö1 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 22. Ö1-Guaş çalışması



Şekil 23. Ö1-Renkli dijital çalışması

Sarı, yeşil ve mavi renklerin kullanımıyla oluşturulmuş bir çalışma. Kompozisyon bakımından incelendiğinde kâğıt üzerine yapılan desen, dijital ortamda küçük farklılıklarla başarılı bir şekilde uygulanmıştır. Renk uygulamasında ise dijital ortamda renklerin büyük oranda doğru uygulanmış olduğu görülmektedir. Göze çarpan belirgin bir farklılık olarak, yılan deseninin sarılı olduğu şekilde guaş çalışmasında sarı renk daha yoğun kullanılmışken dijital ortamda daha çok yeşil renk kullanılmıştır. Renk geçişleri, guaş tekniğinde yapılan çalışmada olduğu gibi başarılı bir şekilde, bazı ufak farklılıklar ile uygulanmış. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında hiç çalışmadığını fakat konu hakkında az da olsa bilgiye sahip olduğunu belirtmiştir ve bunun çalışmasına da yansıdığı görülmektedir. Genel olarak kompozisyon, renk kullanımı ve renk geçişleri bakımından başarılı bir çalışma olduğu söylenebilir.

Tablo 2

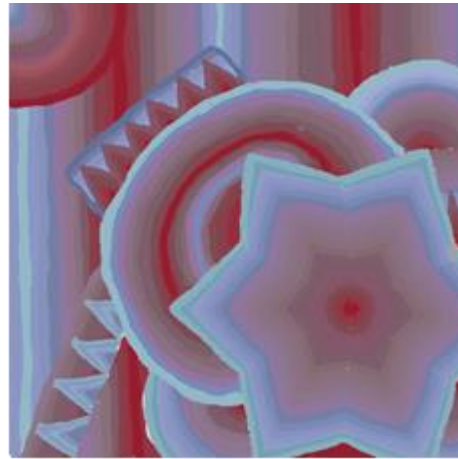
Ö1 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	5	5	4	4,6
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	4	4	5	4,3
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	4	5	5	4,6
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	5	5	5	5
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	5	5	4	4,6

Ö2 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 24. Ö2-Guaş çalışması



Şekil 25. Ö2-Renkli dijital çalışması

Mavi ve bordo renkler ile oluşturulmuş bir kompozisyon. Zeminde dikey çizgiler kullanılmış, ön planda ise oval ve köşeli şekillere yer verilmiştir. Kompozisyonda yer alan şekillerin yerleşimi ve çizimleri dijital ortamda bazı farklılıklarla uyarlanmıştır. Şekiller büyük oranda benzerlik gösterirken kompozisyonun sağ tarafında yer alan yıldız şekli guaş boya ile yapılan çalışmadakine oranla daha farklı çizilmiştir. Renklerin uygulanışında kırmızı ve koyu tonları, çalışmada kullanılan diğer renk olan mavi ve tonlarına göre daha doğru biçimde uygulanmıştır. Dijital ortamda ki çalışmada mavi renk nerdeyse hiç uygulanmamıştır. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında hiç çalışmadığını ve konu hakkında bilgisi olmadığını belirtmiştir.

Tablo 3

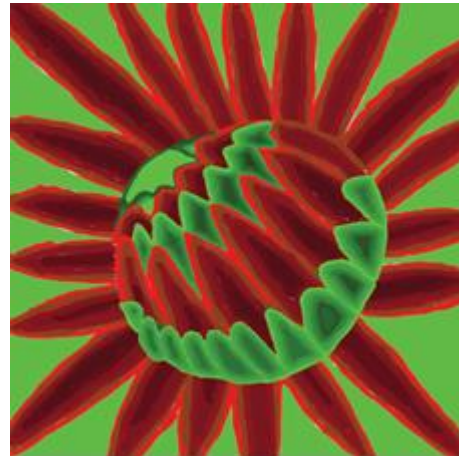
Ö2 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	2	4	4	3,3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	2	4	4	3,3
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	3	3	4	3,3
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	3	5	3,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	4	4	4	4

Ö3 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 26. Ö3-Guaş çalışması



Şekil 27. Ö3-Renkli dijital çalışması

Yeşil ve kırmızı rengin tonları ile oluşturulmuş bir çalışma. Çalışma kompozisyon açısından incelendiğinde dijital ortamda oluşturulan desen ve şekiller, kâğıt üzerine yapılan çalışmadan bazı farklılıklar sergilemekte. Kompozisyonun ortasında yer alan şekil dijital ortamda biraz daha farklı yansıtılmıştır. Renk kullanımı karşılaştırıldığında ise dijital ortamda asıl çalışmaya göre hemen hemen aynı renklerin daha açık tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Renk geçişlerinde hem kâğıt üzerinde hem de dijital ortamda daha geniş fırçalar ve az sayıda renk geçişi uygulanmıştır. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında herhangi bir çalışma yapmadığını fakat grafik tabletler hakkında bilgisi olduğunu

belirtmiştir. Çalışma esnasında heyecanlı olmadığı ve çalışmayı kolayca kavradığı gözlemlenmiştir.

Tablo 4

Ö3 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	3	4	3	3,3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	3	4	3	3,3
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	3	3	3	3
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	4	4	3,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	2	4	3	3

Ö4 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 28. Ö4-Guaş çalışması



Şekil 29. Ö4-Renkli dijital çalışması

Çalışma kompozisyon bakımından değerlendirildiğinde dijital ortamda daha farklı oluşturulduğu görülmektedir. Çiçek yapraklarını andıran şekiller dijital ortamda daha belirgin şekilde yansıtılmış. Guaş çalışmasında sarı ve kırmızı renklerle kompozisyonun her bölgesinde kırmızıdan sarıya, sarıdan kırmızıya renk geçişleri uygulanmışken dijital ortamda uygulanan renkler yakın fakat aynı değildir. Dijital ortamda kırmızı renkler turuncu ve yer yer kahverengi olarak uygulanmıştır. Sarı renkler ise dijital ortamda daha fazla

bölgede uygulanmıştır. Renk geçişlerinin dijital ortamda başarılı bir şekilde uygulandığı söylenebilir. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında herhangi bir çalışma yapmadığını ve grafik tableti ilk kez gördüğünü belirtmiştir. Çalışmanın başlangıcında tutuk ve heyecanlı olmasına rağmen ilerleyen safhalarda adapte olarak çalışmayı sürdürdüğü gözlemlenmiştir.

Tablo 5

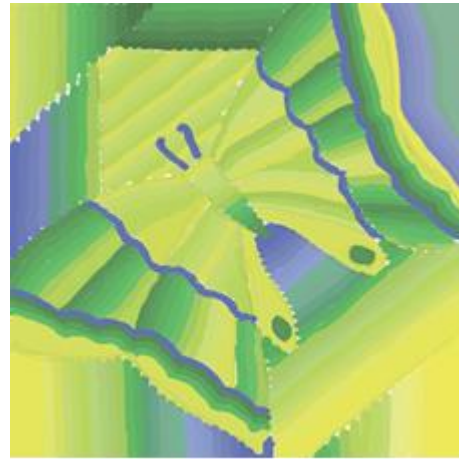
Ö4 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	4	3	3	3,3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	3	4	4	3,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	3	4	4
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	3	4	3,3
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	3	3	3	3

Ö5 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 30. Ö5-Guaş çalışması



Şekil 31. Ö5-Renkli dijital çalışması

Kompozisyonda sarı ve yeşil renklerin tonları ile oluşturulmuş bir kelebek deseni yer almaktadır. Dijital ortamda yapılan çalışmada kelebek deseni, Bristol kâğıt üzerinde ki çalışmaya göre ufak farklılıklar ile çizilmiştir. Kompozisyonda ki çizgi ve çizgi yönleri ise büyük oranda doğru bir şekilde uygulanmıştır. Renk uygulamalarında ise dijital ortamda ki

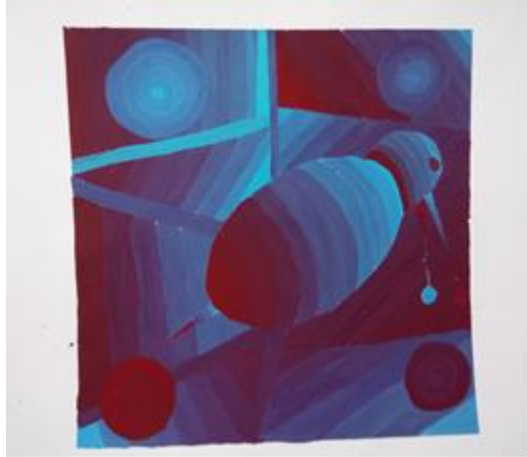
renkler, guaş ile yapılan çalışmaya göre daha açık veya koyu şekilde uygulanmıştır. Renk geçişleri ise büyük oranda doğru uygulanmış, bazı alanlarda sert geçişler uygulanmıştır. Öğrenci çalışmanın başlangıcında ki tutukluk ve heyecanını ilerleyen aşamalarda aşarak çalışmasına devam ettiği gözlemlenmiştir. Ayrıca daha önce bilgisayar ortamında herhangi bir çalışma yapmadığını belirtmiştir.

Tablo 6

Ö5 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	5	3	5	4,3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	3	4	4	3,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	3	5	4,3
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	4	3	4	3,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	4	3	5	4

Ö6 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 32. Ö6-Guaş Çalışması



Şekil 33. Ö6-Renkli dijital çalışması

Çalışmalar kıyaslandığında, bilgisayar ortamında yapılan çalışmada renklerin uygulanışı başarılı. Renk bulma konusunda ise kısmen başarılı olduğu söylenebilir. Renk geçişlerinde ise koyudan açığa - açıktan koyuya yer yer doğru geçişler bulunmakla beraber

kompozisyonun bazı bölümlerinde devam eden renkten başka renge geçilmiş. Guaş çalışmasında mavi ve bordo renklerin daha dengeli biçimde kullanıldıkları görülürken, bilgisayar ortamında ki çalışma da mavi rengin baskın şekilde kullanıldığı görülüyor. Kompozisyon bakımından incelendiğinde ise, öğelerin dizilişi, biçimlerin oluşturulması ve çizgi yönleri başarılı şekilde uygulanmış. Öğrenci, daha önce grafik tablet ile birkaç kez çalıştığını ve konuya fazla yabancı olmadığını belirtmiştir. Dolayısıyla bu çalışmasına da yansımıştır. Çalışmasını sadece birkaç hatırlatma ile devam ettirmiştir.

Tablo 7

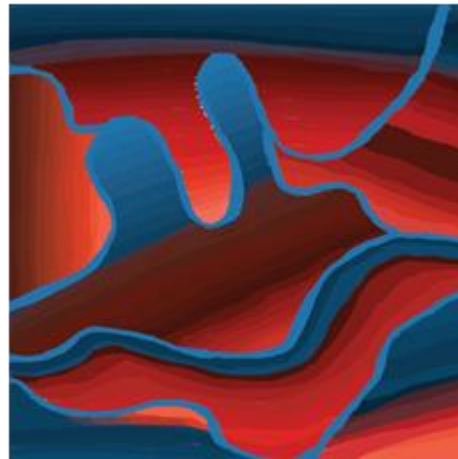
Ö6 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	5	5	5	5
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	2	4	5	3,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	5	5	5
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	5	4	5	4,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	5	4	5	4,6

Ö7 Temel Sanat 1.Sınıf öğrencisinin çalışması:



Şekil 34. Ö7-Guaş çalışması



Şekil 35. Ö7-Renkli dijital çalışması

Rasgele çizgiler ile oluşturulmuş bir çalışma. Kompozisyonda herhangi bir figür veya belirgin bir şekil yer almamaktadır. Guaş çalışmasında yoğunlukta turkuaz renk kullanılmış bazı bölgelerde ise kırmızı renk. Dijital ortamda oluşturulan çalışmada çizgiler guaş çalışmasında olduğu gibi benzer şekilde yapılmaya çalışılmış ve benzerlik göstermiştir. Dijital ortamda ki renk uygulamasında ise guaş ile yapılan çalışmanın aksine kırmızı renk kompozisyonun genelinde kullanılırken turkuaz rengin yerine lacivert renk kullanılmıştır. Yani renk kullanımında tam tersi uygulanmıştır. Renk geçişlerinde ise dijital ortamda daha başarılı olduğu görülmektedir. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında hiç çalışma yapmadığını belirtmiştir. Bunun yanı sıra çalışma esnasında zorlandığı ama bir müddet sonra alıştığı ve çoğu zaman yardım almadan çalışmaya devam ettiği gözlemlenmiştir.

Tablo 8

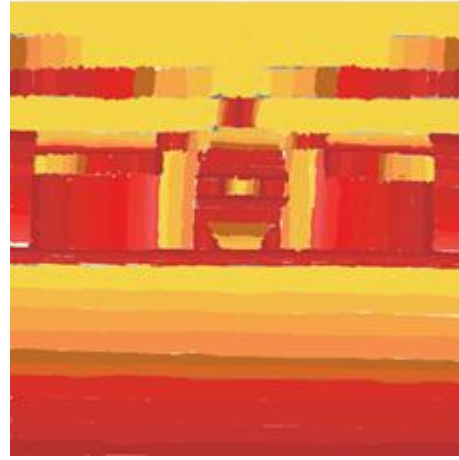
Ö7 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	4	4	4	4
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	1	4	3	2,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	5	2	4
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	4	3	3,3
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	2	4	3	3

Ö8 Temel Sanat 1.Sınıf öğrencisinin çalışması:



Şekil 36. Ö8-Guaş Çalışması



Şekil 37. Ö8-Renkli dijital çalışması

Sarı ve kırmızı rengin tonları ile oluşturulmuş bir çalışma. Çalışmanın zemin kısmında yatay yönde, üst kısmında ise dikey yönde çizgiler kullanılmıştır. Çizilen şekiller açısından incelendiğinde dijital ortamda oluşturulan çizimler, kâğıt üzerinde yapılan çalışmada olduğuna yakın bir şekilde oluşturulmaya çalışılmış. Dijital ortamda ki renk uygulamalarında ise bazı kısımlarda ani renk geçişleri yapılmış. Örneğin bazı bölümlerde koyu kırmızıdan açığa doğru gidişlerde araya farklı renkler uygulanmış. Sarı renk geçişlerinde de bazı bölümlerde aynı şekilde sert geçişler olduğu görülmektedir. Öğrenci daha öncesinde bilgisayar ortamında çalışma yapmadığını ve konu hakkında hiçbir bilgisi olmadığını ifade etmiştir.

Tablo 9

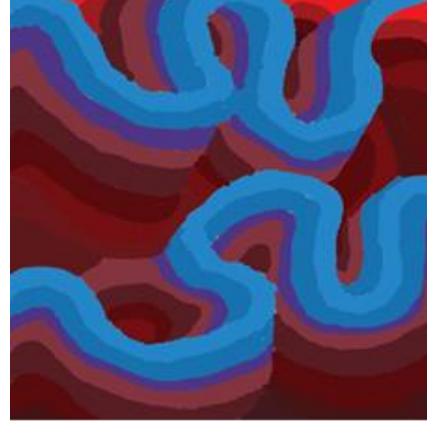
Ö8 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	2	3	2	2,3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	4	4	4	4
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	2	3	3	2,6
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	2	2	3	2,3
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	4	3	4	3,6

Ö9 Temel Sanat 1 Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 38. Ö9-Guaş çalışması



Şekil 39. Ö9-Renkli dijital çalışması

Mavi ve kırmızı rengin tonları ile oluşturulmuş bir kompozisyon. Bristol kâğıt üzerine guaş ile yapılan çalışma ile dijital ortamda yapılan çalışma arasında renk kullanımları bakımından farklılıklar bulun maktadır. Kompozisyonda oluşturulan şekilde ise ufak farklılıklar bulunmaktadır. Guaş çalışmasında mavi renk daha açıktan koyuya giderken, dijital ortamda ki çalışmada mavi renk üç tonda kullanılıp kırmızı renge direk geçiş yapılmıştır. Bilgisayar ortamında ki çalışmada daha az renk kullanıldığı görülmektedir. Renk geçişlerinde ise keskin geçişler göze çarpmaktadır. Öğrenci çalışmanın başlangıcında çok tutuk ve heyecanlı durumda olduğu gözlemlenmiştir, bunun yanı sıra daha önce bilgisayar ortamında herhangi bir çalışma yapmadığını belirtmiştir. Çalışmanın ilerleyen zamanlarında üzerinde ki heyecanı atlatarak devam ettiği gözlemlenmiştir.

Tablo 10

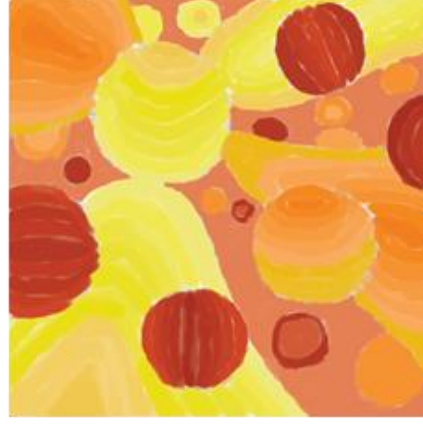
Ö9 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	3	3	3	3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	1	3	2	2
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	1	3	2	2
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	2	3	2,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	3	2	3	2,6

Ö10 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 40. Ö10-Guaş Çalışması



Şekil 41. Ö10-Renkli dijital çalışması

Sarı ve kırmızı renklerle oluşturulmuş bir kompozisyon. Kompozisyonda yer alan daire şekillerinin diziliminde ufak farklılıklar bulunmakta. Dijital ortamda ki daire şekillerinin boyutları ise guaş çalışmasında yer alanlardan daha farklı. Guaş çalışmasında ki renk uygulaması diğer çalışmalardakilere göre daha geniş lekelerle ve daha az belli olan ton farkları ile oluşturulduğu için tek renk ile oluşturulmuş izlenimi vermektedir. Sadece bazı kısımlarda renk geçişleri belirgin olarak görünmektedir. Dijital ortamda ki renk uygulamasında geçişler daha belirgin ve geniş şekilde uygulanmıştır. Zemin kısmında yer alan kırmızı rengin dijital ortamda ten rengine yakın şekilde uygulanmış olduğu görülmektedir. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında herhangi bir çalışma yapmadığını belirtmiştir. Buna rağmen başarılı bir çalışma çıkardığı söylenebilir. Çalışma esnasında çok heyecanlı olmadığı ve kısa zamanda adapte olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 11

Ö10 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	2	3	2	2,3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	3	3	3	3
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	3	2	4	3
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	3	3	3
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	3	2	3	2,6

Ö11 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 42. Ö11-Guaş çalışması



Şekil 43. Ö11-Renkli dijital çalışması

Sarı ve kırmızı renkler ile oluşturulmuş bir çalışma. Çalışmada yatay yönde çizgiler kullanılmıştır. Kompozisyonun merkezinde pırlanta şekli yer almaktadır. Renkler oldukça geniş fırça ile uygulanmıştır. Renk geçişlerinin özellikle dijital ortamda ki çalışmada daha başarılı şekilde uygulandığı söylenebilir. Bunun yanı sıra hem kompozisyon, renk kullanımı ve renk geçişleri dijital ortamda başarılı şekilde yansıtılmıştır. Öğrenci bu çalışmadan önce lisans döneminden önce lise eğitimi esnasında Photoshop eğitimi aldığını ve az bir süre de olsa grafik tablet kullandığını belirtmiştir.

Tablo 12

Ö11 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	4	5	4	3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	4	5	4	3
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	5	5	5
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	4	4	4	4
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	5	4	4	4,3

Ö12 Temel Sanat 1.Sınıf öğrencisinin çalışması:



Şekil 44. Ö12-Guaş çalışması



Şekil 45. Ö12-Renkli dijital çalışması

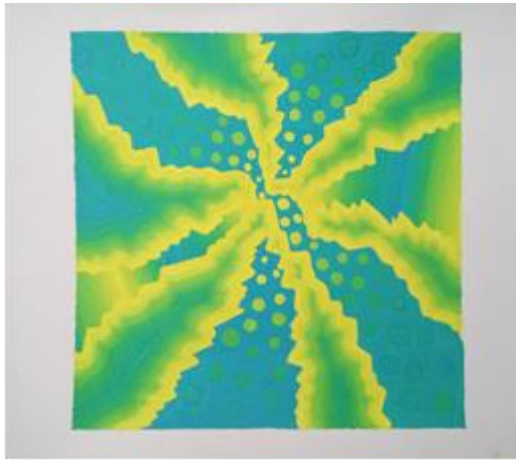
Sarı ve kırmızının tonları ile oluşturulmuş bir çalışma. Kompozisyonun merkezinde iki kedi figürü yer almaktadır. Figürlerin birinde kırmızı ve tonları diğerinde ise sarı ve tonları kullanılarak renk geçişleri yapılmıştır. Mekân oluşturulurken de yine kedi figürlerinde kullanılan renkler ile geçişler yapılmıştır. Dijital ortamdaki çalışma kompozisyon bakımından değerlendirildiği zaman, figürlerin yerleşiminin asıl çalışmada kine yakın olduğu söylenebilir. Dijital ortamdaki çalışmada kedi figürlerinin daha basık olduğu görülmektedir. Dijital ortamda renk kullanımı değerlendirildiği zaman kırmızı kullanımında öğrencinin biraz zorlandığı görülmektedir. Kırmızı renk kullanılması gereken bölgeler turuncu ve kahverengine yakın şekilde yansıtılmış. Renk geçişlerinde ise daha keskin ve geniş geçişler yapıldığı görülmektedir. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında çalışmadığını ve konu hakkında bilgisi olmadığını belirtmiştir. Çalışma esnasında başlarda heyecanlı olsa da ilerleyen süre içerisinde çalışmayı kavrayarak devam etmiştir.

Tablo 13

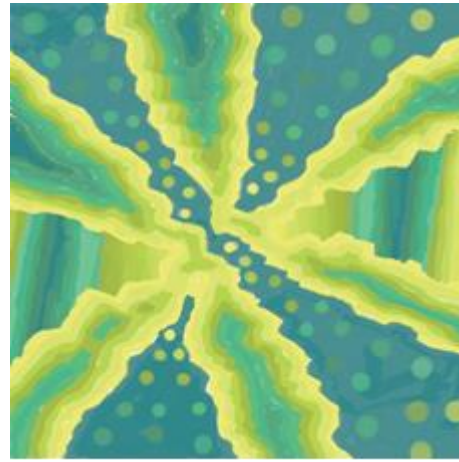
Ö12 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	4	4	4	4
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	3	4	4	3,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	3	5	3	3,6
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	3	4	3	3,3
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	4	4	4	4

Ö13 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 46. Ö13-Guaş çalışması



Şekil 47. Ö13-Renkli dijital çalışması

Mavi ve sarı rengin tonları kullanılarak oluşturulmuş bir kompozisyon. Maviden yeşile, yeşilden sarıya geçişler kullanılmış. Küçük daire şekilleri de mavi renkten başlayarak sarı renge doğru uygulanmış. Çalışmanın dijital ortamda yapılanına bakıldığında uygulanan renkler, kâğıt üzerine uygulanan renklerin daha farklı tonları olduğu görülmektedir. Dijital ortamda şekillerin çizimi kâğıt üzerinde ki çalışmaya yakın oluşturulmuş fakat farklılıklar söz konusudur, renk geçişleri ise çalışmanın bazı bölümlerinde kararlı bazı bölümlerinde ise daha aceleci uygulanmıştır. Öğrenci daha önce bilgisayar ortamında hiç çalışma yapmadığını belirtmiştir.

Tablo 14

Ö13 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	5	5	4	4,6
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	3	5	3	3,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	5	4	4,6
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	4	5	5	4,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	4	4	4	4

Ö14 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 48. Ö14-Guaş çalışması



Şekil 49. Ö14-Renkli dijital çalışması

Sarı ve kırmızı rengin tonları ile oluşturulmuş bir kompozisyon. Kompozisyonun merkezinde iki deve figürü yer almaktadır ve bir çöl manzarası oluşturulmuştur. Dijital ortamda yapılan çalışma guaş ile yapılan çalışmaya büyük oranda benzetilmiştir ve hatta daha iyi olduğu görülmektedir. Renk kullanımına bakıldığında ise ufak farklılıklar olmasına rağmen dijital ortamda başarılı bir şekilde uygulandığı görülmektedir. Deve figürlerinde guaş ile yapılan çalışmadan farklı olarak yoğunlukta sarı renk kullanılmıştır. Aynı şekilde zeminde de sarı renk daha çok kullanılmıştır. Ortada yer alan güneş ve etrafına yayılan ışıktaki guaş ile yapılan çalışmaya sadık kalınarak renkler uygulanmıştır. Renk geçişleri gözlemlendiğinde dijital ortamda başarılı şekilde yorumlanmıştır. Öğrenci bu çalışmadan

önce bilgisayar ortamında birkaç kez çalışma yaptığını fakat hiç grafik tablet kullanmadığı belirtmiştir.

Tablo 15

Ö14 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	5	5	5	5
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	4	5	5	4,6
Bilgisayar ortamında renk geçişlerini uygulama becerisi	5	4	5	4,6
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	5	4	5	4,6
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	5	4	5	4,6

Ö15 Temel Sanat 1.Sınıf Öğrencisinin çalışması:



Şekil 50. Ö15-Guaş çalışması



Şekil 51. Ö15-Renkli dijital çalışması

Sarı ve kırmızı renklerin tonları ile oluşturulmuş bir çalışma. Kâğıt üzerine guaş boya ile yapılmış olan çalışmada ortada yer alan çiçek şekli ve arka planında yine aynı renklerden oluşturulmuş zemin yer almaktadır. Ortada yer alan çiçek şeklinin üzerinde kırmızıdan sarıya ve tekrar sarıdan kırmızıya renk geçişleri uygulanmıştır. Arka planda ise daha çok kırmızı rengin tonları kullanılmıştır. Dijital ortamda yapılan çalışmada ise, çiçek çizimi şekil olarak benzese de yön ve hacim bakımından aynı şekilde çizilememiştir. Dijital ortamda ki

renk geişlerinde de geniř lekeler kullanılarak daha az sayıda renk tonu elde edilmiřtir. Öğrenci bu alıřma esnasında heyecanlanmanın yanında, program ve tablet kullanımını tam olarak kavrayamadığı için alıřmayı yarım bırakmıřtır.

Tablo 16

Ö15 Uzman Değerlendirmesi

Değerlendirme Ölçütleri	I.Uzman	II. Uzman	III. Uzman	Ortalama
Bilgisayar ortamında rengin kullanımındaki teknik becerisi	3	3	3	3
Bilgisayar ortamında benzer rengi bulma becerisi	4	2	4	3
Bilgisayar ortamında renk geişlerini uygulama becerisi	3	2	3	3
Bilgisayar ortamında çizim becerisi	1	1	1	1
Bilgisayar ortamında kompozisyon uygulama becerisi	1	1	1	1

BÖLÜM VI

SONUÇ VE TARTIŞMA

21.Yüzyıl'ın teknolojik gelişmeleri göz önüne alınarak Temel Sanat Eğitimi kapsamında çalışma yürütülmüştür. Bu bölümde problem ve alt problemler kısmında yer alan soruların cevapları elde edilen bulgular ışığında yanıtlanacaktır. Çalışmada öğrencilerin ders kapsamında Guaş boya tekniği ile yapmış oldukları renk çalışmalarının aynıları bilgisayar ortamında yaptırılmıştır. Bu çalışmanın amacı, öğrencilerin dijital ortamda uygulama ve yaptıkları çalışma doğrultusunda renk bulma becerilerinin gözlemlenmesinin yanı sıra, bu çalışmanın sonucunda dijital ortamda gerek çizim gerekse tasarım hakkında edinecekleri bilgi, deneyim ve kazanımlardır. Bu doğrultuda yapılan çalışmada, Temel Tasarım dersi birinci sınıfından 15 öğrenci ile gerçekleştirilen uygulamada gözlemler gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin büyük kısmının daha önce bilgisayar ortamında çizim veya tasarım deneyimi olmadığından dolayı heyecanlandığı ve ayrıca yapılacak olan çalışmanın merak uyandırdığı gözlemlenmiştir. Çalışma başlamadan önce öğrencilere gösterilen dijital çizim ve tasarım örnekleri öğrenciler tarafından incelendikten sonra bu örnek çalışmaların üzerlerinde oldukça olumlu bir etki bıraktığı ve meraklarının arttığı gözlemlenmiştir. Bilgisayar ortamında çalışmaya geçildikten sonra her öğrencide başlangıç aşamasında yapamama kaygısı ve heyecan oluşmuştur fakat çalışmanın ilerleyen aşamalarında bilgisayar, yazılım ve grafik tablet ile ilgili öğretilen bilgiler doğrultusunda çalışmayı kısa zaman içerisinde kavradıkları görülmüştür. Çalışmanın sonucunda öğrencilerinin hemen hemen tümünün bilgisayar ortamında ilk kez çalışmalarına rağmen başarılı bir şekilde tamamladıkları ve ortaya başarılı çalışmalar çıkardıkları görülmüştür. Dijital alanda verilecek kapsamlı bir eğitimin renk bilgisine de olumlu katkıları olacağı düşünülebilir. Yapılan kısa uygulama sürecinde öğrencilerin kâğıt üzerinde uyguladığı renklere bakarak dijital ortamda aynı veya yakın renkleri bulmaları bunun bir kanıtı olarak görülebilir. Dijital

ortamda yazılımların sunduğu renkler devasa çeşitliliktedir. Klasik yöntemlerin zorlayıcı ve zahmetli uygulamaları dijital alanda söz konusu değildir. Tez kapsamında yapılan uygulama sonucunda çalışmalar arasındaki yöntem ve zaman farkı da ortaya çıkmıştır. Klasik yöntemler ile yapılan çalışmalarda pek çok malzemeye gerek vardır. Örneğin uygulama kapsamında yapılan renk çalışmasında guaş boya kullanılmıştır. Guaş boya çalışmalarında fırçalar, farklı renkte boyalar, boyayı inceltmek için su kullanılır. Çalışmalar yapılırken doğru renkleri bulma, uygulanan rengin kurumasını bekleme, boyayı inceltmek için kullanılacak suyun miktarını belirleme gibi zaman alıcı bir süreç vardır ve yapılan çalışma kompozisyona bağlı olarak günlerce sürebilir. Fakat bilgisayar ortamında, yazılımlar ve tasarım için üretilmiş gereçler yeterlidir. Fırça, renk ve cetvel gibi araçların hepsi yazılımların içerisinde. Öğrencilerin dijital çizim teknolojilerine hazır oluş seviyelerinin yüksek oluşu bir diğer gözlem sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan çalışmaya kısa sürede adapte oluşları bunun göstergesi. Kolay adaptasyon süreci gelişen teknoloji ile yaygınlaşan bilgisayarlar, tablet ve mobil cihazların yaygın kullanımı ile açıklanabilecek bir durum olarak görülmektedir.

Temel sanat eğitiminde günümüz çizim teknolojilerinin kullanımı birçok açıdan sanat eğitime katkı sunmaktadır. Temel Sanat eğitimi, sanat eğitiminin ilk ve en önemli dersi konumundadır. Bu açıdan bakıldığında var olan teknolojinin bu eğitim kapsamında bireylere öğretilmesi günümüz koşulları göz önüne alındığında hayli önemli bir konu olarak gündeme getirilmelidir. Plastik sanatların artık sadece geleneksel yöntemler ile yapılmadığı görülmektedir. Hatta işin artistik tarafı bir kenara bırakılacak olursa ticari olarak artık hemen hemen her alanda tasarımlar bilgisayar ortamında yapılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında ilk ve en önemli derslerden biri olan Temel Tasarım dersinde dijital olanaklardan yararlanmak, yeni yetişecek sanatçı ve eğitimci adayları açısından önemlidir. Temel Tasarım disiplinlerinin eğitimi dijital ortamda almaları mesleklerini günümüz koşullarına uygun ilerletmelerini sağlayacaktır. Konu ile ilgili Akçadoğan, I.İ. (2006) temel sanat eğitimi ve dijital ortam isimli çalışmasında da konunun önemine dikkat çekmiştir. Kitapta temel sanat eğitiminde dijital ortamda eğitim verilmesinin hem Temel Sanat eğitimi hem de sanat eğitimi için önemli bir konu olduğu çağımızın gereklilikleri göz önüne alınarak vurgulanmıştır. Aynı zamanda Özkan, Z.C. (2008) temel tasarım eğitimi ve dijital ortam isimli tez çalışmasında da araştırmacı yine aynı konu üzerinde durmuştur.

Sanat eğitiminde teknolojik olanakların yeteri kadar kullanılmadığı görülmektedir. Bu tez çalışmasında, dijital çizim ve renk uygulaması yürütülen öğrencilerin neredeyse tümünün konu hakkında hiçbir bilgisinin olmaması bunu göstermektedir. Gerek ilk ve orta öğretimde gerekse lisans düzeyinde bu konu hakkında bazı okulların güzel sanatlar eğitimi veren fakülteleri dışında herhangi bir eğitim verilmemektedir. Sanatın teknoloji ile bağlantısını inceleyen kaynaklarda dijital fotoğraf makinesi, tepegöz gibi araçlardan bahsedilmektedir fakat artık günümüzde bu araçlarında ötesinde sanat üretiminde kullanılan yazılımlar ve gereçler mevcuttur. Avcı, E. (2013) dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitime entegrasyonu isimli doktora tezinde bu konuya dikkat çekilmiş ve seçmeli dijital sanat dersi kapsamında öğrencilerle bu kapsamda bir dizi uygulamalar yapılmıştır. Dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitiminde yer almasının önemi ve gerekliliği üzerinde durulmuştur.

Resim-İş eğitiminde klasik yöntemlerin yanında dijital teknolojilerden istifade edilerek eğitim verilmesi günümüz gelişmeleri çerçevesinde sanat eğitimi adına yetişecek bireyler için önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Teorik ve pratik bakımdan eğitim verilmesi, yetişecek bireyleri günümüz şartlarına uygun hale getirecek ve bu sayede geleceğe de hazırlıklı olacaklardır. Pratik bakımdan eğitim verilebilmesi alt yapının geliştirilerek teknolojik olanakların kurumlarda yer almasına bağlı bir durumdur. Pratik alanda eğitim her eğitim kurumunda kısa vadede gerçekleşmeyebilir, böyle bir durumda en azından teorik olarak alanda teknolojik gelişmelerle ilgili eğitim verilmesi gerekmektedir. Bu konu da oluşturulacak farkındalığın, bireylerin kendilerini söz konusu alanda geliştirmesi bakımından yararlı olacağı düşünülebilir. Dijital yönelimlerin yetişecek bireyler tarafından bilinmesi meslekleri açısından yeni yolları keşfetmeleri için gerekli bir adımdır.

Bu araştırma kapsamında öğrencilere dijital ortamda renk çalışmaları yaptırılarak becerileri ölçülmüş ve olumlu sonuçlar alınmıştır. Uygulamanın içerisinde yer alan öğrenciler çalışmanın sonucunda teorik ve pratik bakımdan birçok kazanım elde etmişlerdir. Çalışmanın sonucunda alınan geri dönüşlerde başta da belirtildiği gibi olumlu geri dönüşler alınmıştır. Öğrencilerde bu alana karşı merak ve ilgi meydana çıkmıştır.

Bu tez çalışması ve alanda konu ile ilgili, yakın diğer tez veya araştırmalar dikkate alınarak konunun ön planda tutulması, bu tez çalışmasında olduğu gibi daha fazla uygulamaların

yapılması, resim-iř eđitiminin bu g n  ve geleceđi bakımından son derece  nemli bir konu olarak karřımıza  ıkmaktadır.

KAYNAKLAR

- Ak, B. (2017). Bauhaus, Schneck ve Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu (DTGSO). A. Artun (Ed.), *Bauhaus: Modernleşmenin tasarımı* içinde (s.313-330). İstanbul: İletişim.
- Akçadoğan, I.İ. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Eplison.
- Akdoğan, K. (2015). *Dijital sanatta nesne*. Yüksek lisans tezi. <https://tez.yok.gov.tr/sayfasından erişilmiştir>.
- Alakuş, A.O. (2005). İnternet ve Sanat Eğitimi Bağlamında Görsel Sanatlar ve Dijital Boyut. A.Tarcan (Ed.), *İnternet ve toplum* içinde(s. 123-143). Ankara: Anı.
- Alpaslan, A. (2003). *Tasarım mesleki resim*. İstanbul: Ya-Pa.
- Artun, A. (2017). Türkiye’de mimarlık, sanat, tasarım eğitimi ve Bauhaus. A. Artun (Ed.), *Bauhaus: Modernleşmenin tasarımı* içinde (s. 13 – 16). İstanbul: İletişim.
- Artut, K. (2009). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Avcı, E. (2013). *Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitime entegrasyonu*. Doktora tezi. <https://tez.yok.gov.tr/sayfasından erişilmiştir>.
- Ayaydın, A. (2010). Temel tasarım eğitiminde bilgisayar teknolojisinin gerekliliği ve geleceği. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 52-62.
- Ayaydın, A. (2011). Sanatın görsel dili. A.O. Alakuş & L. Mercin (Ed.), *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar eğitimi* içinde (s. 113 - 128). Ankara: Pegem.
- Bauhaus, J. (t.y.). *Walter Gropius Diagram*. <https://www.bauhaus100.de/en/past/overview/whatwasthebauhaus.html> sayfasından erişilmiştir.
- Bayazıt, N. (1997). *Tasarım*. İstanbul: Yem.
- Becer, E. (2009). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost.

- Bozan, A. (2011). *Dijital teknolojinin plastik sanatlara sağladığı olanaklar*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr/sayfasından erişilmiştir>.
- Bölükoğlu, H. (2002). Bilgi çağında eğitim fakültelerinde resim-iş eğitiminin genel bir değerlendirmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(3), 247-259.
- Bulat, S., Bulat, M. & Aydın, B. (2014). Bauhaus tasarım okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(1), 105-120.
- Business World. (2017). Lenovo Yoga Book: A true ultraportable with steep learning curve. <http://www.bworldonline.com/lenovo-yoga-book-true-ultraportable-steep-learning-curve/> sayfasından erişilmiştir.
- Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Candemir, T. (2006). *Çağdaş teknolojinin sanat dallarına etkileri ve yardımcı yazılımlarla bilgisayarda resim yapmak*. Paper presented at the 6 th International Educational Technology Conference, Department of Educational Sciences Eastern Mediterranean University Famagusta, North Cyprus.
- Christensen, L.B., Burke Johnson R. & A.Turner, L. (2015). *Araştırma yöntemleri desen ve analiz*. (A. Aypay, Çev.) Ankara: Anı.
- Değerli, A.S. (2015). *Güzel sanatlar ve eğitim fakültelerinde resim eğitimi alan öğrencilerin sanat eğitimi sürecindeki teknoloji algıları*. (Doktora tezi). <https://tez.gov.tr/sayfasından erişilmiştir>.
- Earnshaw, R. (2017). *Art, Desing and technology: Collaboration and implementation*. UK: Springer International.
- Erbay, M. (2013). *Sanat eğitimi üzerine*. İstanbul: Beta.
- Erkmen, N. (2017). Bauhaus ve Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi. A. Artun (Ed.), *Bauhaus: Modernleşmenin tasarımı içinde* (s. 17 - 20). İstanbul: İletişim.
- Faber, C.H. (2009). *Digital drawing tablet to traditional drawing on paper: a teaching studio comparison*. Paper presented at the International Association of Societies of Desing Research Conference, Seul, Korea.

- Forumtr. (2017). *Renk çemberi nasıl çizilir*. <https://www.frmtr.com/cizim-atolyesi/7176152-renk-cemberi-nasil-cizilir.html> sayfasından erişilmiştir.
- Furkanhan. (2016). *İlk Bilgisayar Eniac*. <http://furkanhan.blogspot.com/2016/06/ilk-bilgisayar-eniac.html> sayfasından erişilmiştir.
- Geiger, W. (2009). The art educator's role in technology education (Masters's thesis). <https://pdfs.semanticscholar.org/> sayfasından erişilmiştir.
- Gence, C., & Orhon, B.İ. (2006). *Temel sanat eğitimi*. Ankara: Gerhun.
- Germany Travel. (2013). *Weimar_Bauhaus-Uni_c-weimarGmbH_RET.jpg*. Retrieved from <http://www.germany.travel/en/media-gallery/gallery-detail-bauhaus-and-its-sites-in-weimar.html>.
- Güngör, İ.H. (2005). *Temel tasar*. İstanbul: Esen.
- Huhtamo, E. (2016). Art in the rear-view mirror the media-archaeological tradition in art. In C. Paul (Eds.), *A Companion To Digital Art* (pp. 69-110). UK: Wiley-Blackwell.
- Itten, J. (1970). *The elements of color*. USA: John Wiley & Soni.
- Keleş, P. (2012). *İlköğretim görsel sanatlar dersinde dijital kültürün öğrencilerin yaratım sürecine etkileri*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Kıvrak, M.N. (2015). *Dijital çizim ve görselleştirme tekniklerinin desen eğitiminde kullanılması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Klee, P. (2012). *Paul Klee*. USA: Parkstone Internationali.
- Kolle, I. (2001). *Graphics tablet solutions*. USA: Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Langdon, M. (2014). *The work of art in a digital age: art, technology and globalisation*, London: Springer.
- Lin, P.H. (2005). A dream of digital art: beyond the myth of contemporary computer technology in visual arts. *Visual Arts Research, Intersections of Technology with Art Education*, 31(1), 4-12.
- Lovejoy, M. (2005). *Digital currents: art in the electronic age*. UK: Taylor & Francis e-Library.

- Lynch, W.D. (2010). *How technology affects art education: a review of the literature*. University of Missouri. <http://www.lynchartdesign.com/8020litrev.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Marshall, M.A. (2014). *Emerging technologies in art education* (Master's thesis). Retrieved from scholarworks.wmich.edu.
- Menano, L., & Fidalgo, P. (Eds.). (2017). *Art and technology the practice and influence of art and technology*. Netherlands: Sense.
- Nuray Bayraktar, Nilgün Görer Tamer, Ayşe Tekel, Nilüfer Gürer, Aybike Ceylan Kızıldaş, Bilge Armatlı Köroğlu. (2012). *Görsel eğitimde yaratıcılık ve temel tasarım*. Ankara: Nobel.
- Özkaplan, O. (2009). *Günümüz resim sanatı ve teknoloji*. (Yüksek lisans tezi). <http://tez.yok.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Paul, C. (Eds.). (2016). *A companion to digital art*. UK: John Wiley & Sons.
- Pekmezci, H. (2017). Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü ve Bauhaus (Yeni İnsanın Tasarımı – Yeni Bir Toplumun Tasarımı). A. Artun (Ed.), *Bauhaus: Modernleşmenin tasarımı* içinde (s. 277 – 301). İstanbul: İletişim.
- Pender, K. (1998). *Digital colour in graphic desing*. UK: Focal Press.
- Saban, A. & Ersoy, A. (2017). *Eğitimde nitel araştırma desenleri*. Ankara: Anı.
- Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 10(3), 213-238.
- Seylan.A. (2005). *Temel tasarım*. Samsun: M.
- Siebenbrodt, M., Schöbe, L. (2009). *Bauhaus 1919 – 1933 Weimar – Dessau – Berlin*. USA: Parkstone.
- Smock, W. (2004). *The Bauhaus ideal then & now* . USA: Academy Chicago.
- Sözen,M., & Tanyeli, U. (2016). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Taşören, B., Sözer, E. & Talas, S. (2017). *Temel sanat eğitimi ders kitabı*. Ankara: MEB.
- Tepecik, A. & Toktaş, P. (2014). *Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi*. Ankara: Gece.

- Thomas, N.R. (2008). White heat or blue screen? digital technology in art & desing education. *The International Journal of Art & Desing Education*, 27(2), 158 – 167.
- Trusted Reviews. (2012). *Wacom Outs 'Affordable' Cintiq 22HD, High-End Cintiq 24HD*. <https://www.trustedreviews.com/news/wacom-outs-affordable-cintiq-22hd-high-end-cintiq-24hd-with-touch-and-97-percent-adobergb-2904202> sayfasından erişilmiştir.
- Turani, A. (2007). *Sanat terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*. Ankara: Remzi.
- Turani, A. (2015). *Çağdaş sanat felsefesi*. İstanbul: Remzi.
- Ünalın, T. (2010). Sanat öğretiminde teknoloji kullanımı. K.Artut (Ed.), *Güzel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri içinde* (s.131-192). Ankara: Anı.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı* (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Akbank.
- Wong, W. (1976). *Principles of two-dimensional desing*. Canada: John Wiley & Sons.
- Yılmaz, M. (2010). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar*. Ankara: Data.
- Yücel, D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

EKLER

EK-1. Etik Komisyon İzin Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 22/01/2019-E.9386



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Etik Komisyonu



Sayı : 77082166-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 04/01/2019 tarihli ve 80287700-302.08.01- 1583 sayılı yazı.

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı **Yüksek Lisans Öğrencisi Oğuzhan SİVRİ'nin, Dr.Öğr. Üyesi Gonca YAYAN'ın** danışmanlığında yürüttüğü **"Lisans Düzeyi Temel Sanat Eğitiminde Özgün Tasarımların Bilgisayar Ortamında Aktarılma Becerisi"** adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun **08.01.2019** tarih ve **01** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Alper CEYLAN
Komisyon Başkanı

Araştırma Kod No: 2019-040

Ek:1 Liste

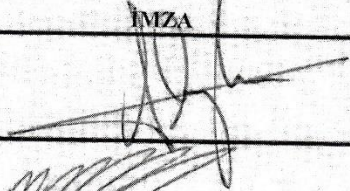
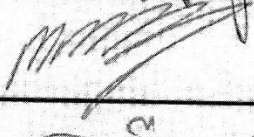
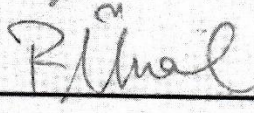
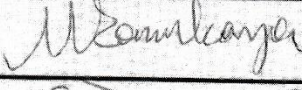
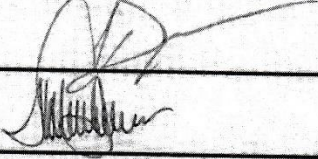
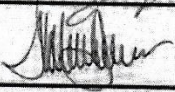
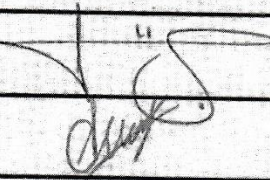
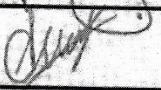
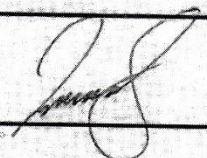


Ankara
Tel:0 (312) 202 20 57 - 0 (312) 2... Faks:0 (312) 202 38 76
İnternet Adresi: <http://etikkomisyon.gazi.edu.tr/>

Bilgi için :Burak Çitrak
Genel Evrak Sorumlusu
Telefon No:0312 202 26 61

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU KATILIM LİSTESİ

TOPLANTI TARİHİ : 08.01.2019		TOPLANTI SAYISI : 01	
ADI-SOYADI		İMZA	
Prof.Dr.Alper CEYLAN BAŞKAN			
Prof.Dr.Mustafa N.İLHAN BAŞKAN YRD.			
Prof.Dr.Rahmi ÜNAL			
Prof.Dr.Mehmet Sayım KARACAN		KATILAMADI	
Prof.Dr.Mustafa SARIKAYA			
Prof.Dr.İbrahim DOĞAN			
Prof.Dr.C.Haluk BODUR			
Prof.Dr.Mustafa İLBAŞ		KATILAMADI	
Prof.Dr.Fusun DEMİREL			
Prof.Dr.Aymelek GÖNENÇ			
Doç.Dr.Nihan KAFA		KATILAMADI	
Doç.Dr. Zehra GÖÇMEN BAYKARA			
Doç.Dr.Latif AYDOS		KATILAMADI	



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..