



**İLKÖĞRETİM II. KADEME GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE
KOPYA YÖNTEMİNİN GELENEKSEL VE DİJİTAL ORTAMDA
KULLANIMINA YÖNELİK KARŞILAŞTIRMALI BİR ARAŞTIRMA**

Esra Bilgin

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

EYLÜL 2020

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren bir (1) yıl sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN:

Adı : Esra

Soyadı : Bilgin

Bölümü : Resim-İş Öğretmenliği

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN:

Türkçe Adı: İlköğretim II. Kademe Görsel Sanatlar Dersinde Kopya Yönteminin Geleneksel ve Dijital Ortamda Kullanımına Yönelik Karşılaştırmalı Bir Araştırma

İngilizce Adı: Primary Education II. Copy Comparative Methods in Tier Visual Arts Course A Comparative Research on the Use of Traditional and Digital Media

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: Esra Bilgin

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Esra Bilgin tarafından hazırlanan “İlköğretim II. Kademe Görsel Sanatlar Dersinde Kopya Yönteminin Geleneksel ve Dijital Ortamda Kullanımına Yönelik Karşılaştırmalı Bir Araştırma” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Gonca Hülya YAYAN

(Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

(Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: Doç. Dr. Mehtap BİNGÖL

(Temel Sanat Bilimleri Bölümü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi: 24/08/2020

Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitim Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Yücel GELİŞLİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

TEŞEKKÜR

Bu tezin ortaya çıkmasında etkisi, emeği ve desteği olan birçok değerli insan bulunmaktadır. Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca hem mesleki hem hayatla ilgili bilgi ve birikimlerini benimle paylaşan tez danışmanım Yar. Doç. Dr. Gonca Hülya YAYAN' a savunma jürimde yer alan saygıdeğer hocalarım Prof. Dr. Meliha YILMAZ ve Doç. Dr. Mehtap BİNGÖL'e, araştırma sürecinde elini üzerimden çekmeyen manevi ablam Mehtap KURT' a, bilgi ve birikimlerini, manevi desteklerini eksik etmeyen çok değerli arkadaşlarım Mısra ALICI ve Merve ÖZDEMİR' e teşekkür ederim.

Son olarak bugünleri görmemi sağlayan, her türlü kapisime ve huysuzluğuma sabırla katlanan, maddi ve manevi her konuda destek olan fedakâr ANNEM' e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

**İLKÖĞRETİM II. KADEME GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE
KOPYA YÖNTEMİNİN GELENEKSEL VE DİJİTAL ORTAMDA
KULLANIMINA YÖNELİK KARŞILAŞTIRMALI BİR ARAŞTIRMA
(Yüksek Lisans Tezi)**

**Esra Bilgin
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Eylül, 2020**

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, sanat eğitiminde önemli yer tutan görsel sanatlar dersinde günümüz teknoloji imkanlarının yanı sıra geleneksel yöntemlerle uygulamalar yaptırarak, dijital ve geleneksel alandaki becerilerinin belirlenmesinde anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmaktır. Araştırma evrenini, 2019-2020 eğitim öğretim yılında Ankara Mamak Özel Bilimsel Ortaokulunda öğrenim gören Görsel Sanatlar dersi öğrencileri, örnekleme ise; ilköğretim II. kademe 10’u kız 6’sı erkek olmak üzere toplam 16 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Seçilen öğrencilere Şefik BURSALI’ ya ait bir resim gösterilerek öğrencilerden bir geleneksel uygulama bir de bilgisayar ortamında röprodüksiyon yapılması istenilmiştir. Geleneksel yöntem ve bilgisayar ortamında yaptırılan bu resimler araştırmacı tarafından geliştirilen değerlendirme ölçeği ile üç uzman tarafından puanlanarak yorumlanmıştır. Bu çalışmada yöntem olarak nitel ve nicel araştırma modeli kullanılmış olup deneysel yöntem tercih edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, değerlendirme ölçeği maddelerinden “renk” ve “doku” kriterleri için bilgisayar ortamında uygulanan çalışmaların aleyhinde, diğer maddelerden “kompozisyon”, “çizim becerisi”, “oran-orantı” ve “form” kriterleri içinse bilgisayar ortamında uygulanan çalışmalarda kendilerini rahatlıkla yansıtabildiklerinden dolayı lehine sonuçlandığı ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler : Sanat eğitimi, Görsel sanatlar eğitimi, Kopya yöntemi
Sayfa Adedi : 76
Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Gonca Hülya YAYAN

**PRIMARY EDUCATION II. A COMPARATIVE RESEARCH ON THE
USE OF COPY METHOD IN TRADITIONAL AND DIGITAL
ENVIRONMENT IN STAGE VISUAL ARTS**

(M.S. Thesis)

Esra Bilgin

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

September, 2020

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate whether there is a significant difference in determining digital and traditional skills by making applications with traditional methods as well as today's technology opportunities in the visual arts course, which has an important place in art education. The sample of the Visual Arts course students studying at Ankara Mamak Private Scientific Secondary School in the 2019-2020 academic year is; primary education II. There are a total of 16 secondary school students, 10 of whom are girls and 6 of whom are boys. Selected students were shown a picture of Şefik BURSALI and asked to make a traditional application and a reproduction in a computer environment. These pictures, which were made in traditional method and computer environment, were scored and interpreted by three experts with the evaluation scale developed by the researcher. In this study, qualitative and quantitative research model was used as the method and experimental method was preferred. As a result of the study, they can easily reflect themselves in computerized studies for the criteria of "composition", "drawing skill", "proportion-proportion" and "form" from the other items against the "color" and "texture" criteria. It turned out to be in favor of it.

Key Words : Art education, Visual arts education, Copy method
Number of Pages : 76
Advisor : Dr. Lecturer Gonca Hülya YAYAN

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
BÖLÜM 1.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	2
1.1.1. Alt Problemler	2
1.2. Araştırmanın Önemi	3
1.3. Araştırmanın Amacı	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	3
1.5. Araştırmanın Varsayımları.....	3
BÖLÜM 2.....	4
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	4

2.1. Görsel Düzenleme Öğeleri	4
2.1.1. Nokta	4
2.1.2. Çizgi.....	4
2.1.3. Biçim (Form).....	5
2.1.4. Renk.....	5
2.1.5. Leke	5
2.1.6. Doku.....	6
2.1.7. Boşluk (Espas)	6
2.2. Görsel Düzenleme İlkeleri	6
2.2.1. Denge	6
2.2.2. Birlik (Bütünlük)	6
2.2.3. Zıtlık	7
2.2.4. Ahenk (Uyum)	7
2.2.5. Hareket ve Ritim	7
2.2.6. Dereceleme	7
2.2.7. Oran-Orantı.....	8
2.3. Kopyanın Tarihi	8
2.4. Taklit/ Kopya /Öykünme (Pastiş) /Yansıma	11
2.4.1. Taklit	11
2.4.2. Kopya.....	13
2.4.3. Öykünme (Pastiş)	15
2.4.4. Esinlenme	18
2.5. Kopya Kuramı	20
2.6. Şefik Bursalı Kimdir?	21
2.7. İlgili Araştırmalar	25

BÖLÜM 3.....	26
YÖNTEM.....	26
3.1. Araştırmanın Modeli	26
3.2. Veri Toplama Aracı / Teknikleri	27
3.2.1. Kopya Yönteminin Geleneksel ve Dijital Ortamda Kullanımının Karşılaştırılması Uzman Görüş Formu	27
3.3. Evren ve Örneklem	27
3.4. Verilerin Analizi ve Değerlendirme.....	28
3.5. Uygulama	28
BÖLÜM 4.....	29
BULGULAR VE YORUM	29
BÖLÜM 5.....	62
SONUÇ	62
KAYNAKLAR.....	66
EKLER.....	73
Ek-1. Etik Komisyon İzin Belgesi	74
Ek-2. Uzman Görüş Formu	74

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Çalışma Grubundaki Öğrencilerin Cinsiyete Göre Frekans ve Yüzde Dağılımı .27	27
Tablo 2. Çalışma Grubu Geleneksel Uygulama Gün ve Saatleri27	27
Tablo 3. Çalışma Grubu Bilgisayar Ortamında Uygulama Gün ve Saatleri28	28
Tablo 4. K1 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları31	31
Tablo 5. K2 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları33	33
Tablo 6. K3 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları35	35
Tablo 7. K4 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları37	37
Tablo 8. K5 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları39	39
Tablo 9. K6 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları41	41
Tablo 10. K7 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları43	43
Tablo 11. K8 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları45	45
Tablo 12. K9 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları47	47
Tablo 13. K10 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları49	49

Tablo 14. <i>E1 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları</i>	51
Tablo 15. <i>E2 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları</i>	53
Tablo 16. <i>E3 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları</i>	55
Tablo 17. <i>E4 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları</i>	57
Tablo 18. <i>E5 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları</i>	59
Tablo 19. <i>E6 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları</i>	61

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Leonardo da Vinci, son akşam yemeği	12
Şekil 2. Raphael Morghen, son akşam yemeği	12
Şekil 3. Tiziano Vecellio (Titan) Adem ile Havva.....	14
Şekil 4. Peter Paul Rubens, Adem ve Havva cennetten kovulma	14
Şekil 5. Pablo Picasso, Las Meninas	16
Şekil 6. Velazquez, Nedimeler	16
Şekil 7. Öykünme (pastiş) tekniği	17
Şekil 8. Giorgione o Tiziano Vecellio.....	18
Şekil 9. Marcantonio Raimondi, Detay	19
Şekil 10. Edouard Manet, kırdı öğle yemeği.	19
Şekil 11. “Peyzaj”.....	22
Şekil 12. “Nü”	23
Şekil 13. “Natürmort”	24
Şekil 14. K1 bilgisayar uygulaması.....	30
Şekil 15. K1 geleneksel uygulaması.....	30
Şekil 16. K2 bilgisayar uygulaması.....	32
Şekil 17. K2 geleneksel uygulaması.....	32
Şekil 18. K3 bilgisayar uygulaması.....	34
Şekil 19. K3 geleneksel uygulaması.....	34
Şekil 20. K4 bilgisayar uygulaması.....	36

Şekil 21. K4 geleneksel uygulaması.....	36
Şekil 22. K5 bilgisayar uygulaması.....	38
Şekil 23. K5 geleneksel uygulaması.....	38
Şekil 24. K6 bilgisayar uygulaması.....	40
Şekil 25. K6 geleneksel uygulaması.....	40
Şekil 26. K7 bilgisayar uygulaması.....	42
Şekil 27. K7 geleneksel uygulaması.....	42
Şekil 28. K8 bilgisayar uygulaması.....	44
Şekil 29. K8 geleneksel uygulaması.....	44
Şekil 30. K9 bilgisayar uygulaması.....	46
Şekil 31. K9 geleneksel uygulaması.....	46
Şekil 32. K10 bilgisayar uygulaması.....	48
Şekil 33. K10 geleneksel uygulaması.....	48
Şekil 34. E1 bilgisayar uygulaması	50
Şekil 35. E1 geleneksel uygulaması	50
Şekil 36. E2 bilgisayar uygulaması	52
Şekil 37. E2 geleneksel uygulaması	52
Şekil 38. E3 bilgisayar uygulaması	54
Şekil 39. E3 geleneksel uygulaması	54
Şekil 40. E4 bilgisayar uygulaması	56
Şekil 41. E4 geleneksel uygulaması	56
Şekil 42. E5 bilgisayar uygulaması	58
Şekil 43. E5 geleneksel uygulaması	58
Şekil 44. E6 bilgisayar uygulaması	60
Şekil 45. E6 geleneksel uygulaması	60

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Sanat insan için vazgeçilemeyen bir etkinliktir. Resim sanatı, insanla var olan bir anlatım şeklidir. Mağara duvarlarına yapılmış duvar resimlerinden başlayarak günümüze kadar insanoğlu, bireysel ve toplumsal kaygılarla resimler yaparak, kendini ifade etmeye çalışmıştır (Gür, 2019, s. 23). Bugün okullarda okutulan “Resim-İş” dersini içeriği resim eğitimi yanında; üç boyutlu ve iki boyutlu sanat alanlarını içeren “Görsel Sanatlar” adı altında değiştirilmiştir (Ertürk, 2013, s. 78).

Görsel sanatlar eğitimi, öğrencilerin edindikleri bilgileri, günlük yaşam ile diğer derslerde öğrenilen konuları da kapsayacak şekilde bunlar arasında mantıklı bağlantılar kurabilmeyi amaçlayan geniş kapsamlı bir eğitim şeklidir (Alakuş ve Mercin, 2009, s. 16). Görsel sanatlar eğitimi bireyin kendini ifade etmede, iletişim kurmada, yaratıcı düşünmede, problem çözme de öğrenciye estetik kavramının kazandırılmasını sağlamayı amaç edinmiştir. Ayrıca bireyin kendi yeteneklerinin keşfini, özgüven duygusu kazanıp geliştirmesini sağlamak açısından da son derece yararlıdır (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s. 13).

Okullarda genel eğitim sisteminin içerisinde yer alan görsel sanatlar eğitimi, kendine mahsus yöntem ve teknikleri söz konusudur. Sanat Eğitiminde yer alan yöntemleri şöyle sıralayabiliriz; 1. Kopya Yöntemi, 2. Bellek Eğitimi Yöntemi, 3. Kolaydan Zora Yöntemi, 4. Müzikli Yöntem, 5. Psikolojik Yöntem, 6. Drama (Oyunlaştırma) Yöntemi, 7. Gösteri (Demonstrasyon) Yöntemi, 8. Çocuk Sanatı Yöntemi, 9. Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi (Yolcu, 2018).

Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte Türkiye’nin de gelişebilmesi adına kültürel, sosyal ve sanatsal yönden ihtiyaçlarının da karşılanması gerekmektedir. Bu ihtiyaçların karşılanabilmesi içinde değişimlere ayak uydurmayı zorunlu kılmaktadır. Görsel sanatlarda

kültürel, sosyal ve sanatsal anlamda teknolojik olarak; sanatçı, eğitimci ve öğrencilere yeni olanaklar kazandırmaktadır. Örnek olarak bilgisayar ortamında eser düzenlemek mümkün olmaktadır. Aslında, resim sanatına popülerlik kazandırdığı düşünülen dijital sanatta çağımızın bir gereğidir. Bu düşünceden hareketle kopya yöntemi ile yapılan bu araştırmada öğrencilerin gelişim düzeylerine göre sağlanan yarar ve zararları incelenmiştir.

1.1. Problem Durumu

Bu araştırmada ilköğretim II. kademe öğrencilerinin görsel sanatlar dersi kapsamında kopya yöntemini bilgisayar ortamında ve geleneksel yöntemle uygulamasının, görsel sanatlar dersi eğitimi içerisindeki gerekliliği (renk, kompozisyon, doku, oran-orantı, form, çizim becerisi), farklılıkları ve ne gibi avantajlar/ dezavantajlar sağlayacağı problem durumunu oluşturmaktadır.

1.1.1. Alt Problemler

1. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların sonucunda oluşturulan ürünler arasında renk açısından fark var mıdır?
2. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların sonucunda oluşturulan ürünler arasında kompozisyon açısından fark var mıdır?
3. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların sonucunda oluşturulan ürünler arasında çizim becerisi açısından fark var mıdır?
4. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların sonucunda oluşturulan ürünler arasında oran-orantı açısından fark var mıdır?
5. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların sonucunda oluşturulan ürünler arasında doku açısından fark var mıdır?
6. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamalar sonucunda oluşturulan ürünler arasında form ölçütünde fark var mıdır?
7. Geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların sonucunda oluşturulan ürün arasında aritmetik olarak karşılaştırılması nasıldır?

1.2. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin getirisi olan bilgisayarlar da günümüzün olmazsa olmazları arasındadır. Teknolojik imkanları kullanarak daha rahat resim çalışmaları ortaya çıkarırken, bu çalışmamalar kapsamında da yeteneğini keşfeden öğrencilerin özgüven kazanması amaçlanmıştır. Özgüveni yüksek nesiller yetiştirmek de empati yeteneği, sanata ilgi, çalışmalarda titizlik gibi daha sağlıklı sonuçlar almamıza etki eden gelişmelere kapı açmaktadır. Bu çalışmada, özgüven ve gelişimin bir arada olduğu çocuklarda pekiştirece ihtiyaç olmaksızın görsel sanatlara ilginin artması konusunda önem t Öğrencilerin geleceğe yönelik planlarında bilgisayar ortamı ile geleneksel yöntem arasındaki farkları daha iyi görmeleri yanı sıra literatüre katkı sağlayacağı da düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilköğretim II. kademe görsel sanatlar dersinde kopya yönteminin, geleneksel ve dijital ortamda kullanımının öğrencilerin resimlerindeki renk, kompozisyon, oran-orantı, çizgi gibi öğeler açısından anlamlı bir fark oluşturup oluşturmadığını ortaya koymaktır.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırma, Özel Bilimsel Ortaokulu (5,6,7ve 8. Sınıf), Görsel Sanatlar dersi alan 16 öğrenci ile sınırlandırılmıştır.
2. Çalışmaların tümü A4 boyutu ile sınırlandırılmıştır.
3. Kâğıt üzerine yapılacak çalışmalar guaj boya tekniği ile sınırlandırılmıştır.
4. Çalışılacak görsel Şefik BURSALI'NIN natürmortu ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Araştırmanın Varsayımları

1. Uzman görüşü değerlendirme ölçütlerinin yeterli olduğu varsayılmaktadır.
2. Araştırmanın görsel sanatlar dersine yeni bakış açıları kazandırabileceği varsayılmaktadır.
3. Resim sanatının bilgisayar ortamında da yapılabileceği farkındalığı oluşturulduğu varsayılmaktadır.

BÖLÜM 2

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Görsel Düzenleme Öğeleri

2.1.1. Nokta

Kalem, çivi, iğne gibi gereçlerin herhangi bir yüzeye vuruşu ile oluşan iz. Görsel ifadenin temel elemanlarının başında gelmektedir.

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).

2.1.2. Çizgi

Noktaların yan yana gelmesiyle oluşan doğrular olup, görsel sanatlardaki en temel anlatım aracıdır. Çizgi tek başına anlam ifade etmez, çizgilerden kompozisyon meydana gelince anlamlı hale gelmektedir (Artut, 2009, s. 150).

Çizgiler kalın, ince, keskin, düz gibi farklı işlevlerde olabilirler. Çizgiler kullanıldıkları yere, sergiledikleri karakterlere ve yönüne göre farklı psikolojik mesajlar verebilirler. Örneğin; yatay çizgi dinlendirici olmakla beraber durgunluğu, köşegen çizgiler canlılığı, kıvrımlı çizgiler zarafeti, dikey çizgi de saygınlığı ifade etmektedir (Becer, 2009, s. 56-57).

Çizginin yoğun kullanımı, tasarımda çeşitli çizgilerin tekrarıyla doku etkisi meydana getirebilir (Yılmaz, 2010, s. 30).

2.1.3. Biçim (Form)

Bir nesnenin dış çizgileri yönünden doğal yapısının varlığını tanımlamaktadır. Resimlerdeki biçimler iki boyutlu olup genişlik ve yükseklikten oluşmaktadır. Genişlik ve yükseklikle beraber derinlik etkisi de kazandırılırken, üçüncü boyut kavramı ortaya çıkar ve bu durum form kelimesinin karşılığını oluşturmaktadır (Yılmaz, 2010, s. 31).

Biçim çeşitleri sınırsız olmakla birlikte; organik, inorganik, geometrik, serbest, durgun, dinamik, simetrik, asimetrik görünümelerde olabilmektedirler (Artut, 2006, s. 151).

2.1.4. Renk

Üzerine ışık düşen her nesne ışık tayfinin belirli bir kısmını emer ve diğer kısmını yansıtır. Işığın yansıyan kısmı renk olarak ortaya çıkarmaktadır (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s. 137).

Renk, resim sanatında temel elemandır. Renkler insanlarda çeşitli duygular uyandırır (Yılmaz, 2010, s. 31). Renklerin birbirleri ile uyum veya uyumsuzluğundan farklı etkiler çıkarmaktadır. Birbirine uyumsuz renkler bir araya geldiğinde kendini belli eden, uyuştugu zaman ise rahatlatıcı etkiler bırakır. Birbirine uymayan zıt renklere kontrast renkler denir.

“Doğada üç ana renk vardır. Kırmızı, Sarı, Mavi. Bunların karışımından ara renkler oluşturulmuştur. Örneğin, mavi ile sarının karışımından yeşili, kırmızı ile sarının karışımından turuncuyu, mavi ile kırmızının karışımından ise mor renk elde edilmektedir” (Artut, 2006, s. 147).

Renkler arası ilişkiyi çözümlemede renk çemberi kullanılmaktadır. Renk çemberinde üç ana renk ve onların karışımından oluşan üç ara (ikincil) renk bulunur. Çemberdeki renkler insanlar üzerinde yarattıkları etkiler bakımından sıcak ve soğuk olmak üzere sınıflandırılmaktadır. Sıcak renkler, sarı, kırmızı, turuncu; soğuk renkler ise mavi, yeşil ve mordur (Yılmaz, 2010, s. 33).

2.1.5. Leke

Bir yüzey üzerinde ışığın etkisiyle ortaya çıkan ton değerleridir. Her renk, bir leke değerine sahiptir (Yılmaz, 2010, s. 34).

“Resim yüzeyi üzerinde boya ile yapılmış iz. Leke, izlenime dayanan bir fırça tuşu halinde resimde yer almaktadır” (Turani, 2007, s. 86).

2.1.6. Doku

Yeryüzünde var olan organik ya da inorganik her şeyin yüzeyi kendi dokusu ile örtülüdür. Bu dokular objenin yüzeyini karakterize eder, yapıları hakkında fikir vermektedir. Doğada dokusuz yüzey yoktur. Dokunma duyumuzla algılayabildiğimiz dokulara gerçek doku, yalnızca gözümüzle algılayabildiğimiz dokulara ise görsel doku denilmektedir.

Dokunun bir özelliği de ekseriya aynı ya da benzer birim tekrarlarından oluşmasıdır. Örneğin, bal peteği, kaldırım taşları, yapraklarda damarların tekrarı gibi... (Yılmaz, 2010, s. 35).

2.1.7. Boşluk (Espas)

“Resimde derinlik etkisi, mekân” (Keser, 2009, s. 118).

Negatif ve pozitif öğelerden oluşan resimde, negatif öğeler çoğunlukla espasa, mekâna işaret etmektedir. Bir anlamda espas ögesi aralık, yani yüzeyler ve çizimler arası uzaklık demektir (Atalayer, 1994, s. 209).

2.2. Görsel Düzenleme İlkeleri

2.2.1. Denge

Bir sanat eserini oluşturan öğelerin bütün içinde kompozisyon ya da tasarımında alanın ya da parçaların armonik düzenlemesidir (Sezen ve Tanyeli, 1992).

Denge bir sanat eserinde zengin ilişkiler kurmaktır. Dolayısıyla karşıt iki gücün denk gelmelerinden meydana gelen durum olarak yorumlanabilir (Yılmaz, 2010, s. 36).

Bir sanat yapıtı oluşumunda çizgilerin, renklerin, biçimlerin vs. bir bütün oluşturması gereklidir ve bu denge ile oluşturmaktadır. Denge renk ile oluşturabileceği gibi biçimlerle de oluşturulur (Ayaydın, 2011, s. 121).

Simetrik ve asimetrik olmak üzere iki denge türü vardır (Güngör, 2005, s. 145).

2.2.2. Birlik (Bütünlük)

Sanat elemanlarının bir araya gelerek dengeli bir kompozisyon oluşturması. Kompozisyon içerisinde yer alan unsurlar tek başlarına değil, diğerleri ile birlikte bütünleşerek, uygun

ilişkiler kurarak birliği oluşturmaktadır. Resimde sadece bir değil bütün kompozisyon öğeleri arasında uygun bağlantı kurulup tasarımda birlik oluşturulmalıdır (Yılmaz, 2010, s. 36).

2.2.3. Zıtlık

Bir tasarımda monotonluğu engellemek için kullanılan ilkedir. Bunun yolu kullanılan elemanları zıt olanları ile birlikte kullanmaktır. Bir yapıt oluşumunda zıtlıklar; çizgi, renk, yön gibi unsurlarla oluşturulur. Kullanılan zıtlıklar sayesinde oluşan eser daha dikkat çekici hale gelmektedir (Tepecik ve Toktaş, 2014, s. 48).

“Sanattaki zıtlık ilkesi, psikoloji biliminin ortaya koyduğu algıda seçicilik konusu ile temellendirilmelidir. Zıtlık ilişkileri, algıda seçiciliği artıran birer etkiye sahiptirler” (Keser, 2009, s. 371).

2.2.4. Ahenk (Uyum)

Cisimler arasında birbirine yakın ya da ortak yanların bulunması uyum olarak adlandırılır. Bütünü meydana getiren öğelerin kendi aralarındaki etkileşimidir. Yani elemanların benzerliğini ortaya çıkartmaktır (Yılmaz, 2010, s. 37).

2.2.5. Hareket ve Ritim

Hareket, resimlerin devinim halinde olduğu izlenimi veren yanılsamadır. Ritim bir sanat eserinde görsel bir tempo yaratmak için tekrarlanan elemanların dikkatli düzenlenmesiyle gerçekleştirilmektedir. Bu tekrarlanan elemanlar, izleyicinin bakışının eserin yüzeyine kolayca gezmesini, dolaşmasını sağlamaktadır (Hatipoğlu, 2007, s. 23).

2.2.6. Dereceleme

Dereceleme yani diğer adıyla koram, aksi iki ucu aşamalarla birbirine bağlayan köprüdür. Koram bir eksen üzerindeki şekillerin büyükten küçüğe doğru düzenlenmesi ya da şekillerin merkezden belirli istikamette ve dışa doğru büyükten küçüğe veya tam tersi şekilde sıralanmasıdır. Koramda ansızın geçişler olmaz, bunun sebebi, uyumlu bir şekilde kademe kademe zıt değerlerin bir noktada birleşme zorunluluğudur. Koram'ın oluşmasında yönler, aralıklar ve ölçüler ile etkilidir. Örnek vermek gerekirse; şekillerin düzenli bir şekilde yataydan dikeye, sıktan seyreyge oluşturulmasıdır (Yılmaz, 2010, s. 39).

2.2.7. Oran-Orantı

Oran-orantı, tasarımdaki belirli elemanların birbirleriyle ve bütünle ilişkisine dikkat çekmektedir. Kullanılan biçimin büyüklüğü, başka bir şeklin daha küçük niteliğiyle mukayese edilirse görsel bir vurgu yaratılmış olmaktadır. Oran-orantı genellikle vurgu ile yakından ilgilidir (Boydaş, 2004, s. 26).

Oran-orantı, objenin kendi içinde veya başka objelerle renk, biçim, leke bakımından ya da boyutlar arasında dengeli bir bütünlük oluşturulmasına yönelik estetik ilişkilerdir. Aynı biçimlerin oran açısından aynı niteliklerde olması sanat eserinin plastik değerini azaltır, tekdüzeleştirir (Artur, 2006, s. 152).

2.3. Kopyanın Tarihi

Sanat eserlerinde kopya/ taklit/ yansıtma/ öykünme/ esinlenme vb. gibi kavramlar tarihsel açıdan neredeyse her dönem karşılaşılan bir yöntem olmuştur. İlk çağlarda yapılan mağara duvarlarına resimler çağın usunun doğayı algılayışı ve kendini fark edişinin tezahürü olarak çizilmiştir. İlk ilkel kopya yaratımları, görünenin algılanarak yüzeye yansıtılması olarak karşımıza çıktığı dönem andan günümüze kadar süreç bir hayli ilerlemiştir. Nitekim insanlık tarihi kadar eski olan, resim sanat tarihi: sanatın kaynağını ilkin birey ile doğanın ilişkisiyle sonra kültürel yaşam normların süreçle devreye girdiği yaratım alanını var eden sanatçı içgüdüğü ve iç doğasıyla oluşturulmuştur (Aktulum, 2016, s. 65).

İlkel yaratımların doğayı taklit/ kopya/ öykünmeyle başlattığı yüzeye yansıtma, dış dünyanın algılanarak sanatsal gerçekliğe dönüştürüldüğü süreci de başlatmıştır. Doğanın yansıtılmasıyla başlayan resim sanatı, yaratım nesnesi olarak ele aldığı konuyla, baştan beri büyük bir mücadelenin içinde olmasından da kaynaklanmaktadır. Muhtemelen bu mücadelenin kazanan tarafı olarak iç doğasındaki korku, endişe gibi duyguları yaratım alanlarına yansıtarak bir çeşit ritüeli gerçekleştirmiştir. Fischer'in *"Bu /benzerini yapma/ sürecinin büyüğü bir yanı var. İnsanın doğa üzerinde üstünlük kurmasını sağlıyor"* (Fischer, 1995, s.30). Fischer'in bakış açısıyla doğayla olan mücadele de muvaffak olmak, kendi benliğini var etmede gayesinin temel dinamiğini oluşturmuştur.

Yaratım alanının kaynağını oluşturan mitler, ritüeller, inanışlar, lokasyon özellikleri doğrultusunda geleneksel ve kültürel yapıya göre değişiklik gösteren ürünler ortaya çıkartmıştır. İlk çağdan günümüze değin sanatın tanımı, işlevi, kaynağı, üretim alanları, sınırlılıkları, yöntemleri olarak farklılıklar göstermiş, ortak bir noktanın belirlenmesi

imkânsız olmuş ve sürekli bir değişim gerçekleşmiştir. Ancak bütün tarihsel süreçler içinde sürekli değişim içinde olan evrende neredeyse değişmeden kalan tek şey, genetik kolektif bellekteki çocukluğumuzdan beri her türlü öğrenme faaliyetini taklit- kopya- esinlenme- öykünme gibi davranışları sergileyerek gerçekleştiriyor olmamızdır. Dolayısıyla her türlü öğrenme faaliyetin gerçekleşmesi için elzem olan taklit- kopya- esinlenme- öykünme veya yansıtma benzeri yaratıma aktarma eserin özgünlüğü hususunda yüzlerce yıldan beri devam eden bir tartışmanın ana konusunu oluşturmaktadır (Yılmaz, 2010, s. 234).

Kadim Grek kültürü için felsefe ve sanat büyük öneme sahipti. Bu nedenle de sanat eğitime ve kuramları üzerine hasiyetle durulmuştu. Antik Çağ'ın önemli filozoflarından Platon, sanatı yansıtma ve taklit olarak değerlendirmiştir (Yılmaz, 2010, s. 223). Platon, idea teorisinde us ve realiteyi özdeş olarak nitelendirmişti. Savında dünya var olan canlı ve cansız her şeyi taklit ve birer kopya şeklinde tanımlamaktadır. Bu dünyadaki görünen âlemin idealar dünyasının yansıması, taklit olduğu dolayısıyla sanatçı da taklidin taklidi yapmaktadır (Balcı, 2005, s. 142).

Düşünce tarihinde sanat üzerine geliştirilen önemli bir diğer isim olan Aristoteles'in sanatı taklit olarak ele alırken durumun öğrenme aşamasının ön koşulu olarak değerlendirmiştir. *“Aristo, çocukların büyüklerini taklit ettiklerinden de bahseder. Ancak Platon ve Aristo'ya göre taklit en azından bizim sanat olarak adlandırdığımız faaliyetler için gerek koşuldu. Yani taklit olması (bir insan, yer, nesne, hareket ya da olayın) sanat eseri olarak bizim anladığımız anlamda sınıflandırılması...”* gerekmektedir (Carrol, 2012, s. 37). Aristo aynı zamanda sanatı ahlaksal bir temele oturtur. *“Eğer taklit edilen insan “iyi” ise taklit de “iyi, ahlaklı ve soylu”, taklit edilen insan “kötü” ise, eser de ahlaki yönden “kötü” olacaktır”* (Yılmaz, 2010, s. 224).

Katolik Hristiyanlık öğretileri ve din egemen Orta Çağ "da aynı biçimde kopya yöntemi kullanılmıştır. Kiliselerde din olayların canlandırıldığı sahnelerin sanatsal aktarımını için gereken mekanların tahsisi için manastırlar, pek çok dini eğitim kurumunda mevcut eğitim programında, sanat eğitimi verilmiştir. Dönemin sanat ve zanaat atölyeleri iş birliğiyle ustaları tarafında uzun yıllar süren eğitime tabi tutulmuşlardır. Öyle ki bu uzun süreçte sanatçı ve zanaatkarlar, sanat eğitiminin büyük kısmını saatler süren kopyalama tekniğiyle öğrenerek pekiştirme yöntemini tercih etmişlerdir (Özsoy, 2003, s. 43).

İlk Çağ'dan temel alınarak Rönesans Dönemine kadar süre dönemde eserler de tabiat idealleştirilmiştir. İdealleştirme, yaratımlarda taklit / kopya / öykünme / yansıtma gibi unsurlara bağlılık devam ederek özgün bir üslup ve bireysellik oluşturulamamıştır.

Dönemin reformist yenilikleri içerisinde Rönesans, hümanizm yansıması olarak çığır açan bir nitelik açmasına rağmen geleneksel sanat yaklaşımdan kopamamış görünen yansımasıyla sanat eseri icra etmeye devam etmiştir. Dönem önemli meslekleri arasında yer almaya başlayan ressamlık, üst zümrenin estetik beğenileri doğrultusunda kati şekilde benzetme/yansıtma ve bire bir kopyanın önem atfettiği sanat anlayışı temsil etmektedir (Öndin, 2016, s. 211).

17. ve 18. Yüzyılda Aydınlanma Çağı ve Sanayi Devrimi ile hızla gelişen Avrupa endüstrisi estetik unsurlardan yoksun ürünlerin üretilmesine neden olmuştur. Sanayi piyasasındaki bu boşluk endüstriyel tasarım gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Seri üretim ağının tasarım gereklilikleri planı, hızlı ve işlevsel bir rota oluşturma ve kopya yöntemi ve çoğaltılmış bir sistemle sağlanmıştır (Yılmaz, 2010, s. 225).

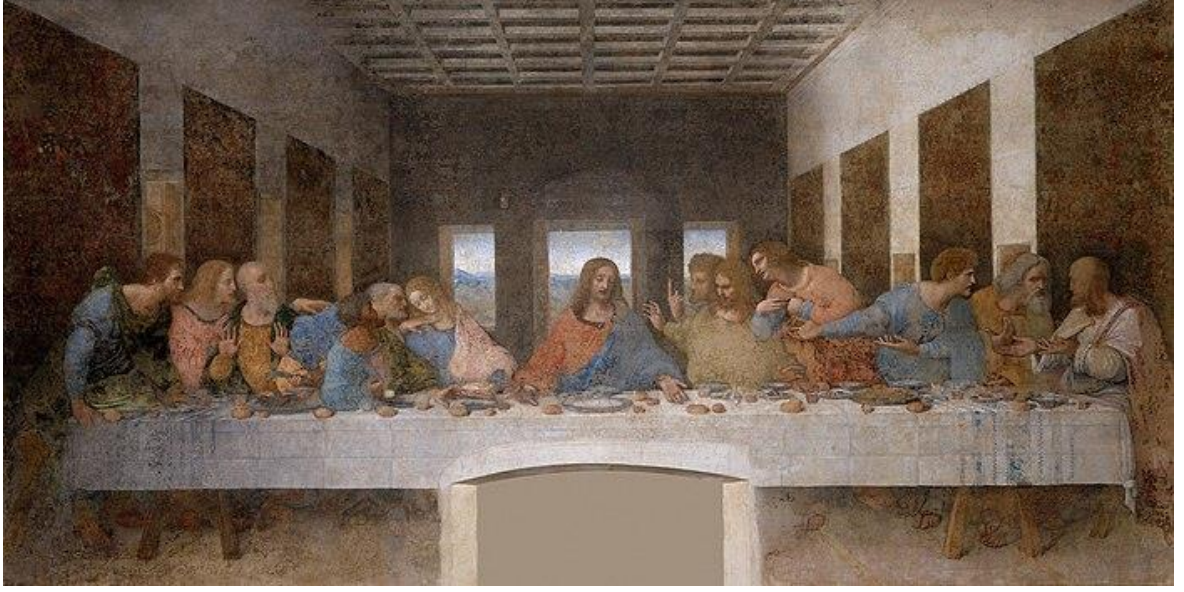
Nitekim bu durum yaratıcılık ve özgünlükten uzak uygulamada, makine dışındaki noktalarla, küçük kare alanların ayırılması ve taranması ile direk nesne üzerine uygulanarak gerçekleştirilmiştir (Artut, 2006, s. 116). Bir tarafta sanayinin gereksinimlerinden dolayı orta çıkan tasarım ve tasarım okulları diğer taraftan devam eden 19. Yüzyılın son çeyreğindeki Gerçekçilik Akımı (Realizm Akımı) yansıtma/ taklit/ kopyacı anlayışını devam ettirmiştir. Aynı dönemde fotoğraf makinasının icat edilmesi görsel sanatların, yansıtma/taklit ve kopya yöntemlerinde uzaklaşmasına da neden olmuştur. Dolayısıyla fotoğraf makinası, idealar dünyasının yansımalarını kendi merceği ile kopyalanmıştır. Çağın koşullarının gereksinimlerine göre fotoğraf makinasından, önce kopyalama ve çoğaltma yöntemleri için çeşitli baskı tekniklerini kullanılmış ancak fotoğraf makinesinin pratik ve taşınır olması açısından daha fazla tercih edilmesine neden olmuştur. Fakat bu durum sanat kurumları ve sanatçılar tarafından, sanatın ölümü olarak nitelendirilerek yansıtmacı sanat anlayışından koparak taklit/kopya olmayan yaratım alanında sanat olabileceği fikrini kamuoyuna duyurusu yapılırken, bildirgeler yayınlanmıştır. Aslında taklit ve kopya olmayan sanatında sanat olabileceğinde kasıt; temsili olarak bire bir taklit/ kopya /öykünme /yansıma yerine benzerlerinin taklidinin uygulanabilmesiyle o şeyi anımsatacak ve aynı izlemi verecek olgular tercih edilebilir olmasıdır. Sanatın taklitlerin, benzerlerinin formlaştırılmasıyla, yaratım nesnesi oluşturma, biçimsel farklılıkların dayatıldığı ve öğretildiği akademik sanattan daha geniş kapsamlı bir sanat tanımının olabileceği ispatlanmıştır (Carrol, 2012, s. 40-44).

2.4. Taklit/ Kopya /Öykünme (Pastiş) /Yansıma

İlk dönemlerde taklit/ kopya /öykünme /yansıma gibi uygulamalar sanat olarak kabul edilirken, günümüzde taklit, kopya vb. tekniklerin sanat olup olmadığı konusunda tartışmalı argümanlar ortaya atılmaktadır. Her ne kadar sanatın yenilik, özgünlük ve yaratıcılık arayışları bulunmasına rağmen genel perspektifte geleceğe, yansıtmaya ve geçmişteki teknikleri uygulamaya dayalı eğilimi olmuştur. Kavramsal açıdan eski uygulamaların yardımı ile yeniyi bulma çabası sanatçının yaratımsal alanda faydalı unsurları da barındırmaktadır. Yaratım alanındaki taklit/ kopya /öykünme /yansıma biçimsel ya da niteliksel form bağlamında herhangi bir müdahalede bulunulmadan orijinalinden farklı bir nitelikte yeniden düzenlenmesi, anlamsal bir dönüşümü mümkün kılmaktadır (Halıçınarlı ve Uysal, 2005, s. 72).

2.4.1. Taklit

Sanat tarihi süreci kadar eski ve köklü bir geçmişe sahip olan yöntem “bir sanat eserini aynen ya da kimi değişikliklerle aktarma” olarak tanımlanmaktadır (İslimyeli, 1976, s. 790). Diğer bir sözlük anlamıyla: “Belli bir örneğe benzemeye çalışma, bir örneğe benzetilerek yapılmış şey” olarak ifade edilmektedir (Meydan larousse: 852). Platon ve Aristoteles’e nazariyatında yaratımsal bir nesnenin sanat olabilmesi için var olan dünyanın yansımalarının takliti olması gerekir aksi takdirde sanat eseri olarak kabul edilmezdi. Hayatın her alanın da davranışsal eyleme dönüşen taklit, sanat eserlerin çoğaltılması, küresel milyonlarca kişinin entelektüel hazlarını doyuma ulaştırırken diğer taraftan ise binlerce hasara uğramış, yok olmuş eserlerin bilgilerinin günümüze kadar taşıyıcı konumunda bulunmaktadır (Yılmaz, 2012, s. 189).



Şekil 1. Leonardo da Vinci, son akşam yemeği, duvar üzerine tempra tekniği, 1495-1498.



Şekil 2. Raphael Morghen, son akşam yemeği, gravür, 1787.

Rönesans döneminin usta sanatçılarından Leonardo da Vinci'nin “Son Akşam Yemeği” eseri, Raphael Morghen tarafından asıl resmin konusuna sadık kalarak yorum kopyasını, farklı bir teknik kullanılarak uygulanılmıştır. Gravür tekniği ile yapılan eser, aslıyla aynı etkiyi ve atmosferi yaratırken farklı teknik kullanılarak taklit yöntemini uygulamıştır. Taklit, sanatsal uygulamalar içerisinde, bazı kuramcılar tarafından eleştirilen bazıları tarafından ise yaratım konusundan yararlı olduğu düşünülerek savunulmuştur.

Sanat eğitiminin vazgeçilmez tartışması bir eserin eğitsel ya da sanatsal amaçla benzetme kaygısıyla tekrardan ele alınması, resmedilmesi, kopyalanmasıyla yeni anlamlar

kazandırılarak içerisine yeni unsur, nitelik yöntem ve bakış açıları, dâhil etmektedir. Dolayısıyla taklit, değişen süreç ve aşamalarda yeni anlam ve kavramlarıyla günümüzde de varlığını korumaktadır.

2.4.2. Kopya

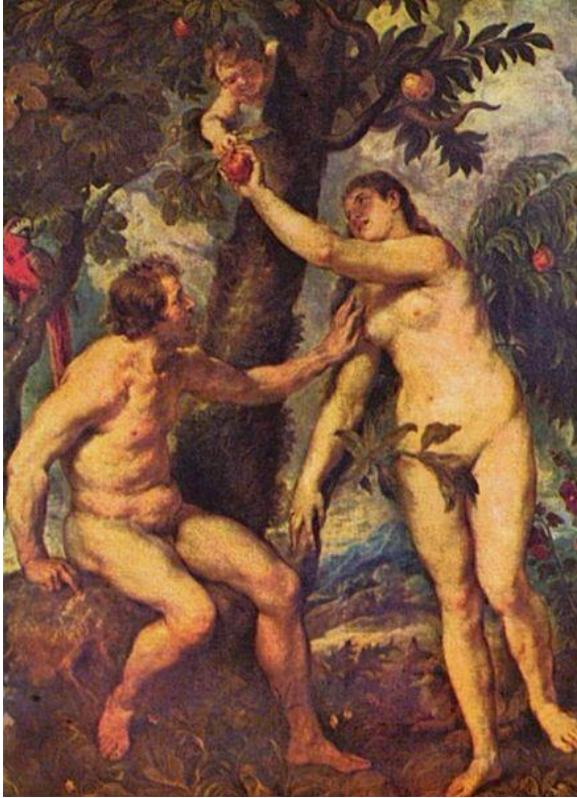
Resim sanatı tarihini genel bir bakışla ele aldığımızda, en sık tekrarlanan ve kullanılan uygulama olarak kopya: “*Ünlü bir sanatçıya ait bir yapıtın bir başkasınca üretilen tıpkısı.*” (Sözen, 2003, s. 136). Ya da başka bir ifade “*kasıtlı olarak orijinal bir sanat eserinin taklidini, aynısını, aynı malzemeleri kullanarak yeniden üretme*” olarak tanımlanmıştır (Keser, 2009, s. 188).

Kopya bütün sanatsal yaratım alanlarında orijinal ürünü korumak maksadıyla onun yerine kullanılmak amacıyla birebirini üretmektir. Yani kopyası yapılan eser kopya yapanın daima karşısında olmakla beraber, önceki çalışmalarının ya da aklındaki bilgilerinin hiçbir etkisi yoktur (Yılmaz, 2010, s. 222).

Sanatın, unsur ve teknikleri sanatçı yöntem ve eserlerinin eyleme yönelik uygulamalarında, öğrenmeye yönelik kopya sanat eğitiminde yaygın şekilde kullanılmaktadır. Görsel sanatlarda bir nesnenin yeniden resmedilmesinde benzerliği, büyük ölçüde sağlamak için en uygun yöntem olarak kopya gösterilmiştir. Sanat yapıtının aslına bakılarak eşi ya da birebir benzerini yansıtma o yapıtın örneğini oluşturmaktadır. Aslının yerine geçen kopya bütünüyle, gerçek ve sahte arasındaki çelişkili ilişkiyi kendi lehine çevirebilmektedir. Nitekim sanat ürünlerinin ticaret amaçlı kullanımları, kopyanın orijinalinin yerini geçmesi ve tüketim nesneleri üzerinde yer almasıyla birlikte dünyayla olan ilişkisini farklılaştırmıştır. Kopya yöntemi görsel yaratıcılığı ve resimsel becerilerini geliştirmek aynı zamanda sanatçılara saygı göstermek amacıyla kullanılmıştır. Sanat eğitiminde uygulanan kopyalama yöntemi ise birebir gerçekleşmemiştir. Bunun temel nedeni mekân, uzam, zaman şartlarının ve kullanılan materyalin farklı olmasından kaynaklanmaktadır. “*Kopya (modelin tam anlamıyla kopyası), içinde yaratıcılığı barındırmayan, fakat bir egzersiz gibi sonraki çalışmalara yararı olacak şekilde kullanılan, yapıt, anlayış ya da üslubu yeniden üretme yöntemidir.*” (Halıçınarlı ve Uysal, 2005, s. 52).



Şekil 3. Tiziano Vecellio (Titan) Adem ile Havva, 1570. (URL1)



Şekil 4. Peter Paul Rubens, Adem ve Havva cennetten kovulma, 238x184,5 cm, 1628-1629, Madrid, İspanya. (URL2)

Kopya yönteminde sanatçının üslup ve teknik sorununu irdelemek yerine, eseri kopyalandığı süreç içerisinde kopyalayanın etkilenme ve etkileme sonucu kendine has tavır geliştirerek ortaya sanatsal bir yaratım çıkarmaktır.

Klasik dönem kopyalama yönteminde yorumlar eklenmeye başlanması, alıntılama yöntemi temelini oluşturmuştur. Nitekim daha önce birebir düzleme aktarılmaya çalışan eser, orijinal konu ve tekniklere bağlı kalınarak üzerinde kişisel yorumlamalarla ufak farklılıklar yapmaya başlamıştır. Edebi alıntılarla paralellik gösteren görsel alıntılama, sadece yazınsal alana özdeş bir bağlantı olarak düşünülürken, sanat eğitimindeki kopya tekniğinde yorumlama sürecinin eklenmesi, resimsel alıntılama dönemi de başlamıştır. Böylece evveliyatı çok eskilere dayanan kopya yöntemi, usta sanatçıların büyük kısmının ilk dönemlerinde yoğun olarak kullandığı teknik olmuştur. Aynı zaman edebi eserlerin sözel alıntılarının, yazınsal alandaki olayları yorumlayarak, görsel alana betimsel olarak da aktarılmıştır. Nitekim sanat eğitimi veren kurumlarda kopyalama yönteminde, gördüğünü algılayarak yüzeye aktarma, doğru çizme, orijinali olduğu gibi yansıtma desen ve çizim derslerinin önemi hedeflerinden olmuştur (Kırıçoğlu, 2002, s. 191-192).

2.4.3. Öykünme (Pastiş)

Öykünme diğer ismiyle ‘pastiş’, 90’lı yılların sonunda günümüze kadar yaygın bir kullanımı olan “*çeşitli kökenlerden gelen parçaların ya aynen ya da kopya edilerek kullanılıp bir bütün içinde eritmeksizin özgün bir sanat ürünü oluşturmadan bir araya getirilmeleri*” olarak ifade edilmektedir (Sözen ve Tanyeli, 1999, s. 187). Öykünme (Pastiş) bir diğer tanımı olarak “*ünlü sanat yapıtlarının çeşitli bölümleri kopya edilerek, bütünlük kaygısı güdülmeyen bir araya getirilmesiyle oluşan, (...) sanatçının üslubu taklit edilerek gerçekleştirilen eklektik eser*” (Keser, 2009, s. 249). Öykünmede orijinal sanat eserlerini birebir taklit etmeyen belirli tarz ve özelliklerini alarak yeni bir yaratım oluşturan tekniktir. Pastişin sanat eğitiminde öğrencilerin sanatsal alıştırma yapmaları ve usta sanatçıların üslup ve tarzlarının tanınırlığını arttırmak için kullanılmıştır (Kula, 2013, s. 110). Sanat okullarındaki eğitim programlarında renk, kompozisyon, oran orantı, ritim, armoni gibi sanatsal öğeleri, görsel yeteneklerini geliştirme, pratik yapmak ve sanatsal deneyimi tecrübe etmeleri için öykünmelerden yararlanılmıştır.



Şekil 5. Pablo Picasso, Las Meninas, 1957, 194x260cm, Picasso müzesi, Barselona. (URL3)



Şekil 6. Velazquez, Nedimeler, 1656, tuval üzerine yağlıboya. Prodo müzesi, Madrid. (URL4)

Sanat eğitim kurumlarında; ilk aşamadan itibaren öğrencilerin, öğrenme sürecinde kendi tarzlarını, yetenekleri geliştirme sanatsal pratiklik kazandırmak için öykünme (pastiş) tekniğine yönlendirilmektedir.



Şekil 7. Öykünme (pastiş) tekniği

Pek çok sanatçı, ünlü sanatçıların popüler eserlerini kendi eserlerine dayanak olarak kullanarak bütün ilgili kendi yeni yaratımı üzerine çekmeye çalışmışlardır. Mevcut tanınan bilen bir sanat eserinde tekrar, sanatsal ürünler oluşturmak önemli hususları bulunmaktadır. “Bu tip bilinçli olarak yapılan eser taklitlerinde sanatçı, alıntı yaptığı eserde bir şekilde alıntı yapılan sanatçıya saygıyı gösteren bir ibare kullanmaktadır. Aksi halde taklitten ileri gidemez” (Özsezgin, 2012).

Öykünmeyi (Pastiş) sanatçılar genellikle ünlü sanatsal yaratımları kendilerine çıkış noktası olarak oluştururlar. Öykünme (Pastiş) nosyonu örnekler üzerinden değerlendirildiğin, türdeşleri arasında en çok konu olmuş Leonardo Da Vinci’nin ikonik resmi Mona Lisa en iyi temsil olarak sayılabilmektedir. Öyle ki, Rönesans döneminde yapılan bu yapıt sanat tarihi açısından büyük öneme sahiptir. Küresel çapta, bilenen en meşhur sanat eseri olma unvanını da elinde taşımaktadır.

2.4.4. Esinlenme

Yaratımsal sanat sürecinin bir parçası olarak esinlenme, bir eserin üretilmesinde gerekli görülen tekniklerden biridir. Sanatsal yaratım sırasında bir sanatçının eserinden etkilenerek benzer özelliklerde yeni bir eser var etmektir (Aktulum, 2011, s. 433).

Sanatçının sanat yapıtını yaratmadan önce, dış dünyadaki gerçekliklerden etkilenip çalışmaya yönelmesi eylemi. İlham alma. Esinlenmeye neden olabilecek herhangi bir olay, olgu ya da varlık olabileceği gibi, bir başka sanat yapıtı ya da üslubu da olabilir. Sonuçta ortaya çıkan ürün ise, esinin kökenini oluşturan gerçekliğin /yeniden üretilmesi/biçiminde belirir. Çağdaş anlamıyla /Esinlenme/ sanatçıyı çalışıp ürün vermeye yöneltten somut itkiden başka bir şey değildir; dolayısıyla, geçmişteki gibi metafizik nitelikte düşünülemez ifadesiyle açıklanmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 1992, s. 78-79).

Sanat tarihi açısından pek çok sanatçının özgün teknik ve tarzı, kendinden sonrası sanatçılara ilham olmuş, yeni sanatsal oluşumların üslupların ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Sanatçı geçmişten günümüze kadar pek çok sanat eserinde etkilenip kendi tarzına fayda sağlayabilir. Şüphesiz ki sanat tarihi araştırıldığında pek çok eserin esinlenip, etkilenerek benzer özellikler taşıdığı görülmektedir (Toy, 2015, s. 570).



Şekil 8. Giorgione o Tiziano Vecellio, 1510, pastoral konser, 110x138cm, Louvre müzesi. (URL5)



Şekil 9. Marcantonio Raimondi, detay, gravür, 1517-1518. (URL6)



Şekil 10. Edouard Manet, kırdaki öğle yemeği, 265.5x208, Orsay müzesi, Paris, Fransa. (URL7)

Manet kendi dönemin estetik anlayışından tamamen farklı olan Kırdaki öğle yemeği adlı eseri geçmişteki sanatçıların üslup ve sanatsal bakış açılarından etkilenip, esinlenerek,

kendi edindiği izlenimleriyle döneminin güncel olayları ve tipleri aktararak yeni bir sanatsal üretim oluşturmuştur.

2.5. Kopya Kuramı

Yaratıcı kaygılardan uzak olan kopya, görsel sanatlar dersi yöntemlerinden biri olarak ders müfredatında içerisinde görsel sanatlar ve sanat eğitiminde uzun süredir kullanılmaktadır. Nitekim kopya yönteminin sanat eğitiminde yararlı olup olmadığı veya yaratıcılığı olumsuz yönde etkileyip etkilemediği konusunda tartışmalara neden olmuş ve çelişki durumlar ortaya çıkmıştır. Bu nedenle kopya yönteminin nasıl uygulandığı, uygulama durumunda nelerin gerektiği, hangi teknikleri kullanıldığı ve nasıl bir yol izleneceği hususu üzerinde durulmuştur. Kopya yönteminde bir şeyin aynısı oluşturmak, farklı kaynaklardan faydalanmak, görsel fikir tasarımlarını çoğaltarak anlamlandırmaktır. Kopya tanımının içerisinde adlandırılan benzer kavramlar uygulamaya koyduğu şekliyle faydalı da sakıncalı durumları birlikte getirmiştir. Kimi sanatçı ve sanat eleştirmeler akıl etkinliğinin söz konusu olmadığı eğitim ile teknik ve uygulamalarla öğrenilebileceği fakat başkasının yapmış olduğu eserin kopyalanması yaratıcılık yönünden herhangi noktaya ulaşamaz savını ortaya atılmıştır. Bu tür sanatsal yaratımlarda orijinalin benzerinin yapılması yaratıcılığı, bireysel ve özerkliği bastırmaktadır (Kırıçoğlu, 2002, s. 196).

Sanatsal eğitimi veren kurum ve kuruluşlarda uygulanan görsel sanatlar eğitiminde kopya ağırlıklı ders programında yerini almıştır. Kopyanın ders programında ele alınan konular yaşamdan kareler, natürist resimleri, iç mekân ortamları, tarihi mekânlar gibi alanlar oluşturmaktadır.

Franz Çizek'e göre çocuk resimlerinde saflık ve samimiyetleri ön plana çıktığı için kopyadan söz etmek güçleşir. Gelişimci Eğitim Kuramcılarında John Dewey de çocukta doğal gelişimi desteklemektedir (Kırıçoğlu, 2002, s. 211). Çocuk bütün doğallığıyla sanatın içinde kendiliğinden gelişmektedir.

Çocuk resimlerinin kültürel izler taşımadığını, her kültürde bu resimlerin aynı gelişimi gösterdiğini savunan doğal gelişimciler bu doğrultuda çocuk resimlerindeki kültürel etkiyi ya da grafik modellerden faydalanmayı kabul etmemişlerdir (Yılmaz, 2010, s. 234).

Viktor Lowenfeld'in Creative and Mental Growth adlı çalışmasında, kopyanın çocukların yaratıcılıkları üzerinde olumsuz etkisi olduğunu savunmuş, yaratıcılığın çocuğun doğal gelişimi içinde kendiliğinden gelişeceğini belirtmiştir (Lowenfeld, 1957).

Cizek “*bütün kopyalar işe yaramaz*” (Viola, 1936, s. 37). Harrison “*kopya şeytandır ve eğitici değildir*” görüşleri sanat eğitiminde yaygınlaşmıştır. Çocuk gördüğünü çizer, görülen nesnenin fiziksel özellikleri ve aklın düzenleyici yetisi algının ve anlatımın omurgasıdır. Dolayısıyla kopya sağlıklı, taklitçi bir düşünüş yaratacağı için, kabul edilir bir davranış değildir (Arnheim, 1978, s. 37-38’den aktaran Duncum, 1988, s. 204).

Sanatsal yeteneğin çocuğun doğal ve özgür büyüme-gelişimine paralel olarak ortaya çıktığına dayanan “Gelişim Kuramını” oluşturan Cizek’in öğrencisi Viktor Lowenfeld, öğretmenleri, çocuklara büyüklerin fikirlerini transfer etmemeleri konusunda uyararak çocukları güdüleyici bir misyon üstlenmeleri gerektiğini savunmuştur (Özsoy, 2003, s. 73).

Brent Wilson ve Marjorie Wilson, 1977 yılında yaptıkları araştırmalarında; çocukların, resim yapmayı kopya yaparak öğrenmeye başladıklarını belirten görüşlerini ortaya atarak görsel sanatlar eğitimi çevresini şaşkınlığa uğratmışlardır. Bu görüşleriyle Wilson’lar, Lowenfeld’in Gelişim Kuramı’na karşı çıkmış olurlar. Yaptıkları araştırmalarda öğrencilerin, çizgi romanlar vb gibi önceden oluşturulmuş çizimleri kullandıklarını ortaya çıkarmışlardır (Yılmaz, 2010, s. 233).

Wilsonlara göre çocuk çizimlerinin temelini kopya oluşturur. Ayrıca bu görüşe göre, kopya, öğrencinin sanatsal gelişiminde önemli yer almakta ve yaratıcılıklarını olumlu yönde etkilemektedir (Çınar, 2006).

2.6. Şefik Bursalı Kimdir?

Empresyonist Türk ressam Şefik Bursalı 1903 yılında Bursa’da doğmuştur. 1930 ‘da İbrahim Çallı’nın atölyesinde İstanbul Güzel Sanatlar Akademisini bitirmiş, devlet sınavını kazanarak Paris’e eğitime gönderilmiştir (Özsezgin, 1982, s. 12).

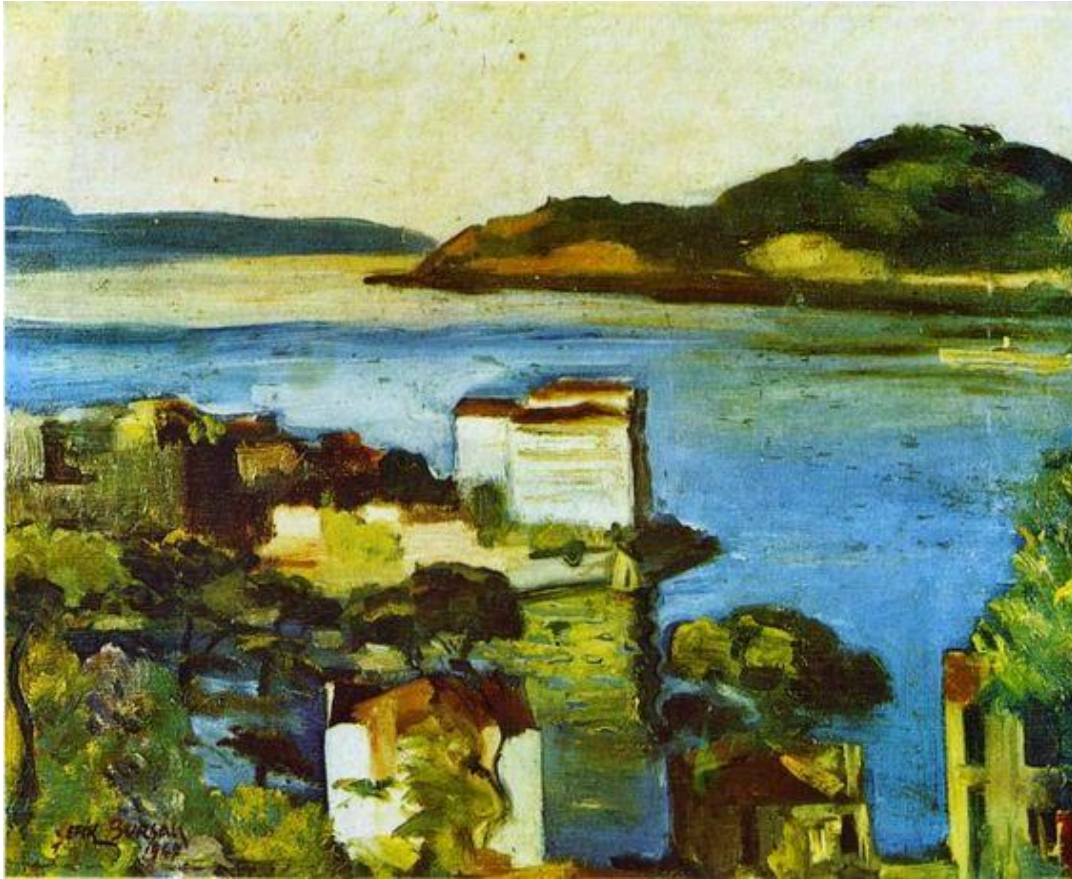
Paris’ten döndükten sonra, Bursa, Konya, İstanbul gibi farklı şehirlerde öğretmenlik yapmıştır. Yıllarca Güzel Sanatlar Akademisinde öğretim üyesi yapan Bursalı, resim sanatımıza hem bir öğretici hem de bir sanatçı olarak katkıda bulunmuştur (Köksal, 1990).

Sanatçı çeşitli sergilere katılmış, birçok ödül kazanmıştır. 1937-1938 yılları arasında Atatürk’ün isteği ile eserlerini Moskova, Leningrad, Kiev, Bükreş, Belgrat, Atina ve Paris şehirlerinde sergiledi. Portre, natürmort ve özellikle manzara resimleriyle tanınmış, özellikle Bursa ve Konya çevrelerini konu alan resimleriyle yöresel ve tarihsel özellikleri başarıyla yansıtmıştır. Buna bağlı olarak kendisi doğaya bağlı kalan gerçekçi bir ressam olarak nitelendirilmiştir (Özkan, 1990).

Türk resminin önemli isimlerinden biri olan sanatçının, Devlet Resim ve Heykel Müzesi, Milli Kütüphane olmak üzere pek çok resmi ve özel koleksiyonlarda eserleri bulunmaktadır.

Şefik Bursalı 20 Nisan 1990 yılında vefat etmiş yaşadığı ev ise müzeye dönüştürülmüştür.

Sanat Anlayışı: Sanat kariyerinin gelişme gösterdiği yıllarda resmine Anadolu görüntüsünü temel motif olarak seçen Şefik Bursalı, yurt doğasını samimi ve saf bir anlatımla ele almıştır. Resimlerini yaparken sadece manzarayı resmetmemiş, Anadolu kültürünü, sosyal hayatı, toplumsal ve kültürel değerleri kendi duygu ve düşüncelerini katarak betimlemiştir (Kuzucular, 2014).



Şekil 11. “Peyzaj” 1947. Duralit üzerine yağlı boya, 33x41 cm (Türkiye İş Bankası Koleksiyonunda)

Duru, kararlı ve aydınlık bir üslupla, taze yeşiller, sarı ve kahverengi tonlarını görüntü değerlerine bağlı kalarak yansıtmaları Bursalı ’nın sanatına özgün bir boyut kazandırmıştır. Anadolu’nun ruhunu, karakterini empresyonist paletle yakın hareketsiz bir ışıık, ara tonların taze uygulamaları, canlı bir teknikle yorumlamıştır (Köksal, 1990).



Şekil 12. “Nü” Duralit üzerine yağlı boya, 72x53 cm

Manzara resimlerinin beraberinde, özellikle nü figürlerinde ve portrelerinde, desenle rengi, çizgisel yapı ile boya unsurunu bir arada kullanmasıyla klasik bir yorum şekli egemendir.

Kompozisyon, renk, desen ve figür bağı resmi önemli bir uğraş alanı olarak seçen bir sanatçının düşüncelerini yansıtmaktır (Özsezgin, 1982, s. 12).



Şekil 13. “Natürmort” (1985). Tuval üzerine yağlı boya.

Çalışmalarında, gölge ve yarı gölgeler, açıkli koyulu tonlar tercih eden sanatçı, bu üslubu sürekli ve kalıcı kılmayı başarmış, herhangi bir ekol ya da üsluba bağlı kalmaksızın çalışmıştır.

Şefik Bursalı kendisiyle yapılan bir söyleşide resim sanatı ve anlayışı konusunda şunları söylemiştir:

.....Benim karakterimde, yaradılışımda tabiata karşı bir temayül(eğilim) var. Resmimi natüre, tabiata dayanarak yaparım. Bana sorarsanız; benim yaptığım natürmortu da kimse yapamaz. Ben tam 10 sene Akademi’de desen çizdim...10 sene... üç yılda talebeliğimi bitirmek lazımkten,10 sene çalıştım...Bunun yarısı talebelikte geçti...Yarısı da sanatkar gibi Çallı, Namık İsmail, Feyhaman(Duran) Bey, Ruhi(Arel) Bey ve Avni Lifij ile birlikte geçti. Çok genç olmama rağmen beni bir arkadaş olarak yanlarında bulundurlardı. Çallı’ya Fındıklı’da denizin karşısında bir lojman vermişlerdi. Çok değerli arkadaşları ile sanat hasbıhalleri(sohbetleri) yaparlardı. Ben de onlar arasında bulunurdum. Talebeler içinde sadece beni çağırırdı. ‘Sen şıarmazsın...senin vasıfların var...Sen kendini bilirsin.’ derdi Çallı. Başta Çallı olmak üzere hocalarımın bu sevgisini hiçbir zaman suistimal etmedim...(Tanaltay, 1989, s. 21).

2.7. İlgili Araştırmalar

Özkaplan (2009) “*Günümüz resim sanatı ve teknoloji*” adlı tezinde, teknolojik gelişmelerin sanata olan etkisiyle çeşitli sanatçıların çalışmaları örneklenmiş ve irdelenmiştir. Teknolojik gelişmelerin olanaklarından nasıl faydalanılabileceği üzerine araştırma yapılmıştır.

Hatipoğlu (2007) “*Ortaöğretim resim dersinde öğrencilerin yaptıkları çalışmaların sanatsal gelişim özelliklerine göre değerlendirilmesi*” konulu tezinde, elde edilmiş bulgular sonucunda öğrencilerin takvim yaşlarının altındaki gelişim basamağında oldukları, büyük bölümünde ise birbirine oldukça benzeyen kompozisyonlar, figürler ve renkler görüldüğü saptanmıştır.

Kapsaroğlu (2008) “*Kopya Yönteminin İlköğretim 2. Kademedeki (12, 13, 14 Yaş) Öğrenci Resimlerine Etkisi (Batman-Sason İstiklal Kız Yatılı İlköğretim Bölge Okulu Örneği)*” konulu yüksek lisans tezinde elde edilmiş bulgular sonucunda, kopya yönteminde tercih edilmiş sanat eseri ve eserin sanatçısı hakkında bilgiler verilmiş ve öğrencilerde araştırma isteği uyandırmıştır. Ayrıca kavramsal bilgilerini güçlendirmiştir. Bunun yanında duygularını da ifade edebilmişlerdir, sonucuna varılmıştır.

Avcı (2013) “*Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitime entegrasyonu: Bir eylem araştırması*” adlı tezinde, Dijital Sanat dersi ile dijital teknolojilerin sanat eğitime nasıl katkı sağlayabileceği sorusuna cevap aranmıştır. Araştırmanın uygulaması Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Programında gerçekleştirilmiştir. Seçmeli olarak açılan Dijital Sanat dersi kapsamında öğrencilere bazı uygulamalar yaptırarak çıkarımlar değerlendirilmiştir.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada karma yaklaşım metodu kullanılmıştır. Karma yaklaşım metoduna göre nitel ve nicel verilerek bir çalışmada toplanmış ve daha sonra analiz edilmiştir. Nicel araştırmada gerçeklik nesneldir, değişkenler ve ilişkileri ölçülebilirken araştırmacı dışarıda tutulur. Nitel araştırmada ise gerçeklik oluşturulur, asıl olan durumdur ve değişkenler ile ilişkileri zordur, araştırmacı ise bir katılımcı rolündedir. Nicel araştırma da amaç genelleme, tahmin, nedensellik ve açıklama iken nitel araştırmanın amacı derinlemesine tanımlama, yorumlama, katılımcıların bakış açısını anlamadır. Nicel araştırmada yaklaşım kuram ve hipotez ile başlayarak deney-uygulama-kontrol, standardize veri toplama araçları kullanma, parçaların analizi, uzlaşma ve norm arayışı, verinin sayısal gösterimi ile devam ederken nitel araştırma da kuram ve hipotez ile sonlanarak, bütünlük içinde-doğal, araştırmacının kendisinin veri toplama aracı olması, örüntüleri ortaya çıkarma, çokçuluk ve farklılık arayışı, verinin zenginlik ve derinliğinde tanımlanması şeklindedir. Nicel araştırmalarda araştırmacı olay ve olgu dışı, yansız, nesnel olmalıdır. Nitel de ise olay-olgulara dahil, öznel, empatiktir (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 49).

Bu hususlar göz önünde bulundurularak bu araştırmada nicel araştırma modeli içerisinde yer alan deneysel yöntem kullanılacaktır. Deneysel yöntem araştırmacının kontrolü altında değişkenler arasında neden-sonuç ilişkilerini gözlemlediği çalışma alanıdır. Bu yöntem ile yapılan her araştırmada mutlaka bir karşılaştırma vardır. Bu belli bir şeyin kendi içindeki değişimleri ya da bu “şey”ler arasındaki ayrımların karşılaştırılması olabilir (Karasar, 2005, s. 88).

3.2. Veri Toplama Aracı / Teknikleri

Dijital sanat, teknoloji, yeni medya ile ilgili Türkçe İngilizce makale, tezler incelenip tarama modeli çerçevesinde literatür taraması tekniği ile veri toplanmıştır. Bununla beraber ölçme yöntemi olarak röprodüksiyon uygulaması öğrencilerin yaptığı el ve bilgisayar çizimleri arasındaki farklar incelenip, çıkarım yapılmıştır. Uygulatılan çalışmalar oran-orantı, çizgi, renk, birlik, biçim yönünden alanında uzman 3 kişi tarafından değerlendirilerek (1= Çok Başarısız, 2= Başarısız, 3= Orta 4= Başarılı 5= Çok Başarılı) yorumlanmıştır. Katılımcılara K1 (Kız öğrenci 1), E1 (Erkek öğrenci 1) şeklinde kod verilmiştir.

3.2.1. Kopya Yönteminin Geleneksel ve Dijital Ortamda Kullanımının Karşılaştırılması Uzman Görüş Formu

Öğrencilerin kopya yöntemini kullanmadaki görüşlerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen 8 sorudan oluşan “Kopya Yönteminin Geleneksel ve Dijital Ortamda Kullanımının Karşılaştırılması Uzman Görüş Formu” kullanılmıştır. Hazırlanan görüşme formu alanında uzman 3 kişinin görüşleri doğrultusunda düzenlenmiştir.

3.3. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2019-2020 eğitim öğretim yılında Ankara Özel Bilimsel Ortaokulu’nda öğrenim gören Görsel Sanatlar dersi öğrencileri oluşturacaktır. Örneklemi ise; 10-15 yaş grubu ilköğretim II. kademe öğrencileri oluşturacaktır.

Tablo 1

Çalışma Grubundaki Öğrencilerin Cinsiyete Göre Frekans ve Yüzde Dağılımı

Cinsiyet	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kız	10	62,5
Erkek	6	37,5
Toplam	16	100

Tablo 2

Çalışma Grubu Geleneksel Uygulama Gün ve Saatleri

	Gün	Saat
Çalışma Grubu	Pazartesi	80 dakika
Çalışma Grubu	Salı	70 dakika
Çalışma Grubu	Çarşamba	50 dakika
Çalışma Grubu	Perşembe	70dakika

Tablo 3

Çalışma Grubu Bilgisayar Ortamında Uygulama Gün ve Saatleri

	Gün	Saat
Çalışma Grubu	Pazartesi	60 dakika
Çalışma Grubu	Salı	70 dakika
Çalışma Grubu	Çarşamba	55 dakika
Çalışma Grubu	Perşembe	80 dakika

3.4. Verilerin Analizi ve Değerlendirme

Elde edilecek bulgular için betimsel analiz ve içerik analizi yapılmıştır. Verilerin analizi alanında uzman üç kişi tarafından değerlendirilerek, yorumlanacaktır.

3.5. Uygulama

Çalışma, 5, 6, 7 ve 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi alan 16 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler Bristol kâğıdı üzerine guaj boya tekniği ile yaptırılan natürmort çalışmalarını görsel sanatlar dersi kapsamında, bilgisayar ortamında yapılacak olan çalışmaya başlamadan önce bitirmişlerdir. Bilgisayar ortamında yapılacak olan çalışmaların yapılacağı bilgisayarlar okulun bilişim teknolojileri ve yazılım laboratuvarına aittir.

Araştırmada öğrencilere guaj boya tekniği ile A4 boyutunda Bristol kağıdına yaptırılan natürmort çalışması bir kez de bilgisayar ortamında Adobe Flash Player programında yaptırılmıştır. Çoğu öğrencinin programı ve bilgisayarı kullanmayı bilmediği varsayılarak, programda sadece belirli araçlar ve komutlar kullanılmıştır. Çalışmaya başlamadan önce öğrencilere program tanıtılmış, nasıl kullanıldığı hakkında bilgilendirme yapılmıştır.

Bilgisayar ortamında çalışmaya başlanıldığında öğrencilerde ilk kez bilgisayarda bir program aracılığıyla resim yapacakları olmalarından dolayı heyecan oluşmuştur. Öğrencilerin çalışmalarını yaparken tıkanıp veya yaptıkları yanlışları düzeltemedikleri anda müdahalelerde bulunulmuştur. Bunun dışında herhangi bir müdahalede bulunulmamıştır. Dijital ortamdaki çalışmalarının renk aşamasına geçilmeden önce öğrenciler her bir nesneyi farklı katmanlarda isimlendirerek eskizini çizmiştir.

Uygulama ‘Görsel Sanatlar Dersi’ kapsamında 11.11.2019- 22.11.2019 tarihlerinde hafta da 8 ders saati olmak üzere 2 hafta geleneksel uygulama yapılmıştır. 25.11.2019- 06.12.2019 tarihlerinde ise hafta da 8 ders saati olmak üzere 2 hafta bilgisayar ortamında uygulama yapılmıştır.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUM

Ankara Özel Bilimsel Kolej Ortaokulu 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileri arasından seçilen 16 öğrenci ile yapılan bu uygulama başlangıçta oluşturulan kriterlere göre değerlendirme yapılarak puanlanmıştır. Başlangıçta katılımcılara geleneksel uygulama yaptırılarak daha sonra bilgisayar ortamında uygulama yaptırılmış olup iki resim arasında farklar incelenerek yorumlanmıştır. Öğrencilere ait örneklerle yer verilmiştir.



Şekil 14. K1 bilgisayar uygulaması



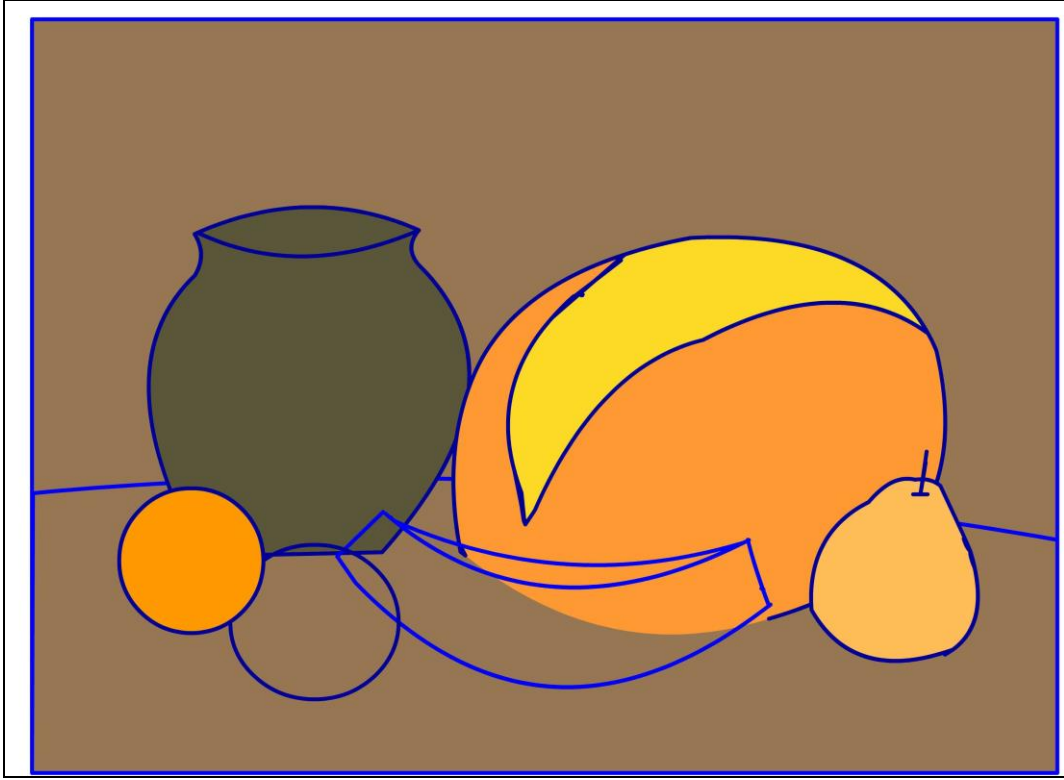
Şekil 15. K1 geleneksel uygulaması

Tablo 4

K1 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K1	5	4	4	5	5	5
Kompozisyon		5	5	4	5	4	5
Çizim Beceri		5	5	4	5	5	5
Form		4	5	4	5	4	5
Oran-Orantı		5	5	4	5	5	5
Doku		4	5	5	4	4	4

K1 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında tüm ölçütlerde bilgisayar ortamında ki puanlarının geleneksel ortamdan daha fazla olduğu dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa; K1 kodlu katılımcının geleneksel uygulamasında renk ölçütüne bakılırsa canlı ve parlak olması gereken renkleri koyu ve yer yer kirli şekilde kullandığı görülmektedir. Ayrıca çalışmanın bir röprodüksiyon uygulaması olduğu göz önünde bulundurulursa renk tonlarının birebir olması gerekirken katılımcının renk tonlarını tam olarak tutturamayıp çok yaklaştığı tespit edilmiştir. Bilgisayar ortamında yapılan uygulamada arka planda ve bazı objeler üzerinde renk geçişleri sağladığı görülmektedir. Çalışma kompozisyon açısından karşılaştırıldığında bilgisayar ortamda oluşturulan desen ile kağıt üzerinde oluşturulan desen birbiri ile benzer olup önemli bir fark olmadığı tespit edilmiştir. K1 kodlu katılımcının çizim ölçütü geleneksel ve bilgisayar ortamda yaptığı uygulama sonucuna bakılarak karşılaştırıldığında her ikisinde de doğru çizimler yaparak başarı sağladığı görülmüştür. Form ölçütünde geleneksel uygulamaya göre bilgisayar ortamında yapılan uygulama daha doğru uygulanmıştır. Her iki uygulamada da kompozisyonda bulunan objeleri doğru bir şekilde ele aldığı görülmüştür. Oran- orantı ölçütünde ise bilgisayar ortamında yapılan uygulama öne çıkarken, doku ölçütünde iki uygulamada da kendini fazla ifade edemediği ortaya çıkmıştır.



Şekil 16. K2 bilgisayar uygulaması



Şekil 17. K2 geleneksel uygulaması

Tablo 5

K2 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K2	2	3	3	3	2	2
Kompozisyon		2	4	2	5	2	3
Çizim Beceri		2	5	3	5	3	5
Form		2	5	2	5	2	5
Oran-Orantı		2	5	3	5	2	5
Doku		1	2	1	2	1	2

K2 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında tüm ölçütlerde bilgisayar ortamında ki uygulamanın geleneksel ortamdaki uygulamanın önüne geçtiği dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa; K2 kodlu katılımcının renk kullanımı karşılaştırıldığında geçişlerinin dijital ortamda geleneksel uygulamaya göre daha başarılı bir şekilde uyguladığı görülmektedir. Aynı zamanda bilgisayar ortamında yapmış olduğu çalışmada bazı nesneleri renklendirmemesi de çalışmaya bitmemişlik yarım kalmışlık hissi vermektedir. Kompozisyonda yer alan objelerin yerleşimi ve çizimleri bilgisayar ortamında geleneksel uygulamaya oranla gözle görülür bir farklılıkla uyarlanmıştır. Çizim becerisine bakıldığında yine bilgisayar ortamında başarı sağlandığı görülmektedir. Form ölçütünde de diğer ölçütlerde olduğu gibi bilgisayar ortamında yapılan uygulama ön plana çıkmaktadır. Oran- orantı ölçütünde yine bilgisayar ortamında başarıyı yakalarken, doku ölçütünde tüm ölçütlerin sonunda bir yere sahip olup bir doku hissiyatı vermemektedir.



Şekil 18. K3 bilgisayar uygulaması



Şekil 19. K3 geleneksel uygulaması

Tablo 6

K3 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K3	5	4	5	5	5	5
Kompozisyon		5	5	5	5	5	5
Çizim Beceri		5	5	5	5	5	5
Form		5	5	4	5	5	5
Oran-Orantı		5	5	5	5	5	5
Doku		5	3	4	3	5	4

K3 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında başarıyı az farkla da olsa bilgisayar ortamındaki uygulamaya göre geleneksel ortamda ki uygulamasında yakaladığı görülmektedir. Alt başlıklar incelenecek olursa, K3 kodlu katılımcının renk geçişlerinde geleneksel uygulamada daha başarılı olduğu görülmektedir. Kompozisyon ölçütünde, geleneksel uygulamada yakalanan başarı bilgisayar ortamına da sağlıklı şekilde yansıtılmıştır. Çizim becerisine bakıldığında her iki uygulamada da sükse yaptığı görülmektedir. Form ölçütünde diğer ölçütlerde geleneksel uygulamada yakaladığı başarıyı burada bilgisayar ortamındaki uygulamada da hissettirmektedir. Oran- orantı ölçütünde her iki uygulamada da sağlanan düzen, doku ölçütünde yine geleneksel uygulama bilgisayar ortamındaki uygulamaya oranla öne çıkmıştır. Bilgisayar ortamındaki düz boyamalar ile hissedilemeyen doku, geleneksel uygulamada izleyiciye geçmektedir. Genel olarak katılımcının geleneksel uygulamada yapmış olduğu ürün bilgisayar ortamındaki uygulamadan ufak farklarla daha başarılı görülmüştür.



Şekil 20. K4 bilgisayar uygulaması



Şekil 21. K4 geleneksel uygulaması

Tablo 7

K4 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K4	5	4	5	3	4	3
Kompozisyon		5	2	4	1	4	3
Çizim Beceri		5	4	4	3	4	2
Form		5	4	5	3	4	2
Oran-Orantı		5	3	5	4	5	3
Doku		5	2	5	3	5	1

K4 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında her iki uygulama arasında çok büyük farklara sahip olduğu dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, K4 kodlu katılımcının renk kullanımı karşılaştırıldığında dijital ortamda asıl çalışmaya göre hemen hemen aynı renklerin daha koyu tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Kompozisyon dijital ortamda biraz daha farklı yansıtılmış, katılımcı kompozisyonda yer alan objeleri bilgisayar ortamındaki çalışmasında yerleştirirken hata yapmış buda yarım kalmışlık izlenimi vermiştir. Geleneksel uygulamada göstermiş olduğu çizim başarısını dijital ortamda devamlılığını sağlayamamıştır. Form ölçütünde bilgisayar ortamında yapılan uygulamada objelerin tamamının görülmemesi form üzerine kıyaslama yapma imkanını kısıtlamıştır. Oran- orantı ölçütünde durum yine bilgisayar ortamındaki uygulamada ortalamanın çok altında yer alırken doku ölçütünde, bu durumu devam ettirerek tüm ölçütlerin altında sıralamaya sahip olmuştur. Genel anlamda katılımcının geleneksel uygulamada daha başarılı olduğu göz önündedir.



Şekil 22. K5 bilgisayar uygulaması



Şekil 23. K5 geleneksel uygulaması

Tablo 8

K5 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K5	5	5	5	4	4	5
Kompozisyon		5	5	5	5	5	5
Çizim Beceri		5	5	5	5	5	4
Form		5	5	5	5	5	5
Oran-Orantı		5	5	5	5	5	5
Doku		5	5	5	5	5	5

K5 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında tüm ölçütlerde iki uygulamada da başarı sağladığı dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, K5 kodlu katılımcının renk kullanımına bakıldığında geleneksel uygulamasını, ufak farklılıklarla bilgisayar ortamına başarılı bir şekilde aktarıldığı görülmektedir. Bilgisayar ortamındaki çalışma kompozisyon bakımından değerlendirildiği zaman, geleneksel uygulamaya göre objelerin yerleşiminin asıl çalışmadakine (Şefik Bursalı' nın çalışması) yakın olduğu söylenebilir. Çizim becerisine bakıldığında bilgisayar ortamının vermiş olduğu kolaylıktan yararlanarak bilgisayar ortamındaki çalışmasını yükselttiği görülmektedir. Form ölçütüne bakıldığında yine geleneksel uygulamada sağladığı başarıyı bilgisayar ortamında devam ettirmiştir. Oran- orantı ve doku ölçütünde her iki çalışmasında da sükse yakalayarak çalışmasını tamamlamıştır.



Şekil 24. K6 bilgisayar uygulaması



Şekil 25. K6 geleneksel uygulaması

Tablo 9

K6 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K6	4	4	5	4	4	3
Kompozisyon		5	4	4	5	5	5
Çizim Beceri		5	5	5	5	5	5
Form		5	5	4	5	4	5
Oran-Orantı		5	5	4	5	4	5
Doku		5	5	5	5	4	4

K6 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında orta seviyede bir başarı söz konusudur. Alt başlıklar incelenecek olursa, K6 kodlu katılımcının renk ölçütünde geleneksel uygulamadaki renk kullanımını bilgisayar ortamına aktarımının sağlıklı olarak yapılamadığı söylenebilir. Kompozisyon ölçütünde geleneksel uygulamada yapılan çalışmada olduğu gibi başarılı bir şekilde, bazı ufak farklılıklar ile bilgisayar ortamında uygulanmış. Çizim becerisine bakılacak olursa iki çalışmada da başarı sağladığı gözlenmiştir. Form ölçütü geleneksel uygulamadan bilgisayar ortamına küçük farklarla aktarılırken geliştirildiği ortaya çıkmıştır. Oran- orantı ölçütünde de bilgisayar ortamındaki uygulamada gelişim görülürken, geleneksel uygulama hissedilen doku ölçütünün bilgisayar ortamında düşüşü söz konusudur.



Şekil 26. K7 bilgisayar uygulaması



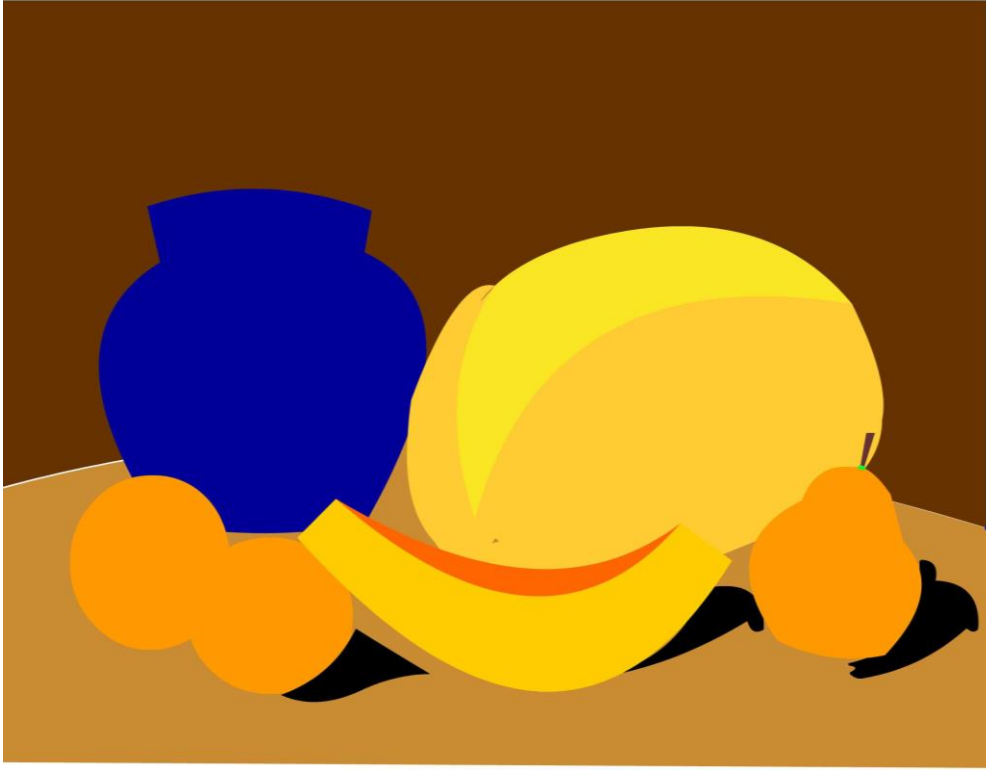
Şekil 27. K7 geleneksel uygulaması

Tablo 10

K7 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K7	5	5	4	5	4	4
Kompozisyon		5	5	5	4	4	5
Çizim Beceri		5	5	5	5	5	5
Form		5	5	5	4	5	5
Oran-Orantı		5	5	4	5	5	4
Doku		4	4	5	5	5	4

K7 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında her iki uygulamada da başarı büyük oranda birliktelik söz konusudur. Alt başlıklar incelenecek olursa, K7 kodlu katılımcının renk geçişlerinin bilgisayar ortamındaki çalışmasına ufak farklarla başarılı bir şekilde uygulandığı söylenebilir. Kompozisyon bakımından incelendiğinde ise, Objelerin dizilişi, biçimlerin oluşturulması ve çizgi yönleri başarılı şekilde uygulanmış. Çizim becerisine bakıldığında geleneksel uygulamadaki başarısını bilgisayar ortamında sürdürmüştür. Katılımcı objelerin formlarını gerçeğe yakın oranda doğru uygulamıştır. İki uygulama arasında oran-orantı ölçünde fazla bir fark olmadığı her iki uygulamada başarıyla yansıttığı görülmektedir. Doku ölçütünde geleneksel uygulamada yakalanan başarı bilgisayar ortamına aynı derecede yansıtılamamıştır. Genel anlamda katılımcı iki uygulamada da başarılı olmuştur.



Şekil 28. K8 bilgisayar uygulaması



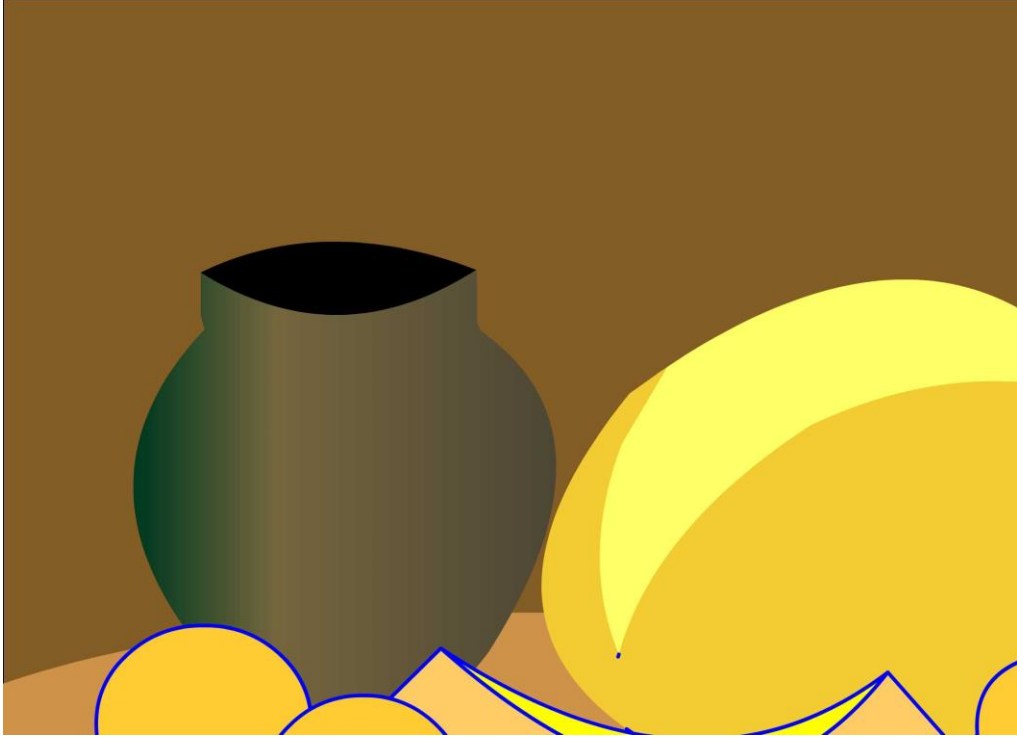
Şekil 29. K8 geleneksel uygulaması

Tablo 11

K8 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K8	5	4	4	4	3	3
Kompozisyon		4	5	3	5	2	5
Çizim Beceri		3	5	2	5	4	5
Form		3	5	3	4	2	5
Oran-Orantı		1	5	2	5	2	5
Doku		3	3	4	4	3	5

K8 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında bilgisayar ortamında, geleneksel ortamdaki daha başarılı olduğu dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, K8 kodlu katılımcının bazı objelerde orijinal renge sadık kalmamış, daha yakın tonları kullanmıştır. Geleneksel uygulamada kompozisyon kâğıdın sağ tarafına kaymış ve küçük bir şekilde resmedilirken, bilgisayar ortamında kompozisyon kâğıdın tam ortasında gerçeğe daha yakın biçimde konumlandırılmıştır. Katılımcı bilgisayar ortamının sunmuş olduğu kolaylıkla geleneksel uygulamada gösteremediği çizim becerisini üst seviyeye taşımıştır. Form ölçütünde de yine bilgisayar ortamında başarıyı sağlamıştır. Oran- orantı ve doku ölçütünde yine bilgisayar ortamındaki uygulama iyiyken, genel anlamda katılımcının bariz büyük bir farkla bilgisayar ortamındaki uygulamada başarılı olduğu görülmüştür.



Şekil 30. K9 bilgisayar uygulaması



Şekil 31. K9 geleneksel uygulaması

Tablo 12

K9 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K9	4	3	3	3	2	3
Kompozisyon		4	1	5	1	3	2
Çizim Beceri		4	4	4	3	3	3
Form		4	4	4	3	3	3
Oran-Orantı		5	3	4	3	4	4
Doku		5	5	4	4	4	3

K9 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında genel anlamda geleneksel ortamdaki uygulamanın bilgisayar ortamındakinden daha başarılı olduğu dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, K9 kodlu katılımcının renk ölçütünde geleneksel uygulamada orijinal renkleri birebir yansıtmadığı, daha koyu renkte ve kirli çalıştığı, bilgisayar ortamındaki uygulamada orijinal renklere daha sadık kalındığı görülmekte hatta bazı objeler üzerinde renk geçişi uygulaması yapıldığı görülmektedir. Geleneksel uygulamada göstermiş olduğu kompozisyon becerisini bilgisayar ortamına yansıtamamış, kompozisyon taşmış bir biçimde bizlere yarım kalmışlık hissi ile geçmektedir. Çizim becerisi, form ve oran-orantı ölçütlerine bakıldığında beceri geleneksel uygulamada bilgisayar ortamındaki ortalamaya göre daha üst seviyededir. Kompozisyonun yarım kalmış olması, diğer objeleri göremiyor olmak bu ölçütleri değerlendirmede sıkıntı yaratmıştır. Doku ölçütünde ise geleneksel uygulamaya göre bilgisayar ortamında daha fazla çaba harcanmıştır. Genel anlamda katılımcı geleneksel ortamdaki çalışmasında bilgisayar ortamındaki çalışmasına oranla daha başarılı olmuştur.



Şekil 32. K10 bilgisayar uygulaması



Şekil 33. K10 geleneksel uygulaması

Tablo 13

K10 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	K10	5	4	5	3	4	4
Kompozisyon		5	5	4	5	5	5
Çizim Beceri		4	5	4	5	5	5
Form		4	5	4	5	5	5
Oran-Orantı		4	5	4	5	4	5
Doku		5	4	4	3	5	4

K10 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında geleneksel uygulamada renk ve doku ölçütünde bilgisayar ortamındaki uygulamadan daha başarılı olduğu, diğer tüm ölçütlerde bilgisayar ortamında ki uygulamanın geleneksel ortamdaki uygulamadan daha fazla olduğu dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, K10 kodlu katılımcının renk ölçütünde geleneksel uygulamada tam anlamıyla olmasa da bilgisayar ortamındaki çalışmasına göre renklere daha çok bağlı kaldığı görülmektedir. Bilgisayar ortamındaki çalışmasında yer alan objelerin yerleşimi ve çizimleri dijital ortamda bazı farklılıklarla daha doğru uyarlanmıştır. Katılımcı bilgisayar ortamının sunmuş olduğu avantajla geleneksel uygulamada gösterdiği çizim becerisini üst seviyeye taşımıştır. Form ölçütünde de bilgisayar ortamındaki uygulama ortalamasının üzerine çıkmıştır. Oran- orantı ölçütünde ise durumu bilgisayar ortamının lehine olurken, doku ölçütünde geleneksel uygulamanın başarılı olduğu görülmektedir.



Şekil 34. E1 bilgisayar uygulaması



Şekil 35. E1 geleneksel uygulaması

Tablo 14

E1 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	E1	3	3	2	4	3	3
Kompozisyon		3	4	3	3	3	4
Çizim Beceri		3	4	4	4	3	4
Form		3	5	4	5	3	4
Oran-Orantı		2	4	3	5	3	4
Doku		4	4	3	3	3	3

E1 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında bilgisayar ortamda ki uygulamanın geleneksel uygulamadan daha başarılı olduğu görülmüştür. Alt başlıklar incelenecek olursa, E1 kodlu katılımcını renk ölçütünde geleneksel uygulamada orijinal renklere sadık kalmadığı, daha koyu renklerde ve boyayı kirli kullandığı görülmektedir. Bilgisayar ortamında ki uygulamasında kompozisyon birkaç farklılıkla doğruya daha yakın konumlandırılmıştır. Bilgisayar ortamının sunmuş olduğu kolaylıkla geleneksel uygulamada yapmakta zorlandığı çizimi burada daha iyi göstermiştir. Kompozisyonda bulunan objelerin formları birebir olsa da bilgisayar ortamında bu ölçek daha başarılı gözükmetedir. Oran- orantı ölçütünde aynı durumdan söz etmemiz mümkündür. Doku ölçütünde ise geleneksel uygulamada bilgisayar ortamındaki uygulamaya göre daha çok hissedildiği gözükmetedir.



Şekil 36. E2 bilgisayar uygulaması



Şekil 37. E2 geleneksel uygulaması

Tablo 15

E2 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	E2	4	3	3	4	4	3
Kompozisyon		4	5	3	5	4	5
Çizim Beceri		2	5	3	4	3	5
Form		2	5	3	5	3	5
Oran-Orantı		2	5	3	5	3	5
Doku		4	3	4	4	3	3

E2 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında renk ve doku ölçütlerinde geleneksel uygulamada başarıyı yakalamışken, diğer ölçütlerde bilgisayar ortamında ki uygulamada devam ettirmiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, E2 kodlu katılımcının renk ölçütünde geleneksel uygulamada gerçeğe yakın renkler kullanırken bilgisayar ortamında bu renklere biraz daha uzaklaşmıştır. Kompozisyon ölçütünde bilgisayar ortamında gördüğünü daha iyi aktarabilmiştir. Kompozisyonda ki çizgi ve çizgi yönleri ise büyük oranda doğru bir şekilde uygulanmıştır. Katılımcı bilgisayar ortamının sunmuş olduğu kolaylıkla çizim becerisini üst seviyeye taşımıştır. Bilgisayar ortamındaki uygulamasında objelerin formları birbirleri arasındaki oran-orantı daha doğru yansıtmıştır. Doku ölçütünde çoğunluk gibi geleneksel uygulamada daha başarılı olduğu görülmektedir.



Şekil 38. E3 bilgisayar uygulaması



Şekil 39. E3 geleneksel uygulaması

Tablo 16

E3 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	E3	3	5	2	4	1	4
Kompozisyon		4	5	3	5	4	5
Çizim Beceri		4	5	4	5	3	5
Form		3	5	4	5	2	5
Oran-Orantı		2	5	3	5	2	5
Doku		5	5	4	5	4	4

E3 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında bilgisayar ortamındaki uygulamanın geleneksel uygulamadan başarılı olduğu dikkat çemiştir. Alt başlıklar incelenecek olursa, E3 kodlu katılımcının geleneksel uygulamada renk ölçütü objeler üzerinde koyu ve kirli uygulanmış, bilgisayar ortamında gerçeğe daha yakın tonlar kullanılmış hatta arka planda renk geçişleri uygulanmıştır. Bilgisayar ortamına kompozisyonu sağlıklı bir şekilde taşıdığı görülmektedir. Kompozisyonda ki çizgiler çoğunlukla doğru bir şekilde uygulanmıştır. Katılımcı bilgisayar ortamının sunmuş olduğu kolaylıkları kullanmıştır, objelerin formlarını başarılı bir şekilde bilgisayar ortamına aktarmıştır. Oran- orantı ölçütünde ise yine kendini bilgisayar ortamında geliştirirken, doku ölçütünde eşitlik söz konusudur.



Şekil 40. E4 bilgisayar uygulaması



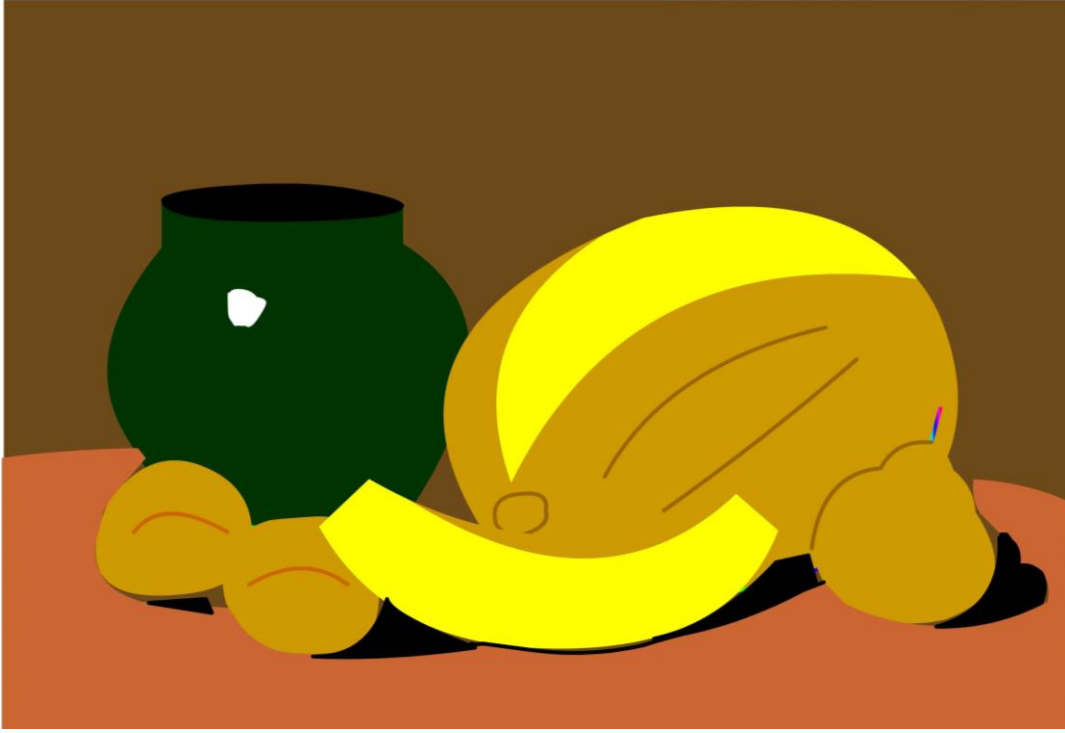
Şekil 41. E4 geleneksel uygulaması

Tablo 17

E4 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	E4	4	4	3	3	4	3
Kompozisyon		2	5	3	5	2	5
Çizim Beceri		2	5	3	5	3	5
Form		2	5	3	5	3	5
Oran-Orantı		2	5	3	5	2	5
Doku		3	3	4	3	3	2

E4 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında doku hariç tüm ölçütlerde bilgisayar ortamındaki uygulama geleneksel ortamdan daha fazla dikkat çektiği görülmektedir. Alt başlıklar incelenecek olursa, E4 kodlu katılımcının renk ölçütünde İki uygulamada da gerçeği yansıtamamış farklı renkler ve tonlarını kullanmıştır. Bilgisayar ortamında kompozisyon ortalı ve daha doğru biçimde yerleştirilmiş. Geleneksel uygulamada kendini ifade edemeyen katılımcı bilgisayar ortamının kolaylıklarıyla bu uygulamada daha başarılı olmuştur. Geleneksel uygulamada objelerin formunu vermekte zorlanan katılımcı bilgisayarda sunulan hazır şablonları kullanarak çalışmasını başarıya ulaştırmıştır. Oran- orantı ölçütünde de aynı durumdan bahsedilebilir. Nitekim bilgisayar ortamında yansıtılan oran-orantı doğruya çok yakındır. Doku ölçütünde geleneksel uygulamanın üstün geldiği görülmektedir.



Şekil 42. E5 bilgisayar uygulaması



Şekil 43. E5 geleneksel uygulaması

Tablo 18

E5 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	E5	4	4	4	3	3	3
Kompozisyon		4	5	4	5	3	5
Çizim Beceri		3	5	2	5	3	5
Form		3	5	2	5	3	5
Oran-Orantı		2	5	3	5	2	5
Doku		4	3	4	4	3	3

E5 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında doku ve renk ölçütünde geleneksel uygulamada diğer tüm ölçütlerde bilgisayar ortamında ki uygulamada başarılı olmuştur. Alt başlıklar incelenecek olursa, E5 kodlu katılımcının renk ölçütünde Geleneksel uygulamada gerçeğe bir nebze daha yakın renkler kullandığı görülmekle beraber bilgisayar ortamında daha koyu renkler kullanmıştır. Kompozisyon bakımından incelendiğinde, öğelerin dizilişi, biçimlerin oluşturulması ve çizgi yönleri başarılı şekilde bilgisayar ortamına aktarılmış. Çizim becerisinin bilgisayar ortamında arttığı, form ve oran-orantı ölçütlerinin de bilgisayar ortamının avantajlarından yararlanıldığı görülmektedir. Doku ölçütünde geleneksel uygulamadan daha baskın gelmektedir.



Şekil 44. E6 bilgisayar uygulaması



Şekil 45. E6 geleneksel uygulaması

Tablo 19

E6 Kodlu Katılımcının Geleneksel ve Bilgisayar Ortamında Uygulamaları Puanları

Ölçüt	Katılımcı	Geleneksel Uygulama(G) /Bilgisayar Ortamında Uyg. (B)					
		1.Uzm.		2.Uzm.		3.Uzm.	
		G	B	G	B	G	B
Renk	E6	3	4	4	3	2	4
Kompozisyon		2	5	2	5	1	5
Çizim Beceri		2	5	3	5	2	5
Form		1	5	2	5	1	5
Oran-Orantı		2	5	3	5	1	5
Doku		3	3	2	3	4	3

E6 kodlu öğrencinin genel olarak durumuna bakıldığında tüm ölçütlerde bilgisayar ortamındaki uygulamanın geleneksel ortamdan daha başarılı olduğu görülmektedir. Alt başlıklar incelenecek olursa, E6 kodlu katılımcının renk ölçütünde geleneksel uygulamada koyu ve kirli kullanılan renkler bilgisayar ortamında daha net ve orijinale daha yakın kullanılmıştır. Kompozisyon ölçütünde geleneksel uygulamada sayfanın soluna kayarken bilgisayar ortamında sayfaya ortalanmıştır. Yine geleneksel uygulamada küçük ve zayıf kalan kompozisyon bilgisayar ortamında başarılı bir şekilde sayfanın tümüne doldurulmuştur. Katılımcı bilgisayar ortamının sunmuş olduğu kolaylıkla geleneksel uygulamada göstermekte zorlandığı çizim becerisini üst seviyeye taşımıştır. Objelerin formları bilgisayar ortamında daha sağlıklı işlenmiştir. Oran- orantı ölçütünde ise gözle görülür fark ile bilgisayar ortamındaki uygulamasında kompozisyona daha hâkim olduğu gözükmemektedir. Doku ölçütünde tüm ölçütlerin altında puanlamaya sahip olmuştur.

BÖLÜM 5

SONUÇ

Bu bölümde problem ve alt problemler kısmında yer alan soruların cevapları elde edilen bulgular sonucunda cevaplanacaktır. Çalışmada öğrencilerin görsel sanatlar dersi kapsamında seçilen bir resmin röprodüksiyonunu guaj boya tekniği ile yapmış oldukları geleneksel çalışmalarının aynıları bilgisayar ortamında Flash programında yaptırılmıştır. Bu yapılan çalışmada Ankara Özel Bilimsel Kolej Ortaokulu görsel sanatlar dersi alan 5, 6, 7 ve 8. Sınıflardan 10'u kız 6'sı erkek 16 öğrenci ile gerçekleştirilen uygulamada gözlemler yapılmıştır. Çalışmanın amacı, öğrencilerin bilgisayar ortamında uygulama yapma ve yaptıkları çalışmada görsel düzenleme ilke ve elemanları olan renk, kompozisyon, form, çizim becerisi, oran-orantı ve doku ölçütünde müşahade etmenin yanı sıra, bu çalışma ile bilgisayar ortamında resim yapabilme, program kullanabilme bilgisine sahip olup deneyim kazanmalarındır. Aynı zamanda yapılan bu çalışmada kopya yönteminin geleneksel uygulamada mı yoksa bilgisayar ortamında mı daha başarı sağlayacağı kıyaslanmıştır. Katılımcı öğrencilerin daha önce bilgisayar ortamında çizim yapma veya program kullanma tecrübesi olmadığından dolayı heyecanlandıkları hatta gerçekleştirecek olan uygulamanın merak uyandırdığı görülmüştür. Çalışmaya başlamadan önce öğrenciler bilgisayar ortamında programı nasıl kullanacakları hakkında bilgilendirilmiştir. Bilgisayar ortamında çalışmaya başlarken her öğrencide heyecan ve programa hâkim olamama kaygısı oluşmuş fakat çalışmanın ilerleyen aşamalarında takıldıkları noktalarda verilen yönergeler sayesinde yaptırılan uygulamayı kısa zaman içerisinde anladıkları görülmüştür. İlk kez bilgisayar ortamında çalışma yapmalarına rağmen ortaya başarılı çalışmalar çıkardıkları gözlemlenmiştir. Buna dayanarak gözlem sonucunda öğrencilerin bilgisayar ortamında dijital çizim teknolojilerine hazır oluş seviyelerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu tespitle yola çıkarsak var olan ve gelişen teknolojinin bu eğitim kapsamında insanlara küçük yaşlarda öğretilmesi günümüz şartlarına bakılırsa önemli bir yer teşkil

etmektedir. Görsel sanatlar dersi, sanat eğitiminin ilk ve en önemli dersi pozisyonundadır. Plastik sanatların artık sadece geleneksel yöntemler ile yapılmadığı bilinmektedir. Bu konu da yaratılacak olan farkındalığın, yetişecek bireyler tarafından bilinmesi, geliştirilmesi bakımından küresel dünya şartlarına ayak uydurmalarına katkı sağlayacağı, geleceğe yönelik planlarında meslek edinme anlamında bir ayrıcalık sağlayacağı bilinmektedir.

Tez kapsamında yapılan uygulama sonucunda “renk” ölçütü incelendiğinde, geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında gerçekleştirilen uygulama arasında çok bir farklılık tespit edilememekle birlikte 7 katılımcı öğrencinin bilgisayar ortamında, 6 katılımcı öğrencinin geleneksel uygulamada başarılı olduğu, 3 katılımcı öğrencinin ise iki çalışma arasında fark olmadığı görülmektedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu geleneksel uygulamada kullandığı renklere bakarak bilgisayar ortamda aynı veya yakın renkleri bulamadığı tespit edilmiştir. Geleneksel yollarla yapılan çalışmalarda birden fazla malzemeye gereksinim duyulur, zorlayıcı ve zahmetlidir. Bilgisayar ortamının sunduğu renkler çok fazla çeşitliliktedir. Avantaj gibi görünen bu çeşitlilik öğrencilerin içinde kaybolmasına etken olmuştur. Cinsiyet olarak bakılacak olursa erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha renkçi yaklaştıkları gözlenmiştir.

Uygulama sonucunda “kompozisyon” ölçütü incelendiğinde, geleneksel uygulama ile bilgisayar ortamında gerçekleştirilen uygulama arasında anlamlı bir farklılık görülmektedir. 10 katılımcı öğrencinin bilgisayar ortamında, 2 katılımcı öğrencinin geleneksel uygulamada başarılı olduğu, 4 katılımcı öğrencinin ise iki çalışma arasındaki tutumlarının eşit olduğu görülmektedir. Kompozisyonda yer alan objelerin yerleşimi ve çizimleri açısından öğrencilerin çoğunluğu bilgisayar ortamında kendilerini daha iyi ifade etmişlerdir. Geleneksel uygulamada kağıdını tam anlamıyla kullanmayan, kompozisyonu sağa-sola kaydıran ya da kâğıda göre daha küçük konumlandıran öğrenciler bilgisayar ortamını avantaja çevirerek çalışmalarını başarıyla tamamlamışlardır. Bilgisayar ortamında zaman açısından tasarruftan söz edebilirken ayrıca pratik olması da dikkat çekmektedir. Kompozisyon ölçütü bakımından bilgisayar ortamında yapılan uygulamanın lehine olurken geleneksel ortamda yapılan uygulamanın aleyhinde sonuçlanması durumunda cinsiyet önemli bir etken olarak görülmemiştir.

Uygulama sonucunda “çizim becerileri” ölçütü incelendiğinde, geleneksel ile bilgisayar ortamında gerçekleştirilen uygulama arasında büyük bir farklılığa rastlanmaktadır. 11 katılımcı öğrencinin bilgisayar ortamında, 2 katılımcı öğrencinin geleneksel uygulamada daha başarılı olduğu, 3 katılımcı öğrencinin ise iki çalışma arasında benzerlik olduğu

görülmektedir. Bilgisayar ortamının sağladığı avantajla Öğrencilerin bir kısmı öğelerin dizilişi, biçimlerin oluşturulması ve çizgi yönlerini başarılı şekilde ele almışlardır. Çoğu öğrenci çizimlerini yaparken hazır şablon kullanarak mükemmele yakın objelerin ana hatlarını çizmişlerdir. Geleneksel uygulamada objelerin şekillerini tam analıyla ifade edemeyen öğrenciler bilgisayar ortamını avantaja çevirerek çalışmalarını başarıyla tamamlamışlardır. Bilgisayar ortamında hazır şablonların olması pratiklik bakımından önemli bir etken olmuştur. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla bilgisayar ortamında daha başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Kompozisyon ölçütünde olduğu gibi bu ölçütümüzde de bilgisayar ortamının lehine sonuçlanmıştır.

Çalışma sonucunda “form” ölçütü incelendiğinde, geleneksel ile bilgisayar ortamında gerçekleştirilen uygulama arasında anlamlı bir farklılık görülmektedir. 13 katılımcı öğrencinin bilgisayar ortamında, 2 katılımcı öğrencinin geleneksel uygulamada başarı gösterdiği, 1 katılımcı öğrencinin ise iki çalışması arasında farklılık olmadığı görülmektedir. Geleneksel uygulamada objelerin formunu vermekte zorlanan öğrenciler bilgisayar ortamında bu zorlukla karşılaşmamışlardır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu kompozisyonda yer alan objelerin formunu bilgisayar ortamında kolay çizim yollarıyla daha doğru yansıtmışlardır. Kompozisyon ölçütünde olduğu gibi form ölçütünde de cinsiyet önemli bir etken olarak görülmezken, form ölçütü geleneksel uygulamanın aleyhinde son bulmuştur.

Tez kapsamında yapılan çalışma sonucu “oran-orantı” ölçütü incelendiğinde, geleneksel ve bilgisayar ortamında gerçekleştirilen uygulama arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmekle birlikte 12 katılımcı öğrencinin bilgisayar ortamında, 2 katılımcı öğrencinin geleneksel uygulamada başarılı olduğu, 2 katılımcı öğrencinin ise iki çalışması arasında farklılık görülmemektedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu geleneksel uygulamada gösterdiği gayreti özenle bilgisayar ortamına taşıdığı tespit edilmiştir. Bilgisayar ortamının sunduğu imkanlarla öğrenciler objeler arasındaki oran-orantıyı çözümleyerek, bilgisayar ortamında geleneksel uygulamadan daha başarılı oldukları görülmüştür. Dolayısıyla ölçütümüz bilgisayar ortamının lehinde olmuştur. Cinsiyet bu ölçekte de önemli bir faktör sayılmamaktadır.

Tez kapsamında yapılan çalışma sonucu “doku” ölçütü incelendiğinde, geleneksel ve bilgisayar ortamında gerçekleştirilen uygulama arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmektedir. 3 katılımcı öğrencinin bilgisayar ortamında, 9 katılımcı öğrencinin geleneksel uygulamada kendini daha iyi ifade ettiği, 4 katılımcı öğrencinin ise iki çalışması

arasında farklılık olmadığı görülmektedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu geleneksel uygulamada boya ve fırçalarıyla objelerin dokularını yansıtırken, bilgisayar ortamında objelerin tek renge boyanması objelerde doku hissiyatını kaybetmesine sebep olmuştur.

Bilgisayar ortamında dokunun oluşturulması zor olmakla birlikte, az sayıda katılımcı öğrenci bunu başarabilmiştir. Doku ölçütü bilgisayar ortamındaki uygulamanın aleyhinde sonuçlanmıştır. Objelerin karakterini belirleyen doku unsuru görsel ve dokunsal olarak bizlere geçmektedir. Bu kapsamda dokunun resimde önemli bir etken olduğuna bu çalışmada dikkat çekmiştir. Doku ölçütünde cinsiyet önemli rol oynamamaktadır.

Görsel sanatlar eğitiminde alışılmış yöntemlerin yanı sıra dijital teknolojilerden yararlanılarak eğitim verilmesi yetiyecek bireyleri günümüz şartlarına uygun hale getirecek geleceğe yönelik hazırlayacaktır. Bu araştırma kapsamında öğrencilere hem geleneksel ortamda (kâğıt, boya, fırça vb...) hem bilgisayar ortamında renk, kompozisyon, çizim becerisi, form, oran-orantı ve doku çalışmaları yaptırılarak becerileri ölçülmüş, katılımcı öğrenciler çalışma sonucunda kuramsal ve uygulama anlamında birçok kazanım deneyimlemişlerdir.

Genel değerlendirmede, geleneksel ve bilgisayar ortamı olmak üzere iki alanda uygulanan görsel sanatlar eğitimi yöntemlerinden biri olan kopya yöntemi, öğrencilerin resim eğitiminin gelişiminde yarar sağlarken, bir taraftan da yaratıcılıklarını sınırlandırmıştır. Üzerinde çalışılan konuyu nasıl ele almaları ve aktarmaları gerektiği, oran-orantı, çizgi, renk gibi ölçütlerden oluşan görsel düzenleme öğeleri hakkında bilgi sahibi olmuşlardır. Bilgisayar ortamının sunduğu pratiklik ve avantajlar genel anlamda öğrenci çalışmalarını olumlu yönde etkilemiş, geleneksel uygulamada yetersiz kalan öğrencilere başarılı eser çıkartabilme olanağı sağlamıştır. Öte yandan geleneksel uygulamada başarı gösteren öğrencilerin de bilgisayar ortamında bu başarıyı devam ettirdikleri görülmüştür. Araştırmamız sonucu bilgisayar ortamında yapılan uygulamanın lehinde olmuştur.

KAYNAKLAR

- Ak, H. A. (2013, Ocak). Dijital sanat. *XV. Akademik Bilişim Konferansı'nda sunulmuş bildiri*, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Akten, Z. E. (2008). *Gelişen teknolojilerin dijital sanat alanında oluşturduğu yeni temalar ve mimarlığa katkıları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aktulum, K. (2010). “Alıntılar” sergisi üzerine birkaç not. *Art-e Sanat Dergisi*, 3(5), 1-8.
- Altan, M.Z. (1999). Çoklu zekâ kuramı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 1(17),105-117.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamalı* (6. Baskı). Sakarya: Sakarya.
- Anderson, T. (2003). Art education for life. *International Journal of Art & Design Education*, 22(1), 58-66.
- Artan, Ç.E. (2007). *Fotoğrafın sanatsal değerinin ötesinde kullanım alanları üzerine bir tartışma: Bilgi mi, propaganda mı?*, İstanbul: Yapı Kredi.
- Artut, K. (2002). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Artut, K. (2006). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Artut, K., Yolcu, E., Yılmaz, M., Kuruoğlu Maccario, N., Ünalın, T., & Aykaç, V. (2010). *Güzel Sanatlar Eğitiminde Özel Öğretim Yöntemleri*. Türkiye: Anı.
- Atalayer, F. (1994). *Temeel sanat öğeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Atan, A., Uçan, B., & Bilsel, Ç. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 7(26), 1-14.
- Atmaca, A. E. (2011). Modern sanat ve bilgisayar destekli sanat çalışmaları (digital art). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 293-302.

- Avacı, E. (2015). Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitime entegrasyonu. *Journal of International Social Research*, 8(41), 866-882.
- Ayaydın, A., Vural, D. Ü., Tuna, S., & Yılmaz, M. G. (2011). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. A. O. Alakuş, L. & Mercin (Eds.). Ankara: Pegem Akademi.
- Aykaç, N. (2009). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. Ankara: Naturel.
- Aykut, A. (2003). *Resim-iş öğretmenliği lisansüstü programlarındaki derslerin karşılaştırmalı olarak değerlendirilmesi/1997-2001*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aykut, A. (2004). *Görsel sanatlar öğretiminde görsel-işitsel materyal kullanımı* 7. INSEA Avrupa Bölgesel Kongre Bildirisi. İstanbul.
- Bacanlı, H. (2000). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel.
- Baltacıoğlu, İ.H. (1932). *Resim ve terbiye*. İstanbul: Kanaat Kütüphanesi.
- Barnard, M. (1998). *Sanat, tasarım ve görsel kültür*. Ankara: Ütopya.
- Başbuğ, F., & Başbuğ, Z. (2016). Görsel sanatlar eğitimi üzerine notlar. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 9(18), 74-98.
- Benjamin, W. (2001). *Fotoğrafın kısa tarihçesi*. A. Cengizkan (Çev), İstanbul: YGS.
- Binark, M. (2007). *Yeni medya çalışmaları*. Ankara: Dipnot.
- Bora, M. (2018). Görsel sanatlar eğitiminde bilgisayar teknolojilerinden yararlanma olanakları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(49), 1177-1189.
- Boydak, N. (2004). *Sanat eleştirisine giriş*. Ankara: Gündüz Eğitim.
- Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2018). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Carroll, L. K. (1998). *Research Paradigm in Art Education*. USA: Maryland Institute College of Art.
- Carroll, N. (2012). *Sanat felsefesi çağdaş bir giriş*. Ankara: Ütopya.
- Çavas, B., Çavas, P. H., & Can, B. T. (2004). Eğitimde sanal gerçeklik. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(4), 110-116.

- Çınar, S. (2006). *İlköğretim 1. kademe 3. sınıf öğrencilerinin sanat (resim) eğitiminde kopya kuramı ve baskın doğalcı sanat eğitimi kuramının yaratıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education (IJTASE)*, 1(3), 51-66.
- Çuhacı, G. (2009). *Dijital sanat ve beden*. http://gulizarcuhaci.com/marmara_full.html. sayfasından erişilmiştir.
- Damon, G. (2002). Çoklu zekâ - çocukların farklılıklarının farkında olmak. *Çocuk ve Aile* 5(48), 29-31.
- Demir, H.İ. (2019). *Teknolojinin resim sanatına getirdiği yenilikler bağlamında dijital resim*. Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.
- Demirel, A. (2006). *Sanat eğitiminde bilgisayar ve çoklu ortam uygulamaları*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Enginer, E. (2000). *Öğretimi uygulama ve değerlendirme*, Ankara: Anı.
- Erbay, M. (2001). *Plastik sanatlar eğitimi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Ertürk, M. (2011). İlköğretim II. kademe görsel sanatlar eğitimi dersi öğretim programının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 1-8.
- Fischer, E. (1995). *Gerekliği* (8. Basım). İstanbul: Payel.
- Gençaydın, Z. (2002). *Sanat eğitimcisi yetiştirmede G.E.F. Resim-iş bölümünün yeri ve bugünkü durumu*. Gazi Üniversitesi 1. Sanat Eğitimi Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Ankara.
- Gökbulut, N. (2005, 2-5 Haziran). *Temel eğitim ve ortaöğretim kurumlarında resim dersi süresinin önemi ve sanatta Anadolu aydınlanması beklentisi*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanatta Anadolu Aydınlanması Ulusal Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Erzurum.
- Güngör, İ. H. (2005). *Temel tasarım*. İstanbul: Esen.
- Gür, H. (2019). *Resim sanatında yaşanan gelişmelerin Türk resim sanatına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Halıçınarlı, E. & Uysal, A. (2005). *Üsluplaşma yolunda kopyanın kullanımı Egon Schiele ve Van Gogh*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Publications_011.pdf adresinden erişilmiştir.
- Hatipoğlu, Ş. (2007). *Ortaöğretim resim dersinde öğrencilerin yaptıkları çalışmaların sanatsal gelişim özelliklerine göre değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Hurwitz, A., Day, M. (1995). *Children and their art*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- İnternet: URL2: <https://www.google.com/search?q=Peter+Paul+Rubens,+Adem+ve+Havva+Cennet+ten+Kovulma> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: <http://www.idildergisi.com/> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: <https://dergipark.org.tr/tr/> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: <https://www.gorselsanatlar.org/> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL1: <https://www.google.com/search?q=Tiziano+Vecellio++Adem+ile+Havva> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL3: <https://bayaiyi.com/pablo-picassonun-las-meninas-resmi/> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL4: <https://seyler.eksisozluk.com/diego-velazquezin-nedimeler> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL5: https://en.wikipedia.org/wiki/Pastoral_Concert sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL6: <https://www.flickr.com> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL7: <https://www.wikiart.org/> sayfasından erişilmiştir.
- İslimyeli, N. (Ed.) (1976). *Sanat terimleri ansiklopedisi* (Cilt 2). Ankara: Doğuş.
- Johnson, H. & Shaw, J. S. (2005). *Glossary of digital art and printmaking*. <http://www.bermangraphics.com/dapttf/GlosDigArt.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Karakaş, T. (2019). *Ortaokul 6. sınıf görsel sanatlar dersi kapsamında kendini ifade edebilme ve girişimcilik yeteneğinin geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları dergisi*, 1(1), 62-80.
- Kasparoğlu, C. (2008). *Kopya Yönteminin İlköğretim 2. Kademedeki (12,13,14 Yaş) Öğrenci Resimlerine Etkisi "Batman-Sason İstiklal Kız Yatılı İlköğretim Bölge Okulu Örneği"*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, T.C. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya.
- Keser, N. (Ed.) (2009). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya.
- Kırıçoğlu, O. (1991). *Sanatta eğitim (görmek, anlamak, yaratmak)*. Ankara: Demircioğlu.
- Kırıçoğlu, O. (2002.) *Sanatta eğitim* (2. baskı). Ankara. Pegem.
- Klee, P. (2012). *Paul Klee*. USA: Parkstone Internationali.
- Köksal, A. (1990). *Şefik Bursalı 'nın ardından*. <http://earsiv.sehir.edu.tr: sayfasından> erişilmiştir.
- Kula, O. B. (2013). *Marx, benjamin, adorno- sanat ve edebiyat*. İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Kutup, N. (2010, Şubat). *İnternet ve sanat, yeni medya ve net.art*. Akademik Bilişim Konferansı'nda sunulmuş bildiri, Muğla Üniversitesi, Muğla.
- Kuzucular, Ş. (2014). *Şefik Bursalı hayatı ve sanatçı kişiliği*. <https://edebiyatvesanata kademisi.com/turk-ressamlar sayfasından> erişilmiştir.
- Lowenfeld, V. (1957). Creative and mental growth.
- Nalven, J. & Jarvis J.D. (2005). *Going digital: The practice and vision of digital artists*. Thomson Course Technology: USA.
- Neuman, W. L. (2012). *Toplumsal araştırma yöntemleri: Nicel ve nitel yaklaşımlar I-II*. Cilt (5. Basım). İstanbul: Yayın Odası.
- Oğuzkan, A. F. (1993). *Eğitim terimleri sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Öndin, N. (2016). *Rönesans Düşüncesi ve Resim Sanatı*. Hayalperest.
- Öner, A. (2011). *Geleneksel Türk müziği öğelerinin flüt eğitiminde kullanılmasına yönelik bir model önerisi*. Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323- 343.
- Özden, Y. (1998). *Eğitimde yeni değerler*. Ankara: Pegem.
- Özkaplan, O. (2009). *Günümüz resim sanatı ve teknoloji*. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Özsezgin, K. (1982). *Şefik Bursalı 'nın hayatına bakarken*. <http://earsiv.sehir.edu.tr: sayfasından erişilmiştir>.
- Özsezgin, K. (2012). *Modern sanatta küresel tıkanma*. II. Uluslararası Macsabal Odun Pişirimi Sempozyumu, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel sanatlar eğitimi resim iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. Ankara: Gündüz Eğitim.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel sanatlar eğitimi*. Ankara. Gündüz Eğitim.
- Özsoy, V. (2003). *Resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. Ankara: Gündüz.
- Özsoy, V. (2006). *Yöntem ve teknikleriyle görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar*. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği.
- Paul, C. (2008). *Digital art*. London: Thames & Hudson.
- Rosalinda, R. (1995). *“Art talk” (Teachers Wraparound Edition) (Second ed)*., New York: Glencoe/ Mc Graw-Hill.
- Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- San, İ. (2003). *Sanat ve eğitim*. Ankara: Ütopya.
- Selçuk, Z. (1999). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel.
- Sezen, M., & Tanyeli, U. (1992). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Sönmez, V. (1993). *Yaratıcı okul, öğretmen, öğrenci yaratıcılık ve eğitim*. Ankara: TED.
- Sözen, M., & Tanyeli, U. (Eds.). (1992). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Strokrocki, M., & Kırıçoğlu O. (1997). *“İlköğretim sanat eğitimi” YÖK/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi*. Ankara: MEB.

- Şahin, S. (2015). Dijital çağ ve sanatta yarattığı dönüşümler görünüm. *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 1(1), 38-49.
- Şengül, E. (2006). *Teknolojinin görsel sanatlarda kullanımı ve sanat eğitime katkısı*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tanaltay, E. (1989). Şefik Bursalı ile bir gün. *Size Aktüel Dergi*, 190, 21.
- Tepecik, A. & Toktaş, P. (2014). *Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi*. Ankara: Gece.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar*. Ankara: Detay.
- Toy, E. (2015). *Günümüz iletişim tasarımı özgünlük kavramı üzerine bir inceleme*. Sanat, Gerçeklik ve Paradoks, Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim görsel sanatlar dersi bağlamında görsel kültür çalışmaları: bir eylem araştırması*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Uçan, A. (2002). *Türkiye'de çağdaş sanat eğitimi öğretmen yetiştirme süreci ve başlıca yapılanmalar*. Gazi Üniversitesi, 1. Sanat Eğitimi Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Ankara.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. İstanbul: Akbank Kültür Sanat.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Yılmaz, M. (2010). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar*. Ankara: Data.
- Yılmaz, M. (2012). *Sanatın günceli güncelin sanatı*. Ankara: Ütopya.
- Yolcu, E. (2008). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Nobel.
- Yücel, D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze: Dijital sanat pratiklerinin müzeolojik bağlamda değerlendirilmesi*. İstanbul Kültür Üniversitesi.

EKLER

Ek-1. Etik Komisyon İzin Belgesi



GAZİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU FORM-3

T.C:
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Esra BILGIN'in, Dr. Öğr. Üyesi Gonca YAYAN'ın danışmanlığında yürüttüğü "İlköğretim II. Kademe Görsel Sanatlar Dersinde Kopya Yönteminin Geleneksel Ve Dijital Ortamda Kullanımına Yönelik Karşılaştırmalı Bir Araştırma" isimli tez çalışması hakkında bilgilendirildim.

Bilgilerinize arz ederim.

Tarih: 17.01.2019
Kurum: Özel Bilimsel Koleji
Unvan: Müdür
Ad ve Soyad: Serdar Yurdakul
İmza: Yurdakul

Ek-2. Uzman Görüş Formu

ADINIZ:

SOYADINIZ:

KOPYA YÖNTEMİNİN GELENEKSEL VE DİJİTAL ORTAMDA KULLANIMININ KARŞILAŞTIRILMASI UZMAN GÖRÜŞ FORMU

(UZMAN 2)

Değerli Hocam,

Bu formda yer alan sorular kopya yönteminin geleneksel ve dijital ortamda kullanımının karşılaştırılması konusuna dayalı uygulatmış olduğum çalışmalar hakkında görüşlerinizi almak için hazırlanmıştır. Sorulara samimiyetle ve detaylı cevaplar vermeniz, elde edilecek bilgiler için oldukça önemlidir.

Katılımınız için teşekkür ederim.

1. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak görsel düzenleme öğelerinden “renk” ölçütü ile ilgili geleneksel ve dijital ortam için neler söylersiniz? Açıklayınız. (Renk açısından öğrenci çalışmalarını puanlayınız. 1: Çok Başarısız, 2: Başarısız, 3: Orta, 4: Başarılı, 5: Çok Başarılı)
2. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak görsel düzenleme ilkelerinden “kompozisyon” ölçütü ile ilgili geleneksel ve dijital ortam için neler söylersiniz? Açıklayınız. (Kompozisyon açısından öğrenci çalışmalarını puanlayınız. 1: Çok Başarısız, 2: Başarısız, 3: Orta, 4: Başarılı, 5: Çok Başarılı)
3. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak “çizim becerileri” ölçütü ile ilgili geleneksel ve dijital ortam için neler söylersiniz? Açıklayınız. (Çizim Becerileri açısından öğrenci çalışmalarını puanlayınız. 1: Çok Başarısız, 2: Başarısız, 3: Orta, 4: Başarılı, 5: Çok Başarılı)

4. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak görsel düzenleme öğelerinden “form” ölçütü ile ilgili geleneksel ve dijital ortam için neler söylersiniz? Açıklayınız. (Form açısından öğrenci çalışmalarını puanlayınız. 1: Çok Başarısız, 2: Başarısız, 3: Orta, 4: Başarılı, 5: Çok Başarılı)
5. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak görsel düzenleme ilkelerinden “oran-orantı” ölçütü ile ilgili geleneksel ve dijital ortam için neler söylersiniz? Açıklayınız. (Oran-orantı açısından öğrenci çalışmalarını puanlayınız. 1: Çok Başarısız, 2: Başarısız, 3: Orta, 4: Başarılı, 5: Çok Başarılı)
6. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak görsel düzenleme öğelerinden “doku” ölçütü ile ilgili geleneksel ve dijital ortam için neler söylersiniz? Açıklayınız. (Doku açısından öğrenci çalışmalarını puanlayınız. 1: Çok Başarısız, 2: Başarısız, 3: Orta, 4: Başarılı, 5: Çok Başarılı)
7. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak geleneksel ve dijital ortamda “cinsiyet” bakımından farklılık var mıdır? Neler söylersiniz? Açıklayınız.
8. Yapılan öğrenci çalışmalarına bakarak dijital ortamın avantaj ve dezavantajları nelerdir? Açıklayınız.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..