
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNDE ÖĞRETİM ELEMANLARI VE ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL SANAT VE KRİPTO SANAT HAKKINDAKİ BİLGİ DURUMLARI VE BAKIŞ AÇILARI

Yağmur Uzun

YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ RESİM-İŞ ANABİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ŞUBAT, 2023

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren Yirmi dört (24) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Yağmur

Soyadı : Uzun

Bölümü : Resim-İş Öğretmenliği

İmza :

Teslim tarihi : … / … / 2023

TEZİN

Türkçe Adı : Güzel Sanatlar Eğitiminde Öğretim Elemanları ve Öğrencileri Dijital Sanat Ve Kripto Sanat Hakkındaki Bilgi Durumları ve Bakış Açıları

İngilizce Adı : Instructors and Students' Knowledge and Perspectives on Digital Art and Crypto Art in Fine Arts Education

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

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

Yazar Adı Soyadı : Yağmur UZUN

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Yağmur UZUN tarafından hazırlanan “Güzel Sanatlar Eğitiminde Öğretim Elemanları ve Öğrencileri Dijital Sanat Ve Kripto Sanat Hakkındaki Bilgi Durumları Ve Bakış Açıları” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof.Dr. Hüseyin Elmas
Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi ……

Başkan:

……

Üye:

……....

Tez Savunma Tarihi: / /2023

Bu tezin Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Resim İş Eğitimi Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü
Prof. Dr. Şaban ÇETİN ……

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam boyunca katkı ve yardımlarından dolayı Sayın danışmanım Prof.Dr. Hüseyin ELMAS'a lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca desteğini esirgemeyen her koşulda yanımda olan öğrencisi olduğum için onur duyduğum Prof.Dr. Osman ÇAYDERE hocama, bu yorucu ve stresli süreçte bana yol gösteren, tecrübesini ve bilgisini aktaran arkadaşım İbrahim HÜNERCİ'ye her kararımda sorgusuz sualsiz yanımda olan aileme teşekkürlerimi sunarım.

Yağmur UZUN

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNDE ÖĞRETİM ELEMANLARI VE ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL SANAT VE KRİPTO SANAT HAKKINDAKİ BİLGİ DURUMLARI VE BAKIŞ AÇILARI

(Yüksek Lisans Tezi)

Yağmur Uzun
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Ocak, 2023

ÖZ

Tüm toplumlarda sanatçılar, ruh hallerini ve duygularını, değiştirdikleri ya da dönüştürdükleri nesneler aracılığıyla ifade etmeye çalışmışlardır. Sanatçı bu süreçte dış dünyada hissettiklerini, kendi deneyimini ve iç dünyasını yeniden şekillendirerek dış dünyaya aktara bilmektedir. Sanatçılar geleneksel olarak mevcut ifade araçlarını eserlerini yaratma süreçlerine dâhil ederler, ancak kendi yorumlarını sunarak bazen orijinalliği geleneksel yöntemlerden farklı şekillerde yakalayabilirler. Bu sayede her yaştan sanatçı, hem içeriği hem de uygulaması açısından sahip olduğu malzeme ve teknik imkânlarla sanat dünyasına farklı bakış açıları kazandırabilmektedir. Bu süreçte çağın gereksinimlerine uygun, çağdaş bir eğitimin verilebilmesi için sanat eğitiminin gerekliliği her geçen gün hissedilmektedir. Bireyde estetik algı sanat eğitimi yoluyla gerçekleşmekle birlikte; sanat eğitiminin insan yaşamında bireysel, toplumsal, ekonomik, kültürel ve eğitsel işlevleri de bulunmaktadır. Bu süreç günümüz teknolojik gelişmeleri ile birlikte sanat eğitimi sürecine entegre edilerek tasarım ve uygulama süreçlerinin daha hızlı ve sorunsuz sonuçlanması sağlanmaktadır. Dijital Tasarım ve Yapay zekânın sanat dünyasına entegrasyonu tartışmalı bir konu olabilir, bazıları geleneksel sanatçıların geçimlerini tehdit edebileceğinden endişeliler. Bununla birlikte, sanatta yapay zekâ kullanımının, daha geleneksel sanat biçimleri ile birlikte var olabilen ve tamamlayabilecek yeni bir sanatsal ifade biçimi olduğunu unutmamak gerekir. Bu süreci geleneksel sanatçılar için bir tehdit olarak görmek yerine, onu yaratıcılık ve kendini ifade etme için yeni bir araç olarak kabul etmeliyiz. Matbaanın icadı el yazısı sanatının yerini tutmadığı gibi, dijital sanatın ve yapay zekânın sanat dünyasına dâhil edilmesi de geleneksel sanat biçimlerinin değerini düşürmez.

Aslında, sanatta dijital yöntemlerin kullanımı, iş birliği ve deneyler için yeni fırsatlar sağlayabilir. Sanatçıların yeni medyumları ve teknikleri keşfetmesine ve önceden mümkün olduğu düşünülenlerin sınırlarını zorlamalarına olanak sağlayabilmektedir.

Anahtar Kelimeler : Digital Art, Interactive Art, Web Art, NFT Art, Crypto Art.
Sayfa Adedi : xiv + 79
Danışman : Prof. Dr. Hüseyin Elmas

TEACHERS IN FINE ARTS EDUCATION AND STUDENTS KNOWLEDGE STATUS AND PERSPECTIVES ON DIGITAL ART AND CRYPTO ART

(M.S Thesis)

Yağmur Uzun

GAZİ UNIVERSITY

Graduate School of Educational Sciences

January, 2023

ABSTRACT

Artists in all societies have tried to express their moods and feelings through the objects they have changed or transformed. In this process, the artist is able to transfer what he feels in the outside world to the outside world by reshaping his own experience and inner world. Artists traditionally incorporate existing means of expression into the process of creating their works, but by offering their own interpretations, they can sometimes capture originality in ways that differ from traditional methods. In this way, artists of all ages can gain different perspectives to the art world with the materials and technical possibilities they have in terms of both content and application. In this process, the necessity of art education is felt every day in order to provide a contemporary education in accordance with the needs of the age. Although the individual's aesthetic perception is realized through art education; Art education also has individual, social, economic, cultural and educational functions in human life. By integrating this process into the art education process with today's technological developments, it is ensured that the design and application processes are concluded faster and more smoothly. The integration of Digital Design and AI into the art world can be controversial, with some worried that it could threaten the livelihoods of traditional artists. However, it should not be forgotten that the use of artificial intelligence in art is a new form of artistic expression that can coexist and complement more traditional art forms. Instead of seeing this process as a threat to traditional artists, we should accept it as a new tool for creativity and self-expression. Just as the invention of the printing press did not replace the art of handwriting, the inclusion of digital art and artificial intelligence in the art world does not devalue traditional art forms. Indeed, the use of digital methods in art can provide new opportunities for collaboration and experimentation. It can enable

artists to explore new mediums and techniques and push the boundaries of what was previously thought possible.

Keywords : Visual Arts education, lithograph, intaglio printing, engraving, art teaching education
Number of Page : xiv + 79
Supervisor : Prof.Dr. Hüseyin Elmas

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU i

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI ii

JÜRİ ONAY SAYFASI iii

TEŞEKKÜR iv

ÖZ v

ABSTRACT vii

İÇİNDEKİLER ix

TABLOLARIN LİSTESİ xiii

ŞEKİLLER LİSTESİ xiv

BÖLÜM I 1

GİRİŞ 1

1.1. Problem Durumu 2

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi 4

1.3. Problem Cümlesi 5

1.4. Alt Problemler 5

1.5. Araştırma Yöntemi 5

1.6. Araştırmanın Örneklemi 6

1.7. Veri Toplama Teknikleri 6

1.8. Sınırlılıklar 6

BÖLÜM II 7

KAVRAMSAL ÇERÇEVE 7

2.1. Sanat Nedir? 7

2.2. Sanatın Gelişimi ve Sanat Eğitimi 8

2.2.1. Dijital Resmin Sanatsal Boyutu 11

2.3. 21.yy da Sanat 12

2.4. Sanat teknoloji ilişkisi 13

2.5. Dijital Sanat 14

2.5.1. Dijital Sanatın Oluşum Süreci 17

2.5.2. Dijital Sanatın Oluşum Süreci Sonrası İlk Örnekler 18

2.5.3. Dijital Sanatın Teknoloji Etkileşimi ve Günümüzdeki Örnekleri 22

2.5.4. Dijital Sanatın Günümüz Sanatçılarına Kazandırdıkları 24

2.6. Kripto Sanatı 26

2.7.1. Refik Anadol 29

2.7.1. Mad Dog Jones 31

2.8. NFT Platformları 34

2.8.1. OpenSea 34

2.8.2. Rarible 35

2.8.3. SuperRare 35

2.8.4. Foundation 35

2.8.5. Nifty Gateway 35

2.8.6. Mintable 35

2.8.7. CryptoKitties 36

2.8.8. NBA Top Shot 36

2.8.9. Enjin 36

2.8.10. Decentraland 36

2.9. İlgili Araştırmalar 37

BÖLÜM IV 38

BULGULAR VE YORUMLAR 38

4.1. Öğrenci Görüşleri 39

4.2. Akademisyen Görüşleri 49

4.2. Öğrenci Yorumları Değerlendirme ve Sonuç 59

4.2.1. Birinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 59

4.2.2. İkinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 59

4.2.4. Dördüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 60

4.2.5. Beşinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 61

4.2.6. Altıncı Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 61

4.2.7. Yedinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 62

4.2.8. Sekizinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 62

4.2.9. Dokuzuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 63

4.2.10. Onuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 63

4.3. Akademisyen Yorumları Değerlendirme ve Sonuç 64

4.3.1. Birinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 64

4.3.2. İkinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 64

4.3.3. Üçüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 64

4.3.4. Dördüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 65

4.3.5. Beşinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 65

4.3.6. Altıncı Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 66

4.3.7. Yedinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 67

4.3.8. Sekizinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 67

4.3.9. Dokuzuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 68

4.3.10. Onuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi 68

BÖLÜM V 70

SONUÇ VE ÖNERİLER 70

KAYNAKLAR 72

TABLOLARIN LİSTESİ

Tablo 1. *Öğrenci görüşleri 1* 39

Tablo 2. *Öğrenci görüşleri 2* 40

Tablo 3. *Öğrenci görüşleri 3* 41

Tablo 4. *Öğrenci görüşleri 4* 42

Tablo 5. *Öğrenci görüşleri 5* 43

Tablo 6. *Öğrenci görüşleri 6* 44

Tablo 7. *Öğrenci görüşleri 7* 45

Tablo 8. *Öğrenci görüşleri 8* 46

Tablo 9. *Öğrenci görüşleri 9* 47

Tablo 10. *Öğrenci görüşleri 10* 48

Tablo 11. *Akademisyen görüşleri 1* 49

Tablo 12. *Akademisyen görüşleri 2* 50

Tablo 13. *Akademisyen görüşleri 3* 51

Tablo 14. *Akademisyen görüşleri 4* 52

Tablo 15. *Akademisyen görüşleri 5* 53

Tablo 16. *Akademisyen görüşleri 6* 54

Tablo 17. *Akademisyen görüşleri 7* 55

Tablo 18. *Akademisyen görüşleri 8* 56

Tablo 19. *Akademisyen görüşleri 9* 57

Tablo 20. *Akademisyen görüşleri 10* 58

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Ben Laposky,1952, “Kararsız 40 / Oscillon 40”. 20

Şekil 2. Herbert Franke, 1961, “Elektronik Soyutlamalar / Electronic Abstractions”. 20

Şekil 3. John Whitney, 1961, “Katalog / Catalog” 21

Şekil 4. Charles A. Csuri, 1997, “Bahçe Aşıkları / Garden Lovers” 21

Şekil 5. Ünsal, Teknoloji ve Sanatın buluşması Digital art 22

Şekil 6. Alexei Shulgin- Electroboutique 23

Şekil 7. Jason Salavon 24

Şekil 8. Chris Milk 24

Şekil 9. Soyut resim 26

Şekil 10. Tarık Tolunay, Fractal İstanbul - Pandemi. 29

Şekil 11. Refik Anadol, Carbondrop. 29

Şekil 12. Pak, “The Fungible NFT Koleksiyonu”, ... 30

Şekil 13. His Name Is Victor 31

Şekil 14. Everydays: The First 5000 Days 34

BÖLÜM I

GİRİŞ

Uzun insanlık tarihinin her aşamasında sanat önemli bir yere sahiptir. Bilimsel araştırmaların da ortaya koyduğu sonuçlara göre toplumlar duygu ve deneyimlerini sanata yansıtmışlar ve sanatı bir iletişim aracı olarak kullanmışlardır. Mağara çağından sanayi devrimine kadar gelişim gösteren sanat 19. yüzyılın başlarında fotoğraf makinesinin icadı ve 20. yüzyılda "Fütürizm" gibi sanat akımlarının çıkmasıyla birlikte, sanat yeni dünyada yerini almış ve gelişimi bu yeni dünyaya paralel olarak bir hayli hızlanmıştır.

Sanat ve toplum ilişkisinde sanatçının ve sanat izleyicisinin konumu uzun bir süre değişmedi. Sanatçının eser yaratıcısı pozisyonunda, sanat izleyicisinin ise, sanatçının duygusal dışavurumunu ve eserle birlikte iletmeyi kurguladığı mesajı algılayan konumunda kaldığını görüyoruz. 20. yüzyılda geleneksel sanata karşı avangart akımların yükselişi ile birlikte, sanatçıların çalışma biçimleri değişmeye başladı. Bu süreçte sanat özgürleşerek zenginlerin tekelinden sıyrılmaya da başladı. Bu özgürleşme hareketi, izleyiciyi sanat eserinden ayırmak yerine onun bir parçası haline getirdi. Fütürist hareketle başlayan sanat ve seyirci etkileşim süreci daha sonra Dadaizm, Sürrealizm, Happening, Fluxus hareketi ve sibernetik sanat gibi akımlarda doruk noktasına ulaştı. Bu nokta, sanatçı ile sanat izleyicisi arasındaki duvarı yıkarak, sanatçının izleyiciyle doğrudan etkileşime geçmesini sağladı. Edilgen bir konumda olan sanat izleyicileri aktif bir halde olmuş hatta sanat eserinin bir parçası haline gelmiştir (Toy, 2017, s. 108).

Avangard hareketinin doğasında gelenekten kopma hatta geleneksel sanat kurumlarını yıkma çabası vardır. Bu bağlamda incelediğimizde ilk karşılaştığımız akımlardan biri Fütürizm'dir. Geçmişin sanat ve kültürünü yok sayarak yeniyi ve geleceği savunan bu

akımla ilişkilendirilen sanatçılar yüceltilmiştir. Bu akımın sanatta temsil edilmesi gerektiğini savunmuşlardır (Little, 2006).

Bu yeniden üretim aşamasında gelişen düşünce biçimleri, sosyo-kültürel ve ekonomik ortam, postmodernizm adı altında dijital sanat ve dijital varlıklar için bir alan yaratmıştır.

1950'lere kadar görsel sanatlar konuya bağlı hareket ederken, 1960'lardan itibaren popüler kültürün ve tüketim toplumunun yükselişi ile sanat artık nesnel olarak taklit edilemez hale gelmiştir. Avrupa ve Amerika'da Pop Art akımının yükselişiyle birlikte sanat, gerçeklikten uzaklaşarak metalik çizgilere doğru yeni işaretler doğurdu. Bu göstergeler tüketim toplumunun yapısına göre oluşturulmuş ve dijital ortamın oluşmasını sağlamıştır (Toy, 2017, s. 108).

Dijital çalışma alanı, yalnızca belirli deneyimler veya duyusal verilerle bilinmekten çok, bilinen anlamda fiziksel nesnelerden kaynaklanan olgulardan oluşur. Belirli bir varoluş yorumu ışığında fiziksel ve gerçekten tek taraflı olarak yakalanan nesne ve özneler, yeni radikal öznellik alanlarında yeniden kullanılır ve yeni nesnel imgeler yaratır. Sanat perspektifindeki bu değişim, varlığın ve kavramın özüne teknolojik gelişmelerin etkisiyle metodolojik bir yaklaşım olarak hizmet eder. Dijital çalışma alanlarının aynı zamanda, fiziksel ve ruhsal uyanışın bireyleri veya kitleleri sanatçılarla buluşturduğu bir köprü olduğu sonucunu ortaya koyar.

Dijital sanatı sadece bir sanat aracı olarak düşünmek yanlıştır. Sanat eğitimindeki yanılgılardan biri de dijital sanatın sadece bu araçlar kullanılarak doğrudan sanal ortamda yaratılan eserlerden ibaret olduğu varsayımıdır. Dijital sanat, günümüz sanat ortamında artık bir araç olarak kalmamış, kendinden önceki sanat akımı gibi öncüerinin rehberliğinde gelişerek yoluna devam etmiştir. Bu, onu tüm sanat akımlarının unsurlarını içeren ve yeni nesiller tarafından benimsenmeye uygun, bir sanat akımı haline getirmiştir.

1.1. Problem Durumu

21. yüzyıl sanat dünyasında, günümüz teknolojisine ve bilgisayarlarına aşina sanatçıların sanat eğitimcilerinin sayısında büyük bir artış olmuştur. Teknoloji, bir araçtan öte, çağdaş sanat üretimi mecrası haline gelmiştir. Dijital teknolojinin kalbi olan günümüzün bilgisayar yazılımları, sanat ve sanat eserlerinin üretim biçimini değiştirmiş, yeni ifade biçimleri

yaratmış, dünya sanat alanının sınırlarını zorlayarak, yeni nesil bir sanat ortamı oluşturmuştur.

Dijital sanatın hızlı gelişimi, belirli bir dereceye kadar kavramsal tartışmalara yol açmıştır. Dijital sanatın fizik ve matematik gibi bilimlere olan yakınlığı, geleneksel sanat, sanatçı, sanat eseri ve izleyici kavramlarının yeniden gözden geçirilmesine neden oldu. Dijital, sanatsal bir ifade biçimi olarak göz ardı edilemez hale gelmiştir (Çokokumuş, 2012, s. 51).

Dijital sanat, birçok yönden 'orijinal' kavramıyla ilişkilendirilmiştir çünkü dijital dosya elektronik olarak depolanır ve öğeleri kaybolmadan yeniden üretilebilir kılmak mümkündür. Bazı sanatçılar dosyalarından yalnızca bir baskı alır, bu nedenle bir orijinal baskıya sahip olmuşken diğer sanatçılar ise çalışmalarının belirli bir üretim adedi belirlenmiş baskılarına sahiptir ve çok sayıda kopya elde etmiştir. Bunların bir kısmı ise açık kaynak olarak yayınlanmıştır ve insanlar dilediğince kopyalayarak kullanılabilir (Wands, 2006, s. 12).

Pek çok sanatçı çalışmalarını hâlâ geleneksel yöntemlerle yaratırken, bazıları geleneksel araçların izin vermediği yaratıcı olasılıkları görmek için dijital araçlara yönelmektedir. Giderek daha fazla sanatçı dijital teknolojiyi kullandıkça, çağdaş eserler yaratma ve gelecek nesilleri etkileme fırsatı da artıyor. Ayrıca sanatçılar dijital sanatta aktif rol oynayan mühendisler, bilgisayar programcıları, ses mühendisleri, mimarlar gibi insanları bir araya gelerek etkileşimli sanat eserleri üretme olanağı elde etmiş olurlar (Sağlamtimur, 2010, s. 220). Dijital ortamlar farklı yaş gruplarından çok farklı sınıflara kadar geniş bir yelpazeye ulaşabilecek izleyicinin hazır bulunduğu ortamlardır.

21. yüzyıl toplumunda sanat, hızlı teknolojik gelişimle dönüşmekte, gündelik hayatın her alanından kişisel ve toplumsal algılardan beslenmekte ve onu kullanabilmek için, karmaşık ve iç içe geçmiş sonsuz durumları çözmek için yeni diller geliştirmektedir. Bu süreçte Başak Şenova'nın "insanları değiştiren, dönüştüren ve algıları şekillendiren" olarak tanımladığı yeni bir dijital kültür oluşuyor. Digital, sadece kültür ve dijital sanat alanında bir malzeme, araç ya da teknik değil; algısal değişimin de vurgulandığı bir alandır (Çalıkoğlu, 2005, s. 43).

Günlük hayattaki teknolojik gelişmelerin yanı sıra sanat eğitiminin teorik, uygulamalı ve teknolojik gelişimi de izlenmelidir. Özellikle üniversite düzeyinde sanat eğitiminin amacı, gerekli sanat eğitimcilerini yetiştirmek ve geliştirmek olmalıdır. Sanatta eğitim sürecinin

geliştirilerek yaratıcılığa yön verecek nitelikli sanatçı ve sanat eğitimcilerinin yetiştirilmesi hedeflenmiştir (Erbay, 1997, s. 215-216).

Kültür gibi yaşayan bir kavram olan sanatın, çağdaş materyallerle ilişkili teknolojiyi de bir tuval gibi kullanabilme yetisine sahip olduğu ortadadır. Günümüzde sanal dünyada konumlanan gündelik gereksinimlerimiz (eğitim, eğlence, alışveriş, para vb.) yanı sıra sanatın da sanallaşması ile üniversitelerin eğitim fakültelerinde güzel sanatlar eğitimi bölümleri, resim-iş eğitimi anabilim dallarında okutulan çağdaş sanat akımlarının içerisinde dijital sanat ile kripto sanatın işleniş durumlarının araştırılması bu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Çalışmanın temel amacı; Dijital sanat hareketi ve etkinliklerinin sanat ve sanat eğitimindeki yansımalarını incelemek, bu yansımaların sanat dünyasını nasıl etkilediğini, sanat eğitimini nasıl şekillendirdiğini ve sanat eğitiminin gelişimini nasıl etkilediğini keşfetmektir. Bu çalışmada, "dijital sanatın" sanat eğitimindeki yerini tarihsel süreci de dikkate alarak araştırılması amaçlanmıştır.

Bu amaçla dijital sanatın önemi ve çağdaş sanat eğitimi içindeki konumu incelenerek çağdaş sanat eğitimi kavramına ışık tutulmaya çalışılmaktadır. Dijital sanatın çağdaş sanat eğitimine yansımaları araştırılarak günümüz sanat eğitimi anlayışına katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Bu bağlamda "Güzel Sanatlar Eğitiminde Öğretim Elemanları ve Öğrencilerin Dijital Sanat ve Kripto Sanat Hakkındaki Bilgi Durumları ve Bakış Açıları" başlığı ile bu çağdaş sanat alanının farkındalığının ortaya konulabilmesi açısından bu çalışma önem taşımaktadır.

Dijital sanatın teknolojiyle birlikte geliştiği düşünülürse, bu sanat alanının son derece yeni bir alan olduğu, dolayısıyla ilgili araştırmalar başlığı altında da verildiği gibi konu hakkında fazla bilimsel araştırmanın olmadığı görülmektedir. Bu durum, yapılan bu çalışmanın alana sağlayacağı katkısı bakımından önemli olduğunun göstergesidir.

1.3. Problem Cümlesi

• “Güzel sanatlar eğitiminde öğretim elemanları ve öğrencilerin dijital sanat ve kripto sanat hakkındaki bilgi durumları ve bakışları nasıldır?” sorusu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

1.4. Alt Problemler

• Güzel sanatlar eğitimi veren öğretim elemanlarının dijital sanat, kripto sanat hakkındaki görüşleri nelerdir?

• Güzel sanatlar eğitimi alan öğrencilerin dijital sanat, kripto sanat hakkındaki görüşleri nelerdir?

• Güzel sanatlar eğitimi sürecinde okutulan çağdaş sanatlar dersi içerisinde dijital sanatların yeri nedir?

1.5. Araştırma Yöntemi

Yazınsal araştırma tekniklerinden biri olan yazılı ve görsel malzemenin toplanması ve çözümlenmesi olarak tanımlanan doküman inceleme tekniği hem nicel hemde nitel araştırmalarda kullanılabilmektedir. Edebî kaynaklar arasında kitaplar, mecmualar, tüzükler, anılar, makaleler, romanlar, hikâyeler, şiirler, yazılar vb.; görsel malzemeler ise resimler, slaytlar, filmler, anıtlar, giysiler, aletler, pullar, flamalar vb.dir. Burada önemli olan araştırmacının neye, neden ve nereye bakacağını bilmesidir. Nitel araştırmalarda belgelerin gözlenen kültürün yapısına ve onlara yüklenen anlamlara göre değerlendirilmesi önemlidir (Sönmez ve Alacapınar, 2001, s. 95).

Araştırma altlığını oluşturmak için öncelikle literatür taraması yapılmış ve kitaplar, yerli ve yabancı makaleler, tezler ve basılı materyaller kullanılarak doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır.

Konuyla ilgili kaynaklar elde edilip, konuyu besleyen ikincil kaynaklar da araştırılmıştır. Literatür taramasına ek olarak, bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan odak grup görüşmesi kullanılmıştır. Güzel sanatlar eğitimi veren öğretim elemanları ve güzel sanatlar eğitimi alan öğrencilerle odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Çalışmada belirlenen hedefe ulaşmak için öğretim elemanlarına ve öğrencilere 10 soru sorulmuştur. Bu görüşmede katılımcılara kişisel verilerinin çalışma bitiminden sonra gizli tutulacağı

belirtilmiştir. Görüşme sonunda ortaya çıkan görüşler ayrı ayrı değerlendirilmiş, temalar oluşturularak gruplandırılmış ve sonuç yorumlanmıştır.

1.6. Araştırmanın Örneklemi

Araştırmanın evrenini üniversitelerin eğitim fakülteleri güzel sanatlar eğitimi bölümü resim-iş eğitimi ana bilim dallarında sanat eğitimi veren öğretim elemanları ve öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise; Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda sanat eğitimi veren öğretim elemanları ile 2022-2023 yılı eğitim öğretim döneminde eğitim gören 3 ve 4 cü sınıf grafik tasarım dersi alan öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın lisans grafik tasarım grubu ile sınırlı tutulmasının nedeni grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin gelişen ve değişen güncel teknolojiler ile alanları gereği daha yakından takip ettikleri varsayımıdır.

1.7. Veri Toplama Teknikleri

Araştırmada veri toplamak için odak grup anketi yöntemi kullanılmıştır. Hazırlanan ankette 10 adet açık uçlu soru bulunmaktadır. Öğretim elemanları ve öğrencilere aynı sorular yöneltilmiştir. Ankette katılımcılardan dijital sanat ve kripto sanat ile ilgili görüşlerini belirtmeleri istenmiştir.

1.8. Sınırlılıklar

Araştırma, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı'nda sanat eğitimi veren 8 öğretim elemanı ile 2022-2023 yılı eğitim öğretim döneminde eğitim gören 3. ve 4. sınıf grafik tasarım dersi alan 10 öğrenci ile sınırlıdır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Sanat Nedir?

İnsanoğlu tarih sahnesine ilk çıktığı andan bugüne, içinde yaşadığı doğada hayatta kalabilmek için doğanın bütün olumsuz koşullarıyla mücadele ederken, bir yandan da geliştirdiği tekniklerle zaman içinde zihinsel olarak da geliştiğini göstermiştir. Bu gelişim ile doğru orantılı olarak sanatsal birtakım üretimlere de hayat vermeye başlamıştır. İnsanoğlu yalnızca temel ihtiyaçlarını gidermekle kalmamış, sürekli olarak estetik arayışta da olmuştur. Bu oluşumlar "öz ve biçimi, ulusallık ve evrenselliği, soyutla somutu, duygusalla düşünseli birbirine bağlayan estetik bir çaba" olarak şekillenmiştir (Hançerlioğlu, 2016, s. 17).

Tarihi boyunca insanlık tarafından üretilen ve günümüze dek gelebilen mirasların çoğu sanatsal nitelik taşıyan yapıtlar olmuştur. Sanat, insanların anlatmak istediklerini uygun malzemelerle özgün ve estetik kalıplar içerisine ifade etme çabasıdır. Bu süreçte ortaya çıkan yapıtlar, tasarlandıkları coğrafyanın da birtakım özelliklerini bize yansıtırlar. Kültürler kendi dönemleri içerisinde, kendilerine özgü, eserler ortaya koymuştur. Bu nedenle birçok dönem ikonlaşmıştır. Örneğin, bir antik Yunan yapıtını veya Roma sanatından bir yapıtı hemen tanıyabiliriz (Artut, 2001, s. 18).

Günümüzde sanat, ünlü sanat tarihçisi Herbert Read tarafından "hoşa giden biçimler yaratma çabası" olarak tanımlanmıştır. Bu tanım, sanatın özünde doğru olduğu gerçeğini yansıtmaktadır ancak kullanılan anlamlar açısından eksik ve yanıltıcı içerik taşır. Bu nedenle, ülkemizde sanat konusunda bir karışıklık ve belirsizlik söz konusudur. Sanatın

ortaya çıkarttığı temel boyutlarının farkına varmadan, kendisini doğru bir şekilde kavramamız olanaksızdır (Erinç, 2004, s. 11).

Doğru ve yerinde bir sanat tanımı yapabilmek için öncelikle sanat ifadesi içinde yer almasını istediğimiz temel unsurlara öncelik vermeliyiz. Sanat; sadece insanın duygu ve düşüncesiyle ortaya çıkartabildiği bir şeydir ve var olabilmesi için, akıl, deneyim, beceri, yetenek, bilgi ve duyarlılık gibi pek çok önemli özelliğin bir arada olmasına bağlıdır (Aydın, 2002, s. 6).

Bu aşamada belirli öğeler; estetik, estetik alımlayıcı, estetik nesne veya estetik haz şeklinde ortaya çıkar. Her birinin ortak paydası olarak da özne-nesne ilişkisi belirlenmiştir. Örneğin alımlayıcı; "sanat yapıtından ya da bir doğa görünümünden haz duyan varlık" olarak tanımlanırken estetik nesnenin bütünüyle insan zihninden bağımsız olamayacağı ifade edilmiştir.

Sanat eserinin ortaya çıkışında, sanatçının kendine has kişilik izleri vardır. Sanatçı, ham malzemeye, kendi hayal gücünü ve yetisini katarak onu bir biçime kavuşturur (Şişman, 2011, s. 64). Sanatçı; doğduğu andan itibaren, dış dünyanın hem fiziksel hem de duygusal etkenlerinin kendisinde bıraktığı izleri içinden geldiği biçimde eserine yansıtır. Bu; sanatın bir anlık değil, süreç içeren bir olgu olduğunu göstermektedir. İnsan yaşamını sürdürdüğü ve içinde bulunduğu çevrenin, olayların farklı kişilerde farklı izler bırakması, sanatın zenginleşmesinin yolunu açmaktadır. Sanat eseri içinde kendiliğinden gerçekleşen hiç bir unsur yoktur. Bu bilgiler ışığında; sanat kavramının insan iradesi, yaratıcı güç ve özgünlük çerçevesinde oluşturulması gerektiğini göstermektedir. Sanat; kişinin yaşantısında kendine kattıklarını sadece ona özgü bir biçimde çeşitli alet ve materyaller kullanarak kendisini ifade etme çabasıdır.

2.2. Sanatın Gelişimi ve Sanat Eğitimi

Sanat yapmak, sanatı anlamak, sanatla ilgilenmek, insan doğasının bir sonucudur. Sanat, sosyal hayatın en önemli yönlerinden ve unsurlarından biridir. İnsanın varoluşunun bir ifadesidir. Keşfedilecek bir dünya yaratmanın yolu budur. Sanat eğitimi, bireyin yaratıcılığını ve birikimlerini ortaya çıkararak estetik ilgi ve düşünce potasında gelişimini esas alır. Sanata karşı önyargılarını yıkarak onları sanatı anlayan ve destekleyen, seçkin sanat tüketicileri haline getirmeyi amaçlar (Bağırov, 2014, s. 9)

20.yy'ın başından itibaren sanat eğitimi bir kavram olarak, güzel sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içinde barındıran, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır (San, 1983, s. 19).

Sanat eğitimi genel olarak sanatın diğer alanlarını kapsamasına rağmen örgün eğitimde iki ve üç boyutlu sanat formlarına dayalı bir anlayış olarak görülmektedir. Etkili sanat eğitimi etkinlikleri, uygun programların geliştirilmesine ve bunları uygulayan öğretmen ve sanat eğitimcilerinin gerekli bilgi ve anlayışla donatılmasına bağlıdır. Öğretmenlerin böyle bir bilgi ve donanıma sahip olması, öncelikle sanatsal etkinliğin yararlılığına inanması ve böyle bir anlayış geliştirmesi gerekir (Bağırov, 2014, s. 10).

Bu bağlamda sanat eğitimi, kendini ifade etmekte zorlanan bireyler için hem bir çıkış kapısı hem de yeni yollar keşfetme konumundadır. Sanat eğitimi insanların duyarlılıklarının sınırlarını zorlamasına ve yapabileceklerini bir adım ileriye taşımasına yardımcı olur. Bu sayede insan kendini bu yönüyle tanıma ve bilinçli bir şekilde 'insan' olma yolunda ilerleme fırsatı bulmaktadır. (Artut, 2001, s. 90).

Sanatın nefes almak gibi ritmik ve kelimeler gibi ifade edici unsurları vardır. Algılamayı, düşünmeyi, hayal etmeyi ve hatta fiziksel eylemi gerektiren aktif bir süreçtir (San, 1979, s.1). Sanat eğitimine ihtiyacımız var çünkü hangi alana ait olursak olalım, çevremizi farklı görmemizi sağlar. Görmek konuşmaktan önce gelir. Çocuklar konuşmaya başlamadan önce görmeyi ve tanımayı öğrenirler (Berger, 2010, s. 7). Sanat eğitimi ile çocukların görsel ve bilişsel süreçlerine katkı sağlayabiliriz. Görme, kişinin o yönde gelişebilmesi ile de alakalıdır. Bireylere ve çocuklara verilmesi gereken eğitim, onların hayata farklı açılardan bakabilmesini sağlayacak açıda olmalıdır. Bu süreçler sonucunda kişinin ne düşündüğünü, okuduğunu ve duyduğunu farklı göz ve zihinlerle analiz etmesi sonucunda sağlıklı görsel olaylar ortaya çıkar. Sanat eğitimi, insan ve sanat arasındaki ilişkiyi şekillendirme ile ilgilidir. Bu sanat sevgisidir, sanata yürekten duyulan ihtiyaçtır. Sanatın anlamı, somut değeri ve imgesel dili hakkında bir anlayış geliştirmeyi içerir (İşbilen, 2002, s. 142). Sanat sevgisini uyandırmanın yolu sanat eğitiminden geçer. Sanat eğitimi almış bireyler özgür bir kişilik kazanarak, kendilerinin farkına varma ve kendini ifade etme yolunda önemli bir adım atmış olurlar. Sanat eğitimi ile özgüven kazanmış bireylerin yaratıcılığı da ön plana çıkmaktadır (Şırlakoğlu, 2002, s.12). İnsanları ortak bir çerçevede buluşturan sanat, toplumu bir araya getirmede de önemli rol oynar. İnsanlar sanat eğitimi ile beslendiklerin de çevrelerine daha faydalı bireyler olurlar ve benlik saygısı kazanan bireyler başkaları tarafından daha kabul edilebilir hale gelir ve uyumlu bir şekilde

yaşamlarını sürdürebilirler. Toplumu sanat eğitimiyle birleştirmenin yolu, sanat eğitimine hak ettiği değeri vermekten geçer. Herbert Read'in ``birey şüphesiz benzersizdir'' sözü ``eşsizdir'' (Sun, 1979, s. 5). Bu nedenle, insanlar benzersizdir ve sanat dersleri onların yeteneklerine ve ilgi alanlarına göre şekillendirilmelidir. İnsan, kendi yetenek ve ilgileri doğrultusunda eğitilir ve yönlendirilirse sanat eğitiminde başarılı olabilir.

İnsanlar düşünmeden, sorgulamadan, çabalamadan bir şey yaratır ve bundan gurur duyarlarsa, elde ettikleri başarı haz verici bir olay olarak değerlendirilebilir, bu durumun günümüz sanat eğitiminde önüne geçilmelidir. Ancak birey nasıl ki eşsizse, sadece kendisinde var olanı, ona ait olanı ortaya çıkarmalıdır. Eğitimcilerin bu yaklaşımı, bireylerin kendilerini tanımalarını, büyümelerini, mutlu olmalarını, sanatı anlamaya başlamalarını, kendilerini sevmelerini, sanatı sevmelerini ve topluma yararlı kişiler olmalarını sağlar. Herbert Read, eğitimin en önemli yönlerinden birinin psikolojik yönelim ve zihinsel tutumu bilmek olduğunu savunuyor. Ona göre estetik duyarlılığın eğitimi, eğitimin en önemli ve temel görevlerinden biridir (Güneş, 1979, s. 7).

Bireylere sanat dersleri sunarak bireysel öğrenim deneyimlerini canlı tutabilirsiniz. Sanat eğitiminde bireysel öğrenme yaşantılarından yararlanılırsa bireyin kendi içinde gerçekleşen öğrenmeleri kalıcı öğrenme haline gelebilir. Bireyler bunu aktif olarak öğrendiklerinde veya sürece müdahale ettiklerinde hayatlarında uygulamaları kolaylaşır. İnsan ve insan duyguları üzerine inşa edilen sanat, insanı etkileyen tüm etkenlere karşı hassastır (Çaydere, 2010, s. 22). Sanat ve sanat eğitimi bireyin ayrılmaz bir parçası haline gelir. Kişisel öğrenme deneyiminizi canlı tutmanın bir yolu kendinizi hayatın olağan akışına hazırlamaktır. Hazırlığı sağlayanlar sanat eğitimcileri, öğretmenler, veliler ise, bireylere rehberlik edenler de isteği ve motivasyonu sağlamalıdır (Yılmaz, 2010, s. 196). Bu arzu ve motivasyon yerine getirildiğinde, öğrenme kalıcı hale gelebilir.

Sanat eğitimi sürecinin ana unsurları olan gözlem, araştırma, keşif, uygulama, deneme, değerlendirme ve sonuç, bilimsel araştırmacılarınki ile hemen hemen aynıdır, çocukları ve gençleri bilim ve teknoloji dünyasına hazırlar (Üstüner, 2007, s. 78). Çocukların ve bireylerin sanat eğitimine erken yaşta başlaması önemlidir. Erken yaşta sanat eğitimi almayan çocuk bilinçli olarak çevresine bakamaz, estetik bakış açısını yavaş kazanır, başkalarının görüş ve düşüncelerine saygı duyamaz, kendini ifade edemez ve diğer kültürler onun için bir şey ifade etmez. Düşündüğü gibi, ne sanat eserlerinin, ne de sanatçıların, evrensel değerlerin onun için önemli olması onları korumayı, sahiplenmesini ve anlamasını imkansız kılar (Akengin, 2011, s. 2). Bu nedenle sanat eğitiminin temelleri

erken yaşta atılmalıdır. Çünkü sanat eğitimi, sanat yapıtlarıyla görsel, algısal ve bilişsel etkileşimde hem eleştirel düşünme becerisi hem de estetik birikim kazandırabilir. Yaratıcılık aşamasında, güçlendirilmiş bireylerin entelektüel bir bağlam içinde estetik referanslar oluşturması (Küpeli, 2014, s.8) çocukları, bireyleri ve ailelerini sanat eğitiminin önemi ve gerekliliği konusunda eğitmeyi mümkün kılan bir eğitim sistemidir.

2.2.1. Dijital Resmin Sanatsal Boyutu

Sanat üretiminde teknik; şüphesiz bir araçtır sanatçı, sanatsal düşüncesini gerçekleştirmede, bir ya da birçok tekniği bir arada kullanabilir. En önemlisi tasarımı hayata geçirirken planlamak ve görselleştirmektir. Bu icra sürecinde sanatçı için önemli olan anlatımına en uygun tekniği bulması ve uygulamasıdır (Akalan, 2000, s. 145-146).

> …Gerçek sanatçı, baskı sanatını bir röprodüksiyon aracı olarak görmez. Bu dışarıdan bakan insan için bazen anlaşılması zor bir şeydir; böyle bir kişi için basmak dağıtmakla eş anlamlıdır. Ancak, sanatçı aslında baskı plakasının maddi özelliklerini kullanma becerisi açısından bulduğu bir alanın çekiciliğine kapılmaktadır. Bir tahta parçası, bir bakır plaka ya da bir litografi taşına baskı yapmak ona haz verir (Brunner, 2001, s.14).

Sanat ve teknoloji tarih boyunca birbiriyle doğrudan ilişkili olarak gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki ana unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla eserin üretim sürecinde teknolojinin varlığı, doğanın sanattaki yansımasından uzaklaşarak bir deneysellik izlenimi yaratmıştır. Sanatçı, başka araç veya tekniklerle üretilemeyen sanat eserleri üretmek için bilgi teknolojisini kullanmaya başladı. Bilgisayarın icadıyla birlikte hakikatin anlamı, içeriği ve statüsü neredeyse tamamen değişti. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçekliğin yerini almış ve sanatsal üretimde karşımıza çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010, s. 215).

Dijital sanat ve yeni medya sanatı olarak adlandırılan çağdaş sanat biçimleri, doğası gereği geleneksel sanat eserlerinden oldukça farklıdır. Başlangıçta sihir ve inançla ilişkilendirilen resim ve heykelin Batı sanatı tarihinde din ve ritüel ile ilişkisi tarih öncesi dönemlere kadar uzanır. Benjamin'in makalesi de belirttiği gibi, bir sanat eseri her şeyden önce bir ritüel enstrümandır ve onu "eşsiz" kılan, ilişkilendirildiği ibadet eylemidir. Sanat, ritüelin icra alanında kendine özgü bir atmosfer kazanmış, ritüel aracılığıyla geleneğe nüfuz etmiş ve bu gelenekle birlikte değişmeye başlamıştır (Yücel, 2012, s. 4).

Teknoloji, sanatın üretim biçimlerinde önemli değişikliklere neden olmuştur. Fotoğrafın keşfinden etkilenen resim ya da çoğaltma tekniklerinin gelişmesiyle özgünlüğünün kaybolması gibi temalar sanat dünyasını derinden etkilemiştir. Walter Benjamin'den (1935)

sonra; Kopyalama ve çoğaltma teknikleri nedeniyle sanat özgünlüğünü ve atmosferini kaybetmiştir. Benjamin'in anlayışının aksine böyle bir durumun sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını ve demokratik bir sanat ortamı yaratmasını sağladığına inanılır. 1960'ların teknolojik gelişimi ile sanat bambaşka bir noktaya ulaşmıştır. Kullanılan sensörler ve optik teknolojiler ile izleyici etkileşimine her zamankinden daha fazla olanak sunuldu (Toy, 2017, s. 111).

Bilişim teknolojisi baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi geleneksel sanat biçimlerini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda internet sanatı, yazılım, piksel sanatı, dijital ekranlar ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni biçimlerin kabulüne olanak sağlamıştır. sanat eseri olarak (Çokokumuş, 2012, s. 51).

2.3. 21.yy da Sanat

21. yüzyılı şekillendiren dijital kültürün sanat üzerinde de büyük bir etkisi olmuştur. Sanal ortamda sergilenen eserler aynı anda milyonlarca kişiye ulaşabilmektedir. Dijital sanat ve dijital sanatla ilgili yeni kavramlar, teknolojinin imkanlarını kullanılarak oluşturulan sanat yapıtlarıyla şekillenip, sanat akımı içinde kendine yeni bir yer bulmaya başlamıştır.

21. yüzyıl sanat alanı, birçok bilimsel disiplin ile birlikte gelişen teknolojilerle etkileşim içerisine girmiştir. Yeni medya sanatı, yazılım sanatı, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, ses sanatı vb. multimedya gibi çeşitli tekniklerin ortaya çıkmasına da katkıda bulunmuştur. Bugüne kadar, teknolojik gelişimin mihenk taşı olan bilgisayarlarla etkileşime giren sanatçı, sanatsal çalışma alanının sınırlarını genişleterek, sanat ve dünya algısını, fikir yapısını tamamen etkileyecek şekilde değiştirdi. Sanatın ve konularının bu kadar güçlü bir şekilde etkilendiği bir zamanın hiç olmadığını söylemek abartı olmaz.

21. yüzyıl sanat dünyasında modern teknolojiye ve bilgisayara aşina olan sanat aracılarının sayısı önemli ölçüde artmış, teknoloji ve bilgisayar hayatın ve sanatın her alanına nüfuz etmiştir. Çağdaş sanat üretiminin sadece bir aracı değil, aynı zamanda gösterim mecrası haline geldi. Dijital teknolojinin kalbinde yer alan bilgisayarlar, yeni ifade biçimleri doğurarak, sanatsal çalışma alanının sınırlarını genişleterek algıları, düşünceleri ve davranışları değiştirerek sanatın yapılma şeklini ve kavrama biçimini değiştirdi (Çokokumuş, 2012, s. 51).

Tekno-toplum ve tekno çağın karakterini ve ruhunu yansıtan üretim ve tüketim süreçlerine kadar çeşitli biçimlerde var olan 21. yüzyıl sanatı, geleneksel sanat söylemini değiştirerek fütüristik bir sanata dönüşüyor. 21. yüzyılın dijital devrimi, yalnızca üretim süreçlerini ve iletişimi temelden değiştirmekle kalmayacak, aynı zamanda dünya algımızı da değiştirecek (Bast &diğerleri, 2015, s. 17).

2.4. Sanat teknoloji ilişkisi

Sanat ve teknoloji ilişkisi tarih boyunca birbiriyle doğrudan ilişkili olarak gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki ana unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla eserin üretim sürecinde teknolojinin varlığı, deneysellik imgesini doğanın sanattaki yansımasına teslim etmiştir. Sanatçı, başka araç veya tekniklerle üretilemeyen sanat eserleri üretmek için bilgi teknolojisini kullanmaya başladı. Bilgisayarın icadıyla birlikte hakikatin anlamı, içeriği ve statüsü neredeyse tamamen değişti. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçekliğin yerini almış ve sanatsal üretimde karşımıza çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010, s. 215).

Sanat ve teknoloji ilişkisinin en güzel örneklerinden biri de sanayi devriminden sonra ortaya çıkan ve günümüzde de hayatımızı etkilemeye devam eden modernizmdir. Modernizm, felsefe, bilim ve sanat gibi pek çok alanda geçmiş kalıpları reddeden, yeniyi ve yeniliği kucaklayan bir düşünce biçimi olarak tanımlanabilir. 18. yüzyıl sanayi devrimi ile birlikte demir çelik sanayileri ortaya çıkmış, makineleşme ve sanayi toplumların hayatında yer almaya başlamıştır. Skolastik düşünce yoldan çıkmış, kilisenin baskıcı tavrı karşısında bilim ve sanat değer kazanmaya başlamıştır. Teknolojik gelişme toplumsal yaşamı tamamen değiştirmiş, toplumsal ve teknik değişimler sanatı etkilemiştir.

Bilişim teknolojisi baskıresim, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi geleneksel sanat biçimlerini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda internet sanatı, yazılım, piksel sanatı, dijital ekranlar ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni biçimlerin kullanıldığı materyallerin sanat eseri olarak kabulüne olanak sağlamıştır (Çokokumuş, 2012, s. 51).

Bir yandan bilgi arttıkça bilim ve teknolojiyi geliştirdi; Gelişime bağlı olarak sanatın bu alanlarla etkileşiminin arttığı söylenebilir. Birbiriyle etkileşim içinde oluşan bu durum, sanatçının hayal gücünün gelişmesini sağlamıştır. Bu açıdan teknoloji; İnsanı ilgilendiren tüm konularda ve dolayısıyla eserlerinde sanatçının en büyük ışık kaynağı olduğu

söylenebilir, bir yandan yeni buluşlara imza atarken, bir yandan da yepyeni bir sanatın doğuşunun habercisi olmuştur (Akman, 1984, s. 330).

Bilim ve teknolojinin gelişmesi, kitle iletişim teknolojisinin gelişmesi, sosyal ağlar ve özellikle insanların herhangi bir konuda tek tıkla bilgi kaynaklarına ulaşabilmesi, bilgisayar ve elektronik cihazların tüm dünyada yaygınlaşması, bilgi çağı olarak bilinen dijital teknolojiler aracılığıyla kültürler arası ortamlara bilgi ve sanatın hızla aktarılması sonuç olarak uluslararası sınırların neredeyse ortadan kaldırıldığı söylenebilir. Dönemin ileri teknolojisi, sanatçının kullandığı malzeme olan tuvale ve boyaya dokunmadan, farklı bir zaman ve mekan gerçekliğiyle çalışan sanal bir ortamda "sanat" eseri üretmesine olanak sağlamıştır. ve geçmişten bugüne boya kokmadan en iyisini yapabilir. Dokunma, beklenti ve sonla ilgili belirli kurallara göre işleyen, sanatsal bilgi ve deneyimin yanı sıra teknik beceri ve matematik bilgisinin egemen olduğu, aslında tamamen sistemli, toplumu birbirine bağlayan bir üretim ortamıyla mücadele olgusunu da ortaya koydu (Çokokumuş, 2012, s. 53).

Günümüzde bir sanat eserinin estetik olup olmadığı, teknik veya kavramsal değerine göre değil, izleyicide yarattığı etkiye göre değerlendirilmelidir. yaşadığımız çağda yenilenebilir nesneler estetik kriterlerin belirleyicisidir. Geleneksel sanatsal değerler değişti. Artık her yeni yaratım, eğer geçerli bir farklılığı varsa, yeni bir estetik anlayış demektir. "Sanat eserinin bir nesne olarak güzel ya da çirkin olması değil, kendi ağını yansıtması önemlidir (Gençaydın, 2019, s. 108).

Günümüzde hızla gelişen teknolojinin sanata etkilemesiyle birlikte sanat dünyasında ikinci devrim diyebileceğimiz değişimlerden geçiyoruz. İlki, geleneklerin yıkıldığı 20. yüzyılın ilk çeyreğinde meydana geldi. O yıllarda sanatçılar görsel sanatın sınırlarını zorladı. Bugün o yıllarda ekilen tohumlar çeşitli bölge ve türlerde patlayarak kendini göstermekte ve bunlara sürekli yenileri eklenmektedir (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 2010, s. 11).

2.5. Dijital Sanat

Dijitalleşen yeni dünyanın sanatı olarak kabul edilen dijital sanat, genel olarak dijital teknoloji ile yapılan sanal nesnelerin estetik değerle kurgulandığı bir sanat formu olarak anılmaktadır. Dijital Sanat Uygulamaları & 2005 Dijital Sözlüğüne Göre Terminology Task Force (DAPTTF) tarafından üretilen Sanat ve Baskı, dijital sanat "bir veya daha fazla

dijital süreç veya teknoloji tarafından yaratılan sanattır" (Johnson ve Shaw, 2005, s. 10). olarak tanımlanır.

Doğa artık sanat eserlerinin tek çıkış noktası değil. Açıklanması gereken doğa artık yok. Çünkü teknolojinin gelişmesiyle bu artık önemsiz hale geldi (Akdoğan, 2006, s. 328).

Dijital sanat, bilgisayar destekli bir sanat biçimidir. Dijital sanat, tıpkı fraktal sanat gibi, taranan fotoğraf örneğinde gösterildiği gibi tamamen bilgisayar tarafından üretilebilir veya başka kaynaklar desteği ile de elde edilebilir. Dijital sanatla uğraşan sanatçılar, yeni ürünler oluşturmak için taranan görüntüleri çeşitli şekillerde değiştirmek için bilgisayar programlarını kullanabilirler (Keser, 2005, s.101).

Dijital sanat veya Paul'ün tanımladığı gibi, yeni medya sanatı genellikle önceki sanat biçimlerinde ortak olan kavramlara atıfta bulunur. Dijital sanat, çağdaş sanatı karakterize eden kavramsal altyapıyı paylaşmakla ve genişletmekle kalmıyor, aynı zamanda sosyal ve matematiksel bilimlerden gelen verileri sanatsal sürece ekliyor. Ek olarak, bu sanat formu yeni tasarım ve kontrol seçenekleri yaratır (Çuhacı, 2009, s. 2).

Dijital sanat birçok yönden "orijinal" kavramıyla ilişkilendirilir, çünkü dijital dosyalar elektronik olarak saklanır ve öğeleri kayıp olmadan yeniden üretilebilir. Bazı sanatçılar, tek bir orijinal baskı oluşturmak için dosyadan yalnızca bir baskı alırken, diğerleri çalışmalarının sınırlı kopyalarını çıkardılar ve istedikleri kişilerle paylaştılar. Bazıları sanatçılar da açık, herkesin dilediğince kullanabileceği açık kaynak kodlu dosyalar hazırlamışlardır (Wands, 2006, s. 12).

Benjamin, sanat ve teknoloji üzerine 1935'de yazdığı temel ve en ünlü eseri "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı denemesinde, "Sanat eserinin tekniğin yardımıyla çoğaltılabilirliği, kitlenin sanatla olan ilişkisini değiştirmektedir" (1995, s.62) demektedir. İlkel toplumlarda kült değeri yüksek olan sanatın, teknolojinin yeniden üretilebilirliği sayesinde halkın hizmetine sunulduğunu vurgular. Bununla birlikte, çoğaltma tekniği, bir kerelik varoluşu çok sayıda kopya ile değiştirerek, çoğaltılan nesneyi gelenek alanından uzaklaştırır.

Bilgisayarlar bizi dünyaya bağlar. Bilgi kaynağımız, eğlence aracımız, iletişim bağlantı noktamız, üretim aracımızdır. Biz onun en sadık, anlayışlı izleyicisi ve bağımlısıyız (Armstrong, 2007, s.119).

Dijital sanat, bilgisayarların rol oynadığı fiziksel olmayan nesnelerin yaratılışı yoluyla gerçekleştirilen bir sanat formu olarak tanımlanabilir. Üretimde bilgisayarlar, geleneksel ürünlerden temel ortak üreticilere kadar her yerde bulunur. 1990'ların dijital devriminin ardından dijital ressamların ve grafik sanatçılarının çoğalması, sanat çevrelerinde ve müzelerde pek kabul görmemiş, ancak yeni medya sanatı olarak da bilinen internet sanatı ve yazılım sanatı gibi bölümler müzelere girmiştir.

Dijital sanat bugün; Sanat pratiği için tek bir estetik alanı tanımlamaktan daha fazlasını yapar. Sanatçılar, baskı, dijital fotoğraf ve video gibi sanatsal uygulamalarında dijital teknolojiden yararlanılmaktadır. Eser olduğu gibi dijitalin özelliklerini yansıtmaktadır ancak bazen eserin dijital mi, analog mu olduğunu koşulsuz olarak söylemek mümkün olmamaktadır (Paul, 2002, s. 472).

Bilgisayar, dijital sanat üretiminde geleneksel bir yardımcı araçtan vazgeçilmez bir işbirlikçiye dönüşmüştür. Bu anlamda dijital sanatta bilgisayar, ressamın ifadesini somutlaştırması için tuval, fırça, boya gibi bir araç olmanın yanı sıra üretim sürecinde yaratıcı bir ortaktır (Sağlamtimur, 2010, s. 217).

Çuhacı'nın da dediği gibi; dijital sanat deyince karşımıza çok geniş bir alanı ve çok geniş bir süreci kapsayan kavramlar çıkıyor. Bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ilk grafik yerleştirmelerden geleneksel sanat biçimlerinin (fotoğraf, heykel, resim vb.) genişletilmesi, çoğaltılması, kopyalanması ve arşivlenmesine kadar. Günümüzde mühendislik tasarımlarından etkileşimli gerçek/sanal ortamlara ya da yapay zekanın gelişim sürecini ve sonuçlarını ortaya koyan projelere kadar hemen hemen tüm çalışmalar dijital sanat başlığı ile tanımlanmaktadır (Aktaran: Sağlamtimur, 2010, s. 217).

İzleyicilere ses, ışık, hareket ve ritim hissi vermek için teknolojiyi kullanan dijital sanat bu yüzyılı şekillendirdi. 1960'larda performans sanatı, 70'lerde feminist sanat, 80'lerde pop art düşünüldü. 1990'lı yıllarda sanatta modanın kavramsal çalışmalar üretmesi bekleniyordu. 2000'li yıllar teknolojide milenyum ve bir dönüm noktası yaşandı. Bu durum sanatta yeni bir akım, dijital sanatı ortaya koymuştu (Ünsal, 2010, s. 2).

Son yıllarda dijital teknoloji ile şekillenmeye başlayan sanat eserlerinde sayıların, sembollerin, sanal şekillerin, ifadelerin ve kurgunun arttığını gözlemlemekteyiz ve yazılım, animasyon gibi çalışmalara dijital sanat denilmektedir. Aşılması gereken zorlukların, gerekli bilgi ve istihdamın arttığı, üretimin tekrarsız olması gerektiği bilindiğinden, dijital ağlarda sanat eseri üretiminin kolaylaştığı söylenemez.

Aslında, teknik buluş toplumdan ayrı düşünülemez. Toplumsal koşullara, ihtiyaçlara ve elindeki üretim malzemelerine göre tasarlanır (Artan, 2007, s. 89). Teknolojik üretim bu nedenle sosyal bir olgunun parçasıdır ve dijital teknolojilerin sosyal, kültürel ve ekonomik çıkarımları ile yeni amaçlara da hizmet ettiği söylenebilir. (Artan, Çiğdem E, 2007).

2.5.1. Dijital Sanatın Oluşum Süreci

Dijital sanatın en eski örnekleri, kalem veya nokta vuruşlu yazıcılardan alınan basılı görüntülerden veya bilgisayar ekranlarından alınan fotoğraflardan oluşuyordu. Baskılar, masaüstü yazıcılarda basılan küçük formatlı dijital fotoğraflardan yükseklik ve genişlik olarak çeşitli boyutlardaki özel baskılara kadar birçok biçimde olabilir. Ek olarak, elde edilen görüntüler serigrafi gibi baskı işlemleriyle tamamlanabilir, geleneksel çizim ve boyama ortamlarıyla birleştirilebilir veya enstalasyonlar, heykeller veya video gösterileri şeklinde birleştirilebilir (Wands, 2006, s. 14-15).

Sanatın yayılmasındaki en önemli etkenlerden biri de özellikle 20. yüzyılda teknolojinin yaygınlaşması ile kurulan iletişim ağıdır. Teknoloji, 20. yüzyılda Avrupa'da ortaya çıkan ve tüm dünyaya yayılan bir kelimedir. 20. yüzyıl, insanların tarih boyunca elle yaptığı birçok şeyi yapmak için alet ve makinelerin kullanıldığına tanık oldu. 21. yüzyıl dünyasında, insanlar robotlar yapmaya ve yoğun emek gerektiren tüm işleri teknolojinin yapmasına izin vermeye başladı. Bu yönü işin teknolojisi olarak adlandırmak doğru olabilir, ancak sanatın bu durumdan yararlanabileceği, sanat olmadan bilim ve teknolojinin tek başına insanları mutlu edemeyeceği kanıtlanmıştır. Örneğin, endüstriyel ürünlerin şekilleri ve renkleri, yine sanatın malzemeler üzerinde son söz sahibi olduğu anlamına geliyordu. 21. yüzyıl dünyasında üretilen her ürünün %50'si mühendislik, %50'si sanattır. Almanya'nın gelişmesinde önemli rol oynayan Bauhaus ekolünün kurucularından Walter Grapius, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi şu şekilde açıklamıştır. "Zanaattan endüstriye geçiş, kişisel deneyimden kolektif deneyime geçmek demektir." (Tepecik, 2002, s. 13).

Sanayi devrimiyle birlikte makineleşen üretim biçimi, elektronik çağla birlikte yepyeni bir döneme girmiştir. Makine çağında bir sanat üretim biçimi haline gelen araçların birçoğu, dijitalleşmeleri nedeniyle sanatçılar tarafından da kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojinin gelişme aşamasında olan birçok ticari ürün daha sonra sanatçılar tarafından keşfedilmiş ve eserlerinde kullanılmıştır. Bu yeni keşifler, sanatsal ifadede değişikliklere yol açtı ve sanatçıları yeni ifade biçimlerinin meydan okumasını üstlenmeye teşvik etti. Fotoğraf keşfi ve sonraki işlemler klasik bir örnektir (Bodur, 2010, s. 6).

Sanayi devrimi ve makineleşmenin gelişmesiyle birlikte teknolojik gelişmeler, 1830'larda fotoğrafın icadı, yeniden üretim ve kitle iletişim olanakları, geleneksel yöntemlerle üretilen çalışmaları daha ulaşılabilir hale getirdi (Türkmenoğlu, 2014, s. 91).

2.5.2. Dijital Sanatın Oluşum Süreci Sonrası İlk Örnekler

Aslında Benjamin'e göre sanat eserleri her zaman yeniden üretildi. Sanat eserlerinin "teknikle" çoğaltılması yenidir. Bronz heykeller, pişmiş toprak ve madeni paraların Yunanlılar tarafından toplu olarak üretilen tek sanat eseri olduğunu göz önünde bulunduran Benjamin, bize diğer her şeyin benzersiz ve teknik olarak yeniden üretilemez olduğunu hatırlatıyor. 19. yüzyıl litografik çoğaltma tekniği sayesinde kitap süslemeleri gibi grafik ürünler grafiksel olarak oluşturulur. Grafikler yalnızca toplu olarak üretilmiyor, aynı zamanda her gün ilk kez yeni biçimler ortaya çıkabiliyor. Bu gelişme henüz emekleme aşamasındadır, ancak yıllar içinde yerini fotoğraf teknolojisi alacaktır. Benjamin litografi resimli gazetelerin öncüsü, fotoğrafı ise sesli filmin öncüsü olarak adlandırır (Benjamin, 1993, s. 47).

Dijital sanatın geçmişine bakıldığında, çok güçlü bir fotoğraf ve güzel sanatlar okulu olan Stuttgart'taki Alman Teknik Üniversitesi, New York'taki Howard Wise Gallery'de ilk bilgisayar sanatı sergisine ev sahipliği yapmaya başladığı görülmektedir. 1968'de Londra'daki Ağdaş Sanat Enstitüsü-ICA'da Avrupa'nın ilk bilgisayar sanatı sergisi açıldı, bundan sonraki süreçte çeşitlendi ve zenginleştirildi (Çizgen, 2007, s. 69).

Bilgisayar sanatının en sıradışı eserlerinden biri olan Bilgisayar Programlama, 1980'lerin başında ressamlık kariyerinden vazgeçen başarılı İngiliz soyut ressam Harold Cohen'den doğdu. Amacı, bilgisayara kendi işlerinde kullandığı sanatsal kompozisyon kurallarını "öğretmek" ve bu amaç "AARON" (yapay zeka) adlı bir programın ortaya çıkmasına neden olmuştur. İlk olarak 1983'te Londra'daki Tate Gallery'de bu tarzda sergilediği büyük bir buzdolabı büyüklüğünde bir mini bilgisayar üzerinde çalıştı.

Doğanın antik çağlardan beri karşı karşıya kaldığı güzellik arzusuyla motive olmuştur. Ama bu güzellik öğrenmekten gelir. Çünkü doğa, öğrenmenin ilk kaynağı olarak görülüyordu. Doğanın kendisinin taklit edilmesi gibi güzel bir şey elde etmek için girişimlerde bulunulmuştur. Ancak bazı kişiler için bu durum yeterli olurken bazı kişiler için yeterli olmamaktadır. Bilgi üretimi ve birikimi geliştikçe, zihnimiz, kültürlerimiz ve davranışlarımız geliştikçe, doğal güzelliklere yeni güzellikler eklenmeye başlandı. Bu

nedenle çevremizdeki doğal güzelliklerin ifade ve temsillerini, insanı etkileyen duygu ve düşünceleri incelemeye başlamıştır (Ünlü, 2018, s. 158).

İnsanlar tarih boyunca çevrelerindeki nesneleri sorgulamakta ve değiştirmekte ve dönüştürmekte olmuşlardır. Bu durum, tarih öncesi dönemlerde mağara tavan ve duvarlarına yapılan resimlerde, çanak ve çömlek uygulamalarında görülmektedir. Örneğin, kemik, ağaç kabuğu gibi malzemelerle yapılan resimler, insanların çevrelerindeki nesneleri sorgulama ve değiştirme gayretlerini göstermektedir. (Benjamin ve Jennings, 2010, s.12-13).

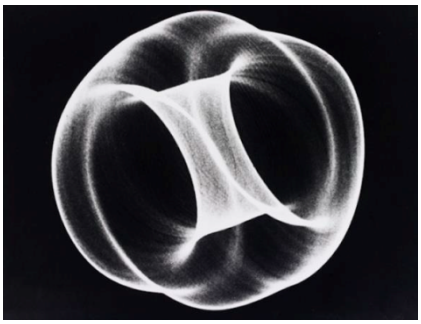
Tüm toplumlarda sanatçılar, ruh hallerini ve duygularını değiştirdikleri ya da dönüştürdükleri nesneler aracılığıyla ifade etmeye çalışmışlardır. Sanatçı bu süreçte dış dünyada hissettiklerini, kendi deneyimini ve iç dünyasını yeniden şekillendirerek dış dünyaya aktara bilmektedir.

Sanatçılar geleneksel olarak mevcut ifade araçlarını eserlerini yaratma süreçlerine dahil ederler, ancak kendi yorumlarını sunarak bazen orijinalliği geleneksel yöntemlerden farklı şekillerde yakalayabilirler. Bu sayede her yaştan sanatçı, hem içeriği hem de uygulaması açısından sahip olduğu malzeme ve teknik imkanlarla sanat dünyasına farklı bakış açıları kazandırabilmektedir (Hagman, 2010, s.7).

Günümüzde bazı sanatçılar, bu sanatsal ifade araçlarının yerine yeni ifade araçları geliştirerek ve bunları eserlerinde birleştirerek disiplinler arası eserler ortaya koymaktadır. Kendi sanat yapıtlarını yaratırken, farklı disiplinleri kendi sanatsal ifade araçlarıyla ve yeni bakış açılarıyla bütünleştirerek ya da farklı malzemelerin olanaklarını çağdaş sanat bağlamında kullanarak bütünleştiriyorlar. Üstelik özgünlüğe ulaşmış sanatçılar gibi geliyor kulağa. yeni ifade biçimleri arayışında olan bu sanatçılar, sanat tasarımını geleneksel doğa imgelerinden kopardı (Hagman, 2010, s.7).

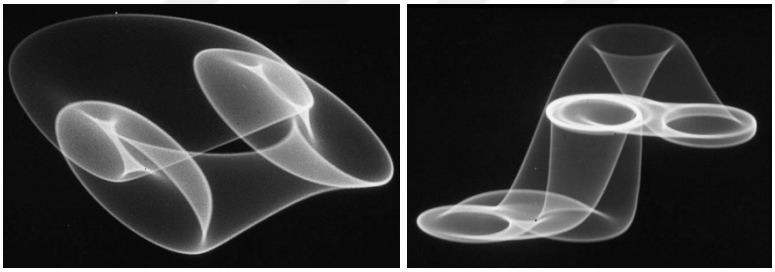
Bilgisayar teknolojisi söz konusu olduğunda, dijital sanat sanatçısı Yoshiyuki Abe göz ardı edilemeyecek bir ülkeden, Japonya'dan önemli işler üreterek ses getiriyor. Abe, çalışmasında, hiperboloidler ve paraboloidler başta olmak üzere geometrik nesneler ve rastgele elemanların görünümü ile ilgileniyor. Teknolojinin gelişimi ve bilgisayar devrimi, çok çeşitli işler yaratma olanakları yaratmış, sanat dünyasına ve bilgisayara aşina olan ve yeni 21. yüzyılı keşfeden sanatçıları etkilemiştir. Dijital sanatın öncülerinden biri Amerikalı matematikçi Ben Laposky Dir. Bir sanatçı olan Laposky, 1950'lerin başında dijital dalga biçimlerinden elektronik görüntüler yarattı. Sanatçı, bu seri çalışmalarında

elektronik dalgaları küçük bir ekranda manipüle etmek için bir Osiloskop 2 kullandı. Orada oluşturulan gerçeküstü ve soyut görüntüler, dijital sanatın ilk örnekleridir. Laposky, yeni bir alternatif ortamda bestelenmesine rağmen, dijital teknolojinin tasarım olanaklarından yararlandı ve Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm ile ilişkilendirildi.



Şekil 1. Ben Laposky,1952, "Kararsız 40 / Oscillon 40".

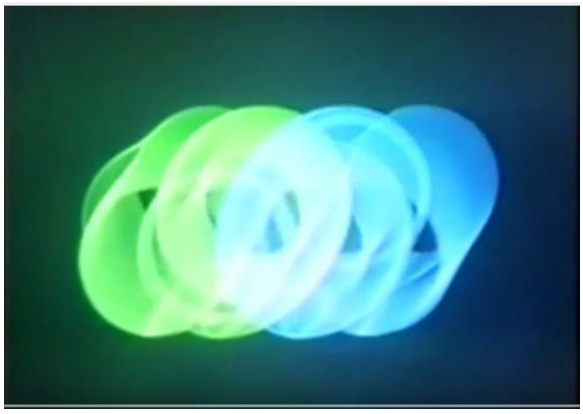
Laposky gibi dijital sanatın öncülerinden ve matematikçilerden biri olan Herbert W. Franke, 1960'lı yıllarda yaptığı Electronic Abstraction adlı çalışmasında Laposky'nin çalışmalarıyla pek çok benzerlik göstermektedir.



Şekil 2. Herbert Franke, 1961, "Elektronik Soyutlamalar / Electronic Abstractions".

Amerikalı yönetmen John Whitney, dijital videoda dalgalar yaratan başka bir sanatçı. Deneysel videolar yapan sanatçılar, konsepti işlerine uygulamak için tekniğe dayalı bir sayısal algoritma 3 geliştirdiler. Geliştirdiği verileri kullanarak dönemin ilk dijital animasyon videolarını oluşturdu.

Sanat eserlerinin tek çıkış noktası artık doğa değil. Açıklanması gereken doğa artık yok. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte artık bu kavram önemini yitirmiştir (Akçadoğan, 2006, s. 328).



Şekil 3. John Whitney, 1961, “Katalog / Catalog”.

Dijital sanatın ilk örneklerinden sonra bu sanatın başlamasında ve gelişmesinde kilit rol oynayan Charles A. Plensi'den söz etmek gerekir. A. Csuri, bilgisayar görüntüleme ve animasyonda öncü olarak bilinir. a. Csuri, dijital tabanlı çizim programlarıyla çalışmış ve üç boyutlu (3B) görüntüler oluşturmuştur. Sadece yapraklardan oluşan bu eserin parçalı görünümü, somut olarak algılanan dan farklı bir dünyaya ait bir bahçede dans ediyor izlenimi vermektedir.

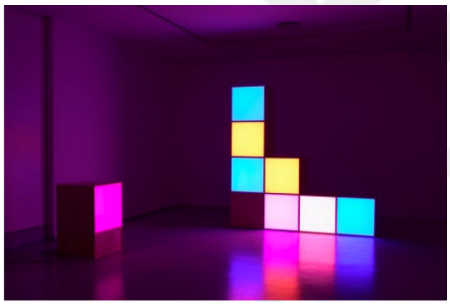


Şekil 4. Charles A. Csuri, 1997, “Bahçe Aşıkları / Garden Lovers”.

Çizgen'e göre ülkemizde sanat camiasına "dijital sanatı" ilk kez tanıtan Özkan Onur oldu. 1960'lı yıllarda Güzel Sanatlar Akademisi'nden mezun olduktan sonra resim ve heykel okurken dijital dünyadaki gelişmeleri takip etti ve Paris'te PC ortamında ilk grafik programını geliştiren ekibe katıldı (Çizgen, 2007, s. 68).

Bugün dijital sanat üretiminin en önemli isimlerinden biri Amerikalı Sean Brixey. 1961 doğumlu Brixey, 1998 Nagano Kış Olimpiyatları için Archimea adlı eseri yarattı.

Video bioart enstalasyonunda, kanına steroidler uygulayarak ve olimpik atletlerin idrarını etkileyen kar taneleri doping yaparak doğada bulunmayan kar taneleri yarattı. Bu sayede yarattığı kar tanelerini milyonlarca kez kopyalayarak çeşitli boyut ve renklerde buz kristalleri elde etmiştir. Videosu, kristallerdeki atomik düzenlemelerin biyolojik maddede nasıl oluştuğunu ve onun görünmez hareketini gösterdi. Angela Bullock'un enstalasyonları, ışık ve ses gibi yardımcı unsurlardan oluşan, sosyal davranışlarla şekillenen sistemler inşa etmekle ilgilidir. Blok'un eserlerini okumak için sanattan, edebiyattan, sinemadan ve müzikten faydalanmak gerekir. Disiplinler arası enstalasyonlarındaki şiddet, şehvet ve mizah izleyiciyi içine çekiyor. Sanatçılar bu noktada biofeedback sistemlerine güvenmektedir. Yapıtın ve izleyicinin etkileşimli bir bağ kurması ve birbirini şekillendirmesi onun için önemlidir. 1997 Turner Ödülü'ne aday gösterilen Bulloch, dijital görüntülerin günlük hayatta karşılaşılan en küçük görsel öğesi olan pikselleri çalışmalarının yapı taşları olarak kullanıyor. (Ünsal, 2010, s. 2).



Şekil 5. Ünsal, Teknoloji ve Sanatın buluşması Digital art. Lebriz Sanal Dergi

2.5.3. Dijital Sanatın Teknoloji Etkileşimi ve Günümüzdeki Örnekleri

Hepimizin bildiği gibi, sanat ve teknoloji arasında her zaman bir ilişki vardır. Teknoloji denilince sadece ileri teknoloji ürünleri düşünmemek gerekiyor. Sanat eseri söz konusu olduğunda, yağlı boya, baskı teknikleri, seramik, cam gibi teknikler, teknolojideki teknik gelişmelerin sonucudur. Bu nedenle, sanat ve teknolojinin bir arada varoluşunda bir dönüm noktasının başlangıcını bağlam içinde net bir şekilde yorumlamak ve araştırmak zordur. Bu durum Dada ve Marcel Duchamp tarafından başlatıldı, teknik zekaya sahip bir pop sanatçısı tarafından başlatıldı, sonuç aynı. Teknolojik olgular sanata yön vermiş ve vermeye devam etmektedir (Özsezgin, 1988, s. 162).

Bu değişim gerçekleşirken, algıdaki en büyük değişimin meydana geldiği gerçeğini gözden kaçırmamak önemlidir. Yani bu durumu “önceden ekran vardı, şimdi bilgisayar var”

şeklinde algılamamalıyız (Çalıkoğlu, 2005, s.3). Günümüzde teknolojik gelişmeler sanatın, sanatçıların, izleyicilerin ve sanat alanlarının tanımını ve algısını değiştirmektedir. Yeni bir sanat biçimi ortaya çıkmış ve sanatçı aynı zamanda tüketen, kullanan ve üreten biri haline gelmiştir (Çalıkoğlu, 2005, S. 14).

Dijital sanatın dağıtımı için ana ortam internettir. İnternet, insanların sürekli artan miktarda bilgiyi depolama, paylaşma ve bunlara erişme arzusundan doğan bir teknolojidir. Dijital sanat genellikle internet üzerinden dağıtıldığından, bu sanat formu daha aşinadır ve belirli teknoloji meraklısı izleyiciler tarafından kabul edilir. Ancak birçok önemli dijital sanat sergisinin büyük sanat galerilerinde düzenlendiği ve sanat severlerin ilgisini çektiği de bir gerçektir (Sağlamtimur, 2010, s. 218).

Bir hareket olarak İnternet sanatı, medya sanatının ve elektronik sanatın bir parçasıdır ve öncelikle interneti birincil ortamı olarak kullanan etkileşimli bir sanat ve kültür biçimidir. Web tabanlı formda veya sanatsal web siteleri, e-posta projeleri ve sanatsal web yazılımlarının somut formunda olabilir (Keser, 2005, s. 177).

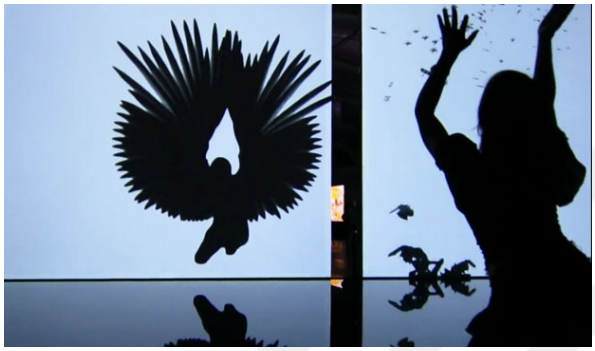
Kimilerine göre 19. yüzyılda fotoğrafın kullanılmasıyla başladı ama yeni medya sanatı kavramı ilk olarak 21. yüzyılın başlarında yaygınlaşan yeni teknolojik medyanın kullanımını anlatmak için kullanıldı. Sanatı tamamen dışına çıkaran bu mecralar norm olan kavram. İnternet, video, bilgisayar animasyonu, fotoğraflar, akıllı telefonlar ve diğer bilgisayarla ilgili materyaller gibi dijital teknolojileri içerir. Yeni medya; net sanat, yazılım sanatı, üretici sanat, hetivist yönelimli sanat projeleri, dijital enstalasyonlar ve sanal mimari dahil olmak üzere çağdaş kültürel araştırma ve eleştirinin doğasına meydan okuyan, onunla rekabet eden ve onu sorgulayan yeni sanat biçimlerinin yaygınlaşmasına katkıda bulunur (Alioğlu, 2013, s. 173).



Şekil 6. Alexei Shulgin- Electroboutique



Şekil 7. Jason Salavon



Şekil 8. Chris Milk

2.5.4. Dijital Sanatın Günümüz Sanatçılarına Kazandırdıkları

Bilimsel ve teknolojik gelişmeler, kitle iletişim teknolojisindeki gelişmeler, özellikle insanların herhangi bir konudaki bilgi kaynaklarına bir tuşla ulaşmasını sağlayan sosyal ağlar, bilgisayar ve elektronik cihazların tüm dünyada yaygınlaşması, bilgi ve sanatın hızla gelişmesi Bilgi Çağı olarak bilinen dijital teknoloji aracılığıyla kültürler arası ortamlarda aktarılmaktadır. Sonuç olarak, sınırlar neredeyse ortadan kalktı. Dönemin ileri teknolojisi, sanatçıların sanal ortamlarda tuvale dokunmadan veya boyamadan başka bir zaman ve mekanın gerçekliğine uygun "sanat" yaratmalarına olanak sağlamıştır. Ayrıca pratikte teknik beceri ve matematiksel bilgi, tamamen kodlanmış sanatsal bilgi ve deneyimin ve sanatçıların kendi bağlayıcı güçlerine sahip olduğu belirli dokunma, bekleme ve tamamlama kurallarının önüne geçer. Ayrıca, devam eden üretim ortamıyla güreşme olgusu da vardır (Çokokumuş, 2012, s. 53).

Bu yeni fırsat sayesinde sanatçılar ilk kez eserlerini sergileme özgürlüğünü hissettiler. Başka bir kuruma bağlı, sansürü ve denetimi altında olmadan (Bodur, 2010, s. 9).

Dijitalleşme öncesi dönemde günler hatta haftalar alacak bazı eserler, gelişen teknoloji sayesinde artık çok kısa sürede çözülebiliyor. Birkaç satır bilgisayar koduyla her saniye değişen görüntüler, videolar ve kompozisyonlar oluşturabilirsiniz. Dijital teknikler kullanılarak elle çizilip canlandırılması aylar alacak animasyonlar çok kısa sürede üretilebiliyor (Bodur, 2010, s. 6).

Dijital unsurları geleneksel olarak üretilmiş eserlerle buluşturan sanatçıların kendilerini tek bir yöntemle sınırlama ihtiyacı duymaması, sanatçının kavramsal ve estetik yaklaşımını da değiştirmiştir (Bodur, 2010, s. 6).

İnternet sayesinde televizyonla tek yönlü olan iletişim, kitleleri sanat eserleri önünde harekete geçmeye zorlamıştır. İnternet kullanıcıları, televizyon ve radyonun yıllardır kurumsallaştırdıklarını dakikalar içinde yayınlayabiliyor. Herhangi bir İnternet kullanıcısı, sitelerinde paylaştıkları görüntüleri canlı videolar veya geçmişte çekilmiş videolar olarak özgürce dağıtabilir ve izleyicilerin izlenimlerini anında okuyabilir. Özellikle son yıllarda sınırları aşan içeriği ve milyonlarca dolar değerindeki blog kültürü, dijital kültürün ayrılmaz bir parçası haline geldi (Bodur, 2010, s. 7).

Geleneksel yöntemlerle yapılan sanat eserlerinin üretim süreci aylarca sürerken gelişmiş teknik yöntem ve araçların yardımıyla bu süre olabildiğince kısaltılır, bazen günler saniyelerle yer değiştirir. Bu noktada kullanılan olanakları genişletmek ve değiştirmek yolu büyük ölçüde kısaltır. Zaman ve çaba bir sanatçının yürüdüğü yolda istenen sonuca ulaşmasını sağlar. Sanatçıların sorunlarına çözüm üreten teknolojik araçların çoğalması ve sanata yönelik yazılım ve donanım üretimindeki hızlı artışın kaçınılmaz sonucu olarak siber sanat kavramı gelişmeye devam ediyor (Türkmenoğlu, 2014, s.89).

Dijital sanat deyince karşımıza çok geniş bir çalışma alanı ve süreci kapsayan kavramlar çıkıyor. Bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ilk grafik yerleştirmelerden geleneksel sanat biçimlerinin (fotoğraf, heykel, resim vb.) genişletilmesi, çoğaltılması, kopyalanması ve arşivlenmesine kadar. Günümüzde mühendislik tasarımından etkileşimli gerçek/sanal ortamlara veya projelere kadar neredeyse her iş, yapay zekanın geliştirme sürecini ve sonuçlarını ortaya koyan dijital sanat başlığıyla tanımlanıyor (Çuhacı, 2009, s. 1).

Bilgisayar, dijital sanat üretiminde geleneksel yardımcı bir araçtan, vazgeçilmez bir işbirlikçiye dönüşmüştür. Bu anlamda dijital sanatta bilgisayarlar, ressamların ifadelerini somut olarak ifade etmeleri için tuval, fırça, boya gibi araçlar olmanın yanı sıra üretim sürecinde yaratıcı ortaklar olarak konumlandırılmaktadır (Sağlamtimur, 2010, s.217).

Güncel sanatçıların düşünme biçimindeki değişimleri, onların eserlerinde özgün farklılıklar oluşturmuştur. Sanatçıların bağımsız ve yeni düşünme biçimiyle gelişen sanat eserleri, eseri seyreden izleyicinin de düşünmesini sağlamak amacını taşımıştır. Bu şekilde "yeni düşünce" veya "yeni ifade"yi izleyiciye sunan sanatçılar, izleyicilerle interaktif bir iletişim de kurmuşlardır. Bu bağlamda günümüz sanatındaki bu kavram, düşüncenin görüntüye büründüğü her sanat eseriyle izleyiciyi düşünmeye sevk eden önemli bir araç olarak kabul edilmektedir (Benjamin ve Jennings, 2010, s.12-13).



Şekil 9. Soyut resim

Düşünce ve sanat eseri arasındaki soyut ilişkileri geliştirerek farklı disiplinlere ait her bilgiyi sanat tecrübeleri ile birleştirmeleri sonucunda ise yeni çıkış noktaları da elde etmişlerdir (Yılmaz, 2018, s. 260-261).

2.6. Kripto Sanatı

Kripto sanatı, dijital olarak üretilen eserlerin sanki fiziksel eserlermiş gibi alınıp satılmasına olanak tanır. Blockchain, kriptografik sanatın en önemli ve tanımlayıcı özelliğidir. Blockchain, bir iş ağındaki tüm işlemleri kaydeden ve varlıkların izlenmesini kolaylaştıran, paylaşılan ve değişmez bir çevrimiçi defterdir. Blockchain'in ana işlevi, "bloklar" adı verilen dijital bilgileri değiştirmeden gruplamaktır. Bir blok verilerle dolduğunda, değiştirelemez bir kayıt haline gelmek için çok karmaşık bir süreçten geçer. Her blok, her iki blok arasına yerleştirilen bir kodla bir sonraki bloğa bağlanır. Bloklara "zincir" denmesinin nedeni budur. Ayrıca, blok zincirlerinde elde edilen veriler, sabit

depolama özelliklerinden dolayı izinsiz kullanılamaz. Bir blok zincirinde, her katılımcı bir "düğüm" oluşturur. Bir zincir binlerce, hatta milyonlarca düğümden oluşabilir. Tasarımın başarısı, blokzincirin bu düğümlerin her biri ile çoğalması ve sürekli olarak güncellenmesidir. Blok zincirindeki her değer birimi bir Token olarak tanımlanır. Token'ların kendi blok zinciri yoktur, mevcut kripto para biriminin blok zincirine bağlıdırlar. Token'ların bir birim değeri olduğundan, bu değer, satılabilir, alınabilir. Değer; paralar, puanlar, sertifikalar, oyun içi öğeler vb. şekillerde olabilir (Kuzuoğlu, 2020).

Kripto sanatının kökenleri kavramsal sanattadır. Kavramsal sanat gibi, sanat eserinin fiziksel olmayan ve merkezi olmayan doğasını paylaşıyor, geleneksel sanat piyasası alanlarını ve kurumlarını reddediyor. 1967'de eleştirmenler Lucy Lippard ve John Chandler tarafından tanıtılan sanatın kaydileştirilmesi, kavramsal pratiğin temel özelliklerini tanımladı. Öncelik, maddenin ikincil, hafif, geçici, ucuz, mütevazi, maddi olmayan yapısı.

Kavramsal sanat, büyük sanat merkezleri ve müzelerin sınırlarının ötesinde yaratılabilir veya sergilenebilir. Kavramsal sanat, sanat dünyasının elitist eğilimlerine ve yerleşik sanat alıp satma pratiklerine meydan okur.

Kripto sanatı, tek bir tanıma veya tek bir sanatçıya bağlı olmamakla birlikte, estetik ve sosyal yönleriyle birlikte aşağıdaki faktörlere göre değerlendirilebilmektedir;

- *Dijitallik:* Sanat eseri dijital olarak tasarlanabilir, basılabilir, satın alınabilir ve satılabilir.

- *Coğrafi alarak agnostik:* Kripto sanat, sanatçıları internet ile desteklenir ve dünyanın her yerinden sanatçılar katılabilir. Kripto sanatı, gerçek anlamda ilk küresel sanat hareketi olarak sayılabilir.

- *Demokratik ve izinsiz:* Beceriler, eğitim, sınıf, cinsiyet, ırk, yaş, din vb. Her ne olursa olsun, katılmaya teşvik edilir. Herhangi bir kurum veya ülkeden izin gerektirmez.

- *Merkezi olmayan:* Araçlar ve yönergeler tüm sanatçıların kendi uyacağı yasayı kendisinin koyması için tasarlanmıştır. Belirli bir güce bağlı değildir.

- *Anonim:* Sanatçıları toplumsal yargıdan kurtarmak için, takma ad kullanmalarını sağlayarak sanat yaratmasına ve satmasına olanak tanır.

- *Hızlı yayılma:* Günümüz teknolojisiyle birleşerek hızlıca yayılma sağlayarak ilgililerine ulaşabilmektedir.

- *İfade ve yaratıcılık:* Belirli bir kesime hitap etmeyen Kripto sanatı, herkese açık bir platformdur. Sanatçılar eserlerini özgürce ortaya koyabilirler.

2.7. Türkiye'de Kripto Sanatı ve NFT'nin İlkleri

Yeni gerçekliklere sahip yaşam formlarının bir sonucu olarak NFT'ler. Bu, yaratıcı teknolojinin rönesansına bağlanabilir. (Hahn, 2021). Dijital reprodüksiyon, fiziksel nesnelerin web teknolojilerini kullanarak dijital sanat eserinin yanında sembolize edildiği bir dönemi ifade eder. Dijital sanat reprodüksiyonu bu anlamda Benjamin'i anımsatır (Benjamin, 2012), ancak fiziksel nesneleri sembolize etmek ve çağdaş varlıklar haline gelmek için onun ötesine geçer. Kaynağına kadar izlenebilir/erişilebilir hale getirin. Yani gerçeği kanıtlamak için bir ağ açılıyor ve temsili imaj metalaştırılıyor (Lotti, 2019, s. 293).

NFT (Non-Fungible Token, Non-Exchangeable Chip) kavramıdır. İnternetteki her türlü dijital görüntü verisi taklit edilebilir, paylaşılabilir ve büyük yığınlar oluşturmak için çoğaltılabilir. Öte yandan NFT'ler, bir dijital varlığın benzersiz olduğunu ve bu nedenle değiştirilemeyeceğini gösteren bir blok zincirinde depolanan üç parça veridir (Dean, 2021).

Dijital ortamda NFT'ler kullanılarak oluşturulan sanat eseri görüntülenebilse veya indirilip yazdırılabilse bile, eserin sahibi yalnızca bir kişidir. NFT'ler, dijital ortamda benzersiz ürünler, medya, görseller, fotoğraflar vb. oluşturmanıza olanak tanır. İşinizi alabilirsiniz. Kripto sanatı bu bağlamda yaratıldı ve NFT'ler sanatın benzersizliği tartışmasını başka bir yöne taşıyor. Kripto sanatı, blok zincirinde kripto belirteçleri ile sınırlı sayıda dijital sanatın kaydıdır. Sanatçılar, hareketli veya taşınmaz nesnelerden oluşan sanat eserlerini kendi dijital kanalları aracılığıyla dağıtmak için blockchain teknolojisini kullanabilir.

Türkiye'de gerçekleşen ilk NFT satışı, kendini kentçizer olarak tanımlayan Tarık Tolunay tarafından gerçekleştirilmiştir. Tolunay, 2010 yılından bu yana Fractal İstanbul adlı bir koleksiyon üzerinde çalışmaktadır. Tasarımcı eserlerinde Tarihi İstanbul Yarımadası, Haydarpaşa Garı ve çevresi gibi tarihi yerleri konu etmekte ve çalışmalarında yer verdiği üst düzey detaylar ile tanınmaktadır. Tolunay'ın eserleri, İstanbul'un tarihini kayıt altına alan tasarımlar olarak da bilinmektedir. Pandemi sürecinde tamamladığı Eminönü, Tarihi Galata Köprüsü ve Karaköy'ü merkezine alan illüstrasyon çalışması NFT'ye dönüştürülmüş ve eser 36.000 dolara satılmıştır.



Şekil 10. Tarık Tolunay, Fractal İstanbul - Pandemi.

2.7.1. Refik Anadol

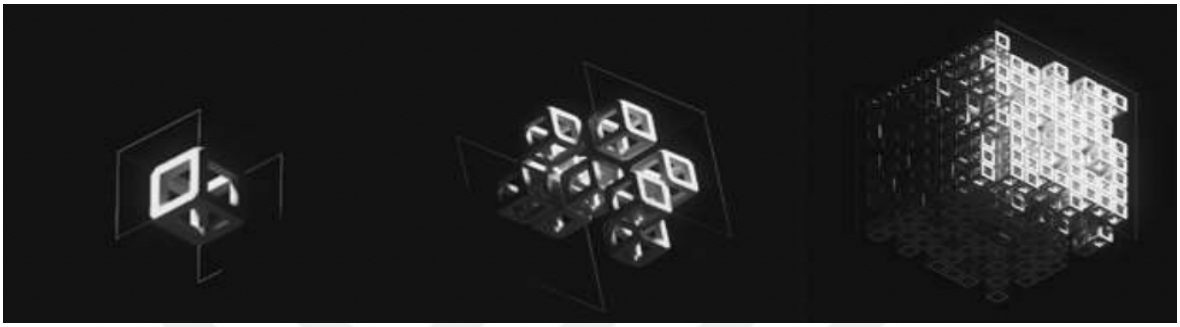
Eserlerini dünyanın dört bir yanında sergileyen, tanınmış dijital sanatçı Refik Anadolu'nun NFT projesi 20 Mart'ta Nifty Gateway'de gerçekleştirildi. Bu çalışmadan elde edilen tüm gelir Açık Dünya Vakfı'na bağışlanmıştır. Bu ABD vakfı büyük meblağlar topluyor, iklim değişikliğinin olumsuz etkilerini azaltmak için araştırmalar yapıyor ve Paris Anlaşması'nın dünya çapında nasıl ilerlediğini gösteriyor. Refik Anadol ve ekibi, kripto sanatı, karbon ayak izimiz ve bunun doğa üzerindeki etkisi konulu tartışmalardan birine katkıda bulundu.



Şekil 11. Refik Anadol, Carbondrop.

25 yıldır dijital sanatla ilgilenen ve NFT teknolojisini ilk kullanan sanatçılardan biri olan Murat PAK, NFT pazarının henüz çok yeni olduğu 2020 yılında 350 bin dolardan satılan "Cloud Monument Dark" adlı ilk NFT çalışmasını sergileyecek. Bunun ardından NFT için hazırladığı bir diğer koleksiyon olan "The Fungiable (17 milyon dolar), The Swich (1.5

milyon dolar), The Pixel (1.5 milyon dolar)" dünyaca ünlü Satheby's müzayedesinde satıldı. Etkinlik, Sotheby's ile ortaklaşa değişmez jetonların satışına ve müzayedesine adanmış bir pazar yeri olan Nifty Gateway'de özel olarak düzenlendi. Satış sonucunda bu eserler, Sotheby's müzayedesinde satılan ilk dijital eserler olmalarının yanı sıra, bugüne kadar 1 milyon doları aşan birkaç NFT eseri arasında yer alıyor.



Şekil 12. Pak, "The Fungible NFT Koleksiyonu", Sotheby's Resmi Sitesi, 2022.

NFT'nin büyük satışları arasında en önemli dijital sanatçılarımızdan biri olan illüstratör Murat Yıldırım'ın dijital çalışmaları yer alıyor. Yıldırım'ın "Tüylü Sanat Eserleri" serisi, dijital portföy platformu Behance'de özel bir seçkide yer aldı. Behance'in kurucusu Scott Belsky, Furry Artworks serisini "2020'nin en yenilikçi reprodüksiyon teknolojisi" olarak nitelendirdi ve Furry Lisa'nın da sahibi. NFT dijital sanat pazarındaki SuperRare'de müzayede edilen tüm "Kürklü Sanat Eserleri" satıldı.

2.7.1. Mad Dog Jones



Şekil 12. 11. Replicator

Mad Dog, Kanada'nın en başarılı NFT sanatçılarından biridir. Gerçek adı Micah Dowbak olan sanatçı, güzellik, doğa ve teknoloji temalarını irdelediği siberpunk ve distopik görselleriyle tanınır. Sanatçı, 3 milyon dolara satılan Crash Burn serisi ile Nifty Gateway'in en başarılı dijital müzayedelerinden birine imza attı. Küçük, loş bir odada bir fotokopi makinesini gösteren kopyası 1 milyon dolara satıldı. 28 günde bir yeni bir NFT basmak üzere tasarlanan parça, bu özelliği ile de oldukça ilgi gördü.



Şekil 13. His Name Is Victor

CryptoArt.io'ya göre Fewocious, 13 yaşından beri sanat yapıyor ve bugüne kadar değeri 22,6 milyon doları (7,3,000 ETH) aşan 3,187 NFT sattı. 17 yaşında NFT dünyasına adım atan yetenekli isim, eserlerinde dinamik ve parlak renkler ile çarpık, gerçekçi olmayan orantıları kullanmayı tercih ediyor. NFT'nin, Fewocious'un istismarcı bir evde büyüyen genç bir transseksüel sanatçı olarak yaşadığı deneyimlerden ilham alan bir koleksiyonu olan "This Is My Life", Christie's müzayedesinde 2,16 milyon dolara satıldı.

Blokchain (Blok zincir) ve NFT (Non-Fungible Token)

Blockchain, 2009'da popüler kripto para birimi Bitcoin ile gündem oldu, ancak ilk olarak 2008'de tanıtıldı. Blockchain teknolojisi, dağıtılmış defter olarak bilinir. Başka bir deyişle, bu teknoloji merkezi olmayan, paylaşımlı, şifreli ve geri alınamaz orijinal veri havuzu olarak tanımlanabilir (Kaavand, Kost De Sevres, Chilton, 2017).

Basitçe söylemek gerekirse, bir blok zinciri, merkezi olmayan bir ağ üzerinde özel olarak tanımlanmış bir bilgi deposudur (Gururaj ve diğerleri, 2020). Sistem, kendisine yapılan her işlemle ilgili bilgileri depolayan kriptografik olarak birbirine bağlı bloklardan oluşur (Kaur, Nayyar ve Singh, 2020). İşlemler aracısız iki taraf arasında yapılır (O`Dair, 2019). Blockchain teknolojisi dört ilkeye dayanmaktadır: kalıcılık, ademi merkeziyetçilik, doğrulanabilirlik ve anonimlik (Gururaj ve diğerleri, 2020). Bu nedenle, blockchain teknolojisini kullanmanın başlıca avantajları şeffaflık, değişmezlik, dayanıklılık, işlem hızı ve güvenliktir (Clohessy, Treiblmaier, Acton ve Rogers,2020).

NFT'ler, bir dijital sanat yerleşimi tarafından üretilen kriptografik sanat eserleri olarak oluşturulur. Crypto art, sanatçıların durağan veya hareketli görüntülerden sanat eserleri oluşturduğu ve bunları blockchain teknolojisi veya özel dijital kanallar kullanarak kripto sanat galerileri aracılığıyla paylaştığı yeni bir sanat hareketidir (Franceschet ve diğerleri, 2021, s. 02). Jack Dorsey'in ilk tweet'i (Peters, 2020) ve Labron James smaç videosu (Taylor ve Sloane, 2021) gibi yüksek profilli durumlar nft'ye dönüştürüldü. Benzer şekilde 3 Aralık 1992'de Vodafone tarafından gönderilen ilk SMS de 107 milyon Euro'ya satışa sunuldu (Webtekno).

Dijital sanatın gelişmesiyle ortaya çıkan yenilik, blockchain veritabanları temelinde şekillendi. Blockchain teknolojisi, Satoshi Nakamoto'nun 2009 tarihli "Bitcoin: Peer to Peer Electronic Cash System" adlı makalesinde ön plana çıktı. Bir kayıt olarak, veri tabanı işlemlerle ilgili şeffaf bir yapıya sahiptir. Bu nedenle, yüksek derecede güvenlik sağlayabilir ve geçmiş işlemlerin kolayca takip edilmesini sağlar. Dağıtık yapısı, içerdiği

bilgilerin kurcalanmasını imkansız kılar ve depolanan bilgiler kolayca alınabilir ve doğrulanabilir.

Veriler arasında devam eden bağlantılar, zincirlenmiş şekilde veri bütünlüğünü temsil eder ve bu bütünlük, blockchain teknolojisinin temelini oluşturur. Blockchain teknolojisi karmaşık görünebilir, ancak altında yatan fikir açık ve basittir. Milyonlarca cihazda ve açık kaynak kodlu bir sistemle entegre çalışır, sadece bilgi için değil, para, unvan, müzik, sanat eseri, bilimsel keşif, fikri mülkiyet gibi her türlü değer için güvenle kullanılabilir. Varlıklarınızı ve belgelerinizi güvenli ve gizli bir şekilde taşınabilir ve saklanabilir kılar. Blockchain herhangi bir merkezi sisteme bağlı olmadığı için açık kaynak kodludur. Güven, bankalara, hükümetlere veya güçlü teknoloji şirketlerine değil, kolektif işbirliğine ve akıllı kod kullanımına dayalıdır (Tapscott & Tapscott, 2016).

Birçok farklı blok zinciri vardır. Blockchain'in yaratılışından günümüze gelişimi nesillere ayrılabilir. Birinci nesil blok zincirinin en önemli örneği, 2009 yılında halka açık bir ağ olarak kullanılan ilk kripto para birimi haline gelen Bitcoin'dir. Bitcoin ilk olarak Satoshi Nakamoto'nun "Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System" adlı makalesinde dijitalleştirildi. Bitcoin'e ek olarak, Litecoin ve Dogecoin gibi kripto para birimleri birinci nesil blok zincirlerine örnektir (Cummings, 2019).

NFT ile ilgili en ses getiren çalışma 2021 yılında Beeple tarafından gerçekleştirilmiştir. Beeple olarak tanınan Mike Winkelmann, grafik tasarımcı olarak kısa filmler, VJ döngüleri, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik çalışmaları gibi çeşitli dijital sanat eserleri üretmektedir. 1 Mayıs 2017'den beri her gün bir çalışma yapıp çevrimiçi olarak yayınladığı 5000 güne ait çalışmalarından oluşan bir kolajı Metakovan isimli bir koleksiyonere 69,346,250.00 dolar değerinde satmıştır. Bu yüksek fiyatın ödenmesiyle birlikte kripto sanat üretimine ve ilgisine büyük bir artış olmuştur.



Şekil 14. Everydays: The First 5000 Days (Winkelmann, 2021)

2.8. NFT Platformları

Dijital varlık platformları, kripto sanat ve diğer varlıkların pazar oluşturması anlamında önemli bir görev üstlenmektedir. NFT platformlarından öne çıkan OpenSea, Rarible, SuperRare, Mintable, Nifty Gateway gibi siteler en yaygın kullanılan platformlar olarak bilinmektedir (Goodwin, 2021). Bu platformlardan NFT satın alınabilir veya satılabilir. Alım satımların yapılması ile birlikte yaklaşık 100 Gwei (gaz) işlem ücreti alınmaktadır (Iyengar, 2021).

2.8.1. OpenSea

OpenSea, 2017 yılında kurulmuş ve en büyük NFT merkezi olarak kabul edilen bir pazar yeridir. Platform, kripto sanat (dijital sanat) ve çok sayıda nadir varlık kategorisini destekleyerek listelemektedir. Geliştiriciler dijital varlıkları için Ethereum ve ERC721 veya ERC1155 standartlarını kullanabilmektedir. OpenSea her başarılı satış için %2,5 oranında bir ücret almaktadır. Herkese açık bir pazar yeridir (Martinique, 2021).

2.8.2. Rarible

SuperRare, Ocak 2020'de kurulmuş bir NFT pazar yeridir. Platformun amacı, nadir koleksiyon öğeleri oluşturmak ve ticaretini yapmaktır. Sanat, müzik, alan adları gibi çok çeşitli dijital varlıkları desteklemektedir. NFT oluşturmak için sadece bir Ethereum cüzdanı gereklidir ve sanatçılar kendi içeriklerini yayınlamak için izin verilirken, aynı zamanda platformun kendi dijital jetonu olan RARI'yi de kullanabilirler (Rarible, 2021).

2.8.3. SuperRare

SuperRare, diğer doğrulama platformları gibi seçilen sanatçıların portföylerini değerlendirerek onaylar. Bunun yanı sıra, en iyi sosyal ağ hizmeti verdiği ve güvenilir ve nitelikli bir NFT platformu olarak kabul gördüğü söylenmektedir. Az sayıda seçilmiş sanatçı ile çalışmaktadır ve sanatçı başvuruları portfolyo belirtilmesiyle yapılabilmektedir. Başvurular form doldurularak incelenir (Martinique, 2021).

2.8.4. Foundation

Şubat 2021'de oluşturulan yaratıcı bir kurumsal kimliğe sahip bir platformdur.Bu platform, topluluk odaklı bir yapıya sahip ve sanatçıların eserlerinin topluluk tarafından oylanmasına dayalı bir sistemle seçilmesini sağlamaktadır. Bu sayede, içerik oluşturucular tarafından yönetilmektedir (Martinique, 2021).

2.8.5. Nifty Gateway

Nifty Gateway, bir NFT platformudur. Bu platform, kullanıcıların NFT'lerini satın almalarına, satmalarına, değiştirmelerine ve sergilemelerine olanak tanır. Nifty Gateway, herkesin erişebileceği bir platform olarak tasarlandı. Bu platformda, sanatçılar, yaratıcılar ve markalar, özel yapılmış NFT'leri yaratabilir ve satabilirler (Niftygateway, 2021, Walker, 2021).

2.8.6. Mintable

2018 yılında Mark Cuban tarafından kurulan Lazy.com, diğer platformlara kıyasla ücretsiz NFT listeleme imkanı sunan bir NFT platformudur. Bu platformda NFT oluşturma ve

satma işlemleri çok kolay ve hızlı yapılabilmektedir. Ethereum blok zincirini kullanır ve ERC-721 teknolojisini kullanır (Cuban, 2021).

2.8.7. CryptoKitties

CryptoKitties, Dapper Labs tarafından 2017 yılında geliştirilmiş ilk benzersiz dijital varlıkların oyun olarak kullanıldığı bir platformdur. ERC-721 standardını kullanan ilk platformdur ve oyuncular sanal kediler olan CryptoKitties'i yetiştirerek ve satmaktadırlar. Her CryptoKitties kedisi benzersiz bir dijital varlık olarak temsil edilmektedir. Günlük bir milyondan fazla işlem yapılmaktadır (Cryptokitties, 2021).

2.8.8. NBA Top Shot

NBA Top Shot, Dapper Labs ve NBA arasındaki bir anlaşmayla oluşturulmuş bir platformdur. NBA hayranları dünya çapında dijital kartları toplayarak, listeler oluşturarak ve alışveriş yaparak koleksiyonlarını genişletirler. Platform, Flow blok zinciri üzerine inşa edilmiştir ve gelmiş geçmiş en iyi NBA anlarına ait videolar, klip, istatistikler gibi oyuncu verilerini içermektedir. Bu dijital değerler, NBA hayranları tarafından satın alınıp ticaret edilmektedir (Shot, Walker, Willing, 2021).

2.8.9. Enjin

Enjin, 2009 yılında oyun ağı oluşturmak amacıyla kurulmuş bir şirkettir. 2017 yılında dijital değer Enjin Coin'i geliştirdi ve 2018 yılında çoklu bilgisayar oyunlarından biri için platform haline dönüştü. Enjin, dijital ürünlerden oluşan çoklu bir ekosisteme sahiptir ve Mart 2021 tarihi itibariyle NFT platformları arasında en yüksek piyasa değerine sahip olan platform olarak kabul edilmektedir (Willing, 2021).

2.8.10. Decentraland

Decentraland, 2020 yılında kurulan bir sanal gerçeklik oyun platformudur. Kullanıcılar, Ethereum blok zinciri tarafından kalabalık olmayan merkezi bir dünyada sanal araziler satın alabilir, sahneler, sanat yapıları ve uygulamaları oluşturabilirler ve bunlardan para

kazanabilirler. Ayrıca, kullanıcılar dijital sanat koleksiyonlarının ticaretini yapabilirler (Decentraland, 2021; Willing, 2021).

2.9. İlgili Araştırmalar

Yapılan literatür taraması sonucunda şu çalışmalara ulaşılmıştır;

Avcı (2013), ‘’Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Güzel Sanatlar Eğitimine Entegrasyonu: Eylem Araştırması’ adlı doktora tezinde dijital sanatının tarihçesine ve kullanılan tekniklere, dijital sanata kaynaklık eden düşünsel temellere, dijital sanatın evrim sürecine ve Türkiye’ de dijital sanat’a değinmiştir, ayrıca öğretmen ve öğrencilerin teknolojiye erişim sorununa yer vermiştir.

Winegard (2019), ‘Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi’’ adlı yüksek lisans tezinde Dijital medya ve dijital sanatların gelişim ve değişim sürecine detaylı olarak yer vermiştir.

Mutlu (2019), ‘Oluşumundan Günümüze Dijital Sanat ve Öğrencilerin Dijital Sanatla İlgili Görüşleri’’ adlı yüksek lisans tezinde Klasik sanattan dijital sanata geçiş evresi, Dijital sanatın oluşum süreci ve Dijital sanatın günümüz sanatçılarına kazandırdıklarından bahsetmiştir.

Ak (2013), “Dijital Sanat’’ adlı makalesinde Dijital sanatın tarihine değinerek, dijital sanatın tarihsel gelişim sürecini ele almış ve dijital sanat örneklerine değinmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde hazırlanmış olan anket sorularına katılımcıların verdikleri geri dönütlere ilişkin veri yorumlaması ve analizi yapılmıştır.

Yapılan araştırma doğrultusunda öğrencilerin, Grafik anasanat atölye kapsamında, öğrencilere günümüz sanat teknoloji etkileşimi hakkında sorular yöneltilmiş olup, dünyadan ve ülkemizden örnekler gösterilerek öğrencilerin bu teknik hakkında bilgi birikimleri yoklanmıştır.

Bu uygulamanın konusu araştırmanın daha verimli bir sonuca ulaşması ve katılımcıların anket üzerinde daha özgün cevaplar vermesi ve sağlıklı bir sonuç elde edilmesi açısından belirli bir konu ve 10 adet soru ile sınırlandırılmıştır.

Araştırma, G.Ü. Resim-İş eğitimi anabilim dalı 3. Sınıf ve 4. Sınıf Grafik anasanat atölye öğrencilerinden 10 kişinin katılımı ve G.Ü. Resim-İş eğitimi anabilim dalı 8 öğretim elemanının katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında bütün süreç araştırmacı tarafından sağlanmıştır.

4.1. Öğrenci Görüşleri

Tablo 1

Öğrenci görüşleri 1

1. SORU: DİJİTAL SANAT KAVRAMI SİZE NE İFADE EDİYOR? AÇIKLAYINIZ.	
ÖĞRENCİ-1:	Dijital ortamda yapılan sanat daha özgün ve farklı olabiliyor.
ÖĞRENCİ-2:	Daha çok teknolojinin işin içine girmesiyle teknolojik ve internet ortamında yapılandırılan ve dijital düzenleme ve alt yapısına sahip bir tasarımı ifade ediyor
ÖĞRENCİİ-3:	Bilgisayar aracılığıyla yapılan sanattır.
ÖĞRENCİ-4:	Dijital sanat teknolojinin resim heykel gibi sanat dallarıyla birleşmiş halidir.
ÖĞRENCİ-5:	Dijital sanat, plastik sanatların geleneksel yollar yerine dijital ortamlarda oluşturulan, bu ortamların sağladığı kolaylıklar ve sanatsal bir bakış açısıyla yorumlanmasıdır.
ÖĞRENCİ-6:	Bana sınırsız işler ortaya konulabileceğini düşündürüyor.
ÖĞRENCİ-7:	Bana göre dijital sanat, değişen dünyaya ve teknolojiye sanat gibi çok daha ilkel çalışmaları aktarmayı ifade ediyor. Günümüzde yapay zekâ, teknoloji kullanılmadan yapılan çok fazla meslek yok ve dünya gitgide daha da dijital bir hal alıyor. Buna yakın zamanda yaşadığımız online eğitim, yapay zekâ teknolojileriyle sınava hazırlık gibi örnekleri verebiliriz. Sanatta her dal gibi değişime ayak uyduruyor aynı zamanda kolay erişilebilirlik, yapılan işleri zarar görmeden saklayabilmek daha avantajlı hale getiriyor ve bunun sonucunda dijital sanat ortaya çıkıyor günümüzde de ilgi gittikçe çoğalıyor.
ÖĞRENCİ-8:	Malzeme kısıtlaması olmadan dilediğimiz gibi resim yapmamızı sağlayan yöntem
ÖĞRENCİ-9:	Bilgisayar ortamında yapılan çizimler.
ÖĞRENCİ-10:	Sürekli gelişmekte olan teknolojiyle birlikte geleneksel sanat ile buluşturarak ortaya yeni bir çalışma koymayı ifade ediyor. Hayalimdeki ürünü yapay zeka ve yazılım programlarıyla yönlendirerek ortaya hayalin öteside, sürreal işler çıkarmaya öncülük ediyor.

Tablo 2

Öğrenci görüşleri 2

2. SORU: OLUŞUMUNDAN GÜNÜMÜZE DİJİTAL SANATIN ÇAĞDAŞ SANAT EĞİTİMİNE KATKISI NEDİR?	
ÖĞRENCİ-1:	Kendim hiper realist tarzda resimler çiziyorum. Tıpkı 1960'lı yıllarda Çağdaş sanatta fotoğraf makinesinin Pop Art sanatçılar üzerindeki etkisi gibi yazılımlarında türlü sanat akımlarına aracılık ederek buluşması çeşitli yöntemler geliştirmektedir. Bu sadece geleneksel sanat anlamında değil, animasyon, grafik, enstalasyon gibi farklı alanlarda da etkisini sürdürmektedir.
ÖĞRENCİ-2:	Teknoloji günümüzde neredeyse her alanda kullanılmaktadır. Onu diğer alanlardan bağımsız tutamayız. Örneğin grafik tasarım için bir bilgisayar kullanıyoruz. Sadece grafik tasarım alanında da değil dijital çizimlerde yapıyoruz. Çağdaş sanat günümüz sanatı ise bunu da teknolojiden ayrı tutamayız. Çünkü teknoloji zaten günümüzde gelişmiş ve birbirlerinden etkilenen şeyler. Sonuçta sanatı icra eden kişilerde insan teknolojiyi kullananda.
ÖĞRENCİİ-3:	Daha ekonomik ve ulaşılması kolay.
ÖĞRENCİ-4:	En önde gelen katkısının erişebilirlik ve kolay sergilenebilir bir durumda olmasının olduğunu düşünüyorum.
ÖĞRENCİ-5:	Dijital sanatın çağdaş sanat eğitimine güzel bir katkısı vardır. Dijital sanat sayesinde çağdaş sanat eğitimi de kolaylaşmıştır. Hatta dijital sanatın geleneksel sanattan farklılığı çağdaş sanat eğitiminde yeni bir yön ortaya koymuştur. Geleneksel sanatın aksine daha farkı öğretim yöntemleri geliştirmiştir.
ÖĞRENCİ-6:	Bilgisayar teknolojilerinin sağladığı kolaylıklar sayesinde zamanı daha etkili kullanılması konusunda yardımcı olmuştur.
ÖĞRENCİ-7:	Dijital sanat çağdaş sanatın aksine daha kolay tanınır ve bilinirdir.
ÖĞRENCİ-8:	Dijital sanat, çağdaş sanatı ve sanatçıyı daha özgür hale getirdi.
ÖĞRENCİ-9:	Tam olarak bilmiyorum maalesef
ÖĞRENCİ-10:	İnsandaki fikir farklılığını ve hayal gücünü arttırır.

Tablo 3

Öğrenci görüşleri 3

3. SORU: KLASİK VE DİJİTAL SANAT EĞİTİMİNİN BİRLİKTE VERİLMESİ ÖĞRENCİLERE NASIL BİR KATKI SAĞLAR?	
ÖĞRENCİ-1:	Sanatta eskisi gibi gruplaşmadan ziyade bireyselleşmiştir. Dijital sanatta ise bireysel iş çıkarmak neredeyse imkânsız. Eğer bir platformda yer almak istiyorsanız bunu ekip kurarak (kripto uzmanı, yazılımcı, trader, reklamcı, ve sanatçı) olarak bir grup oluşturmak en doğru başlangıç olur. Büyük bir projeyle bir kişinin ilgilenmesi projenin kötü senaryoyla bitmesine yol açar.
ÖĞRENCİ-2:	İlerleyen teknolojiye uyum sağlamayı kolaylaştırır. Öğrenci farklı bakış açılarına sahip olur. İki alanda da ilerleme şansı yakalar.
ÖĞRENCİİ-3:	Öğrencilerin konuları daha iyi kavramasını sağlar.
ÖĞRENCİ-4:	Günümüzde yapılan her şeyin öncekilerden esinlenilerek yapıldığını düşünüyorum. Döneminin ustalarının ne düşünerek, nelere dikkat ederek, nelerden yola çıkarak eserler yaptılar gibi birçok sorunun cevabının bilinmesinin yenileşen sanat tarzına yansımaları olacaktır. Aynı zamanda ne kadar farklı görünseler de aynı kulvarda oldukları için kaygıların her dönemde aynı olduğunu görmelerini sağlar.
ÖĞRENCİ-5:	Çok yönlü çalışabilirler.
ÖĞRENCİ-6:	Tuval üzerine boyalarla çalışan veya çamurdan heykeller yapan öğrencilerin dijital ortamlarda bu çalışmaları yapmalarının onlara farklı bir bakış açısı katacağını düşünüyorum.
ÖĞRENCİ-7:	Öğrencileri her yönüyle geliştirir.
ÖĞRENCİ-8:	Dijital sanat klasik sanattan beslendiği için birlikte verilmesi öğrenciye katkı sağlar ve farklı bakış açıları kazandırır ayrıca daha da özgürleştirir.
ÖĞRENCİ-9:	Dijital sanatta artık klasik veya çağdan sanat türü gibi bir sanat türü oldu bu yüzden diğer türler ile harmanlanıp öğrencilere sunulması hem dikkat çekici hem içinde bulunduğumuz internet çağına uyumluluğu bakımından ilgi çekici bir hal amasını sağlar ve öğrencinin öğrenmesine katkı sağlar
ÖĞRENCİ-10:	Olumlu bir katkı sağlar.

Tablo 4

Öğrenci görüşleri 4

4. SORU: TASARIMLARINIZDA BİLGİSAYAR PROGRAMLARINDAN NE KADAR YARARLANIYORSUNUZ?	
ÖĞRENCİ-1:	Öncelikle bir hikayeniz olmalı. Benim hikayem Avustralya'da çıkan yangında nesli tükenmekte olan hayvanlar için biyoteknoloji şirketiyle anlaşma sağlayarak neslinin sürdürülebilmesi üzerine oldu. Sıralamaya göre hikayede belirlenen hayvanlardan ilkini belirleyerek mutasyona uğrayan hayvan araştırması yaptım. Bunu bir yapay zeka ile de yapabilirsiniz. Ama Ressam olduğum için bütün işimi dijitale bağlamıyorum. Avatarı belirledikten sonra birçok program üzerinden çizim yapmak mümkün. Hangi programa daha yatkınsanız onda devam etmek en sağlıklısı olacaktır.
ÖĞRENCİ-2:	Çoğunlukla yararlanıyorum.
ÖĞRENCİİ-3:	Her zaman.
ÖĞRENCİ-4:	Ben tasarımlarımın sonuçlarının bilgisayar programlarında yapıyorum fakat bunun öncesinde muhakkak eskiz yapıyorum. Aslında her ikisini harmanlıyorum dijital ortama geçirip daha kolay saklanabilir, farklı şeyler denenebilir ve erişilebilir hale getiriyorum.
ÖĞRENCİ-5:	Tasarımlarımın çoğunu bilgisayar programları üzerinden yapıyorum.
ÖĞRENCİ-6:	Tasarımlarımın taslak aşamasından tamamlanmasına kadar bütün aşamalarında bilgisayar programlarından fazlasıyla yararlanıyorum.
ÖĞRENCİ-7:	Çok fazla yararlanıyorum.
ÖĞRENCİ-8:	Çoğunlukla bilgisayardan yararlanıyorum.
ÖĞRENCİ-9:	Bölümüm gereği neredeyse tüm tasarımlarım dijital ortamda ve bilgisayar üzerinde oluyor
ÖĞRENCİ-10:	Oldukça çok yararlanıyorum.

Tablo 5

Öğrenci görüşleri 5

5. SORU: GELENEKSEL SANATIN DİJİTAL SANAT İLE İLİŞKİSİNİ NASIL GÖRÜYORSUNUZ?	
ÖĞRENCİ-1:	Geleneksel sanat yüzyıllardır devam ettiği gibi gelecek yıllarda da devam edeceğine dair bir şüphem yok, ama çağın getirdiği yeniliklerle birlikte hayalinizdeki ürünü teknolojiyle birleştirmeden yolunuza devam ederseniz bazı yeniliklerden maddi manevi uzaklaşmış olursunuz. Bu da bir sanatçının doğasına aykırı olur. Kimi insanlar elini sürmeden kodlama ile bir ürün çıkarmanın peşinde. Bu sizi sanatçı yapmaz belki ama para kazandıracağı kesin. Toplum yapamadığı şeylerin üzerine gördükleri çalışmalara meraklıdır.
ÖĞRENCİ-2:	Yaptığımız çalışmalarda geleneksel olandan esinlenmemiz gayet normal. Her iki sanatı birbirinden bağımsız olarak da icra edebiliriz, birbirinden esinlenerek de.
ÖĞRENCİİ-3:	Sanat her çağda biraz daha gelişiyor. Şuan teknoloji çağında olduğumuzdan ötürü dijital sanat oldukça popülerleşti. Geleneksel sanat olmasaydı dijital sanat da olmazdı.
ÖĞRENCİ-4:	Bu ilişkinin sürdüğünü ve asla sona ermeyeceğini düşünüyorum. Bir işi yapmak için başına dönmek, tarihini bilmek gerektiğini düşünüyorum ki tekrar edilmesin ve üzerine daha fazla katılabilsin. Geleneksel sanat ve dijital sanat birbirinden ayrılamaz.
ÖĞRENCİ-5:	Sürekli gelişen bir çağda olduğumuz için dijital sanat eskiye göre daha ilgi görmektedir. Geleneksel sanatta yapacaklarımız kısıtlıdır ama bunu dijital sanat ile birleştirip bu sınırları ortadan kaldırıp daha olağanüstü eserler çıkarılabilir.
ÖĞRENCİ-6:	Tasarımın ilke ve elemanlarının olmadığı bir sanatsal öğeden bahsetmemek mümkün olamadığı için geleneksel sanatın bütün öğelerinin dijital sanatta da olduğunu düşünüyorum. Dijital sanat sadece üretilen sanatsal çalışmanın ortamını ve tekniğindeki kolaylıkları bizlere sağlamaktadır.
ÖĞRENCİ-7:	Geleneksel sanat dijital sanatı ilerletme konusunda çok destekleyici. Eğer hiç geleneksel sanat diye bir şey olmasaydı ve sanat dijital ile tamamen sıfırdan başlasaydı bu sefer dijital sanat çok farklı konumda ve gelişimde olurdu.
ÖĞRENCİ-8:	Dijital sanatın geleneksel sanattan beslendiğini düşünüyorum.
ÖĞRENCİ-9:	*Yeni bir sanat çağının başlangıcı olarak görüyorum ve yeni bir akımın başlangıcı eski ve yeninin birleşimi*
ÖĞRENCİ-10:	İkisini iç içe görüyorum fakat yapılma türleri farklı

Tablo 6

Öğrenci görüşleri 6

6. SORU: TÜRKİYE'DEKİ DİJİTAL SANAT ALANINA OLAN İLGİNİN ARTMASINI NEYE BAĞLIYORSUNUZ?	
ÖĞRENCİ-1:	Türkiye'de dijital sanat alanlarına olan ilgi oldukça yetersiz. Çünkü bu işin bir de maddi boyutu vardır. Bu konuda ayrılan bütçe ve internet hızı oldukça kötü durumda. Bir projeyi platforma yüklemek ya da reklam yapmak maddi külfet. Yetenekli insanların (özellikle öğrencilerin) sırf bu yüzden motivasyonu düşmektedir. Kurum ve kuruluşların bu konuda ciddi adımlar atıp yurt dışı irtibatlı dijital sanatçılarla sık sık eğitim vermesi gerektiğini düşünüyorum. Magazinsel açıdan düşünürsek herkes bir anda bir şeyler yapmaya çalıştı ama bu 2021'in son çeyreğinde tükendi.
ÖĞRENCİ-2:	Gençlerin teknolojiye olan ilgi ve öğrenme isteklerine. Günümüzde teknolojinin gelişmiş olmasına ve ulaşımın kolay olmasına.
ÖĞRENCİİ-3:	İnsanların bunu hobileştirmesinden ve sosyal medya ile yaygınlaşmasından dolayı.
ÖĞRENCİ-4:	Türkiye'nin dijitalleşen dünyaya ayak uydurmaya başladığını düşünüyorum. Yakın zamanda yaşanan pandemi döneminin bence buna etkisi çok büyük insanlar birbirleriyle tamamen teknoloji yoluyla iletişim kurmaya başladı ve her şeyin bu yöntemle yapılabileceğini gördüler.
ÖĞRENCİ-5:	Eskiye göre teknolojinin gelişmesi ve herkes tarafından ulaşılabilir olduğuna bağlıyorum.
ÖĞRENCİ-6:	Teknolojideki gelişmeler ve yetişen yeni neslin bu teknoloji ile iç içe büyümesi ilginin bu yönde artmasının en büyük nedeni olduğunu düşünüyorum.
ÖĞRENCİ-7:	Teknolojinin kolay erişilebilir olmasına bağlıyorum.
ÖĞRENCİ-8:	Dünyada dijital sanata olan ilginin artmasından dolayı olduğunu düşünüyorum.
ÖĞRENCİ-9:	Artık telefonda da erişilebilir olduğundan dolayı her insanın ilgisini çekmeye başlıyor
ÖĞRENCİ-10:	Teknolojinin gelişmesine.

Tablo 7

Öğrenci görüşleri 7

7. SORU: KRİPTO SANAT HAKKINDA BİLGİNİZ VAR MI? KRİPTO SANATI NASIL DEĞERLENDİRİRSİNİZ?	
ÖĞRENCİ-1:	Kripto sanat diye bir terim yoktur. Görsel varlıkların kripto varlıkları aracılığıyla satışı vardır. Dijital çalışmalar elle tutulur varlıklar olmadığı için merkeziyetsiz aracı platformlar ile dijital olarak satılmaktadır. Dolar endeksli kripto varlıklarının belirlendiği coinler üzerinden de satış gerçekleştirilir.
ÖĞRENCİ-2:	Sadece dijital ortamda olan sanat eserleri olduğunu biliyorum. Dijital olarak alım-satım yapılabileceğini bir de
ÖĞRENCİİ-3:	Evet var. Sanattan faydalanarak para kazanmak
ÖĞRENCİ-4:	Kripto sanat kavramı hakkında çok bilgim yok aslında önceki sorularda da bahsettiğim ilkel yollarla satılan eserlerin dijitalleşen dünyada bu yöntemle satıldığını biliyorum. Sanat dijital ortamda ve dijital para ile değerlendiriliyor aslına güzel fakat duvara asılan tabloların tarih olmasını istemem.
ÖĞRENCİ-5:	Günümüzde popüler olduğunu biliyorum. Eskiye göre teknolojinin gelişmesi ve herkes tarafından ulaşılabilir olduğuna bağlıyorum.
ÖĞRENCİ-6:	Kripto sanat web 3.0 teknolojisi ile hayatımıza giren NFT'ler ile ortaya çıktığını ve tamamen kripto para trendinin etkisiyle öneminin artığını fakat yıllar sonra pek de öneminin kalmayacağını düşünüyorum.
ÖĞRENCİ-7:	*Kripto sanat diye bir şey yok.*
ÖĞRENCİ-8:	Bir bilgim yok.
ÖĞRENCİ-9:	Kripto sanat hakkında bir bilgim yok maalesef
ÖĞRENCİ-10:	Sanat eserleri geleneksel de nasıl yapılıp satılıyorsa dijital de de öyle yapılıp satılabilmeli.

Tablo 8

Öğrenci görüşleri 8

8. SORU: KRİPTO SANAT, SANAT DÜNYASINI NASIL ETKİLEMİŞTİR?	
ÖĞRENCİ-1:	Sadece sanat dünyası değil birçok dijital alanda işler yapan kişileri, grupları ve kurumları etkilediğini söyleyebiliriz. Kişilerin bu alanda yaptıkları ve onları dünyanın öbür ucundaki insanla irtibata geçirecek bir proje gerçekleştirmesi dijital dünya ile daha çok bilgi sahibi yapmıştır.
ÖĞRENCİ-2:	Dijital ortamda olan bir şey olduğu için bazı kişiler tarafından kabul edilmiş, bazıları tarafındansa kabul edilmemiş olabilir.
ÖĞRENCİİ-3:	Sanatı daha değersizleştirdiğine inanıyorum. Çünkü normal bir tabloya para vermek yerine dijital ve fazla özenilmemiş çizimlere para yatırılıyor.
ÖĞRENCİ-4:	Çağa ayak uyduramayan sanatçıları kötü yönden etkilemiş olabilir.
ÖĞRENCİ-5:	Kripto sanat ile insanlar ikiye ayrılmıştır. Kripto sanatı destekleyenler ve desteklemeyenler olarak.
ÖĞRENCİ-6:	Kripto sanat popüler bir hale gelmesiyle geleneksel sanat alanında çalışan sanatçıların da bu alana yöneldiğini onların da çalışmalarını dijital olarak üretmeseler de dijital ortamlar sayesinde alınıp satılmasında katkı sağlamıştır. Çünkü kripto sanat sanat eserlerinin kopyalanmasının önüne geçmiştir.
ÖĞRENCİ-7:	Kripto sanat olmadığı için sanat dünyası etkilenmedi. Sanat dünyası teknolojiden etkilendi.
ÖĞRENCİ-8:	Sanatın dijital dünya ile bağını kuvvetlendirmiştir.
ÖĞRENCİ-9:	Bilmiyorum.
ÖĞRENCİ-10:	Çok büyük farklar göremiyorum.

Tablo 9

Öğrenci görüşleri 9

9. SORU: KRİPTO SANAT DEĞERLİ MİDİR? NEDEN? AÇIKLAYINIZ.	
ÖĞRENCİ-1:	Kripto varlıkların değerini önce platformların ne kadar değerli oluşuyla başlar. Platform ne kadar değerliyse ve dünya üzerinde farklı ve güçlü varlıkları toplayabiliyorsa, sizde ekibin bir parçası oluyorsunuz.
ÖĞRENCİ-2:	Bir eseri değerli yapanın sanatçının ona verdiği anlam ve ona harcadığı emekten kaynaklandığını düşünüyorum. Bu yüzden değerlidir.
ÖĞRENCİİ-3:	Maddi olarak evet ama manevi olarak hayır.
ÖĞRENCİ-4:	Her sanat ve sanat eseri değerlidir.
ÖĞRENCİ-5:	Maddi açıdan bence değerlidir. Yapılan eserler yüksek değerlere satılabilmektedir. Bunun yanında ulaşılabilecek kitleye daha kolay bir şekilde ulaşılabilir.
ÖĞRENCİ-6:	Bence sanatsal öğeleri taşıyan her eser kendi içerisinde bir değere sahiptir elbette fakat dijital ortamların sağladığı hız ve kolaylıklar ile seri bir şekilde üretilen ve sanatsal değerden çok maddi kaygılar ile ortaya çıkan çalışmalar sanatsal anlamdan uzaktır.
ÖĞRENCİ-7:	Değerli veya değersiz gibi bir şey söylemek mümkün değildir. Çünkü kripto sanat yoktur.
ÖĞRENCİ-8:	Her sanat değerlidir. Her eserin biricik olması onu değerli kılar.
ÖĞRENCİ-9:	Bilgi sahibi değilim
ÖĞRENCİ-10:	Geleneksel sanat ne kadar değerli ise kripto sanatta o kadar değerlidir.

Tablo 10

Öğrenci görüşleri 10

10. SORU: NFT TEKNOLOJİSİNİN SANAT DÜNYASI İÇİN POTANSİYELİNİ NASIL DEĞERLENDİRİYORSUNUZ? OLUMLU VE OLUMSUZ BİRER MADDE İLE AÇIKLAYINIZ.	
ÖĞRENCİ-1:	Olumlu: Hayatınızda hiç olmadığı kadar dünyayla irtibatta kalıp maddi manevi bilgi sahibi oluyorsunuz. Olumsuz: Türkiye'de yaşıyorsanız rakipleriniz sizden hep 5 adım önde gidiyor. Bu zaman kaybına yol açmaktadır. Genel anlamda baktığımızda ise merkeziyetsiz sistem olduğu için hep bir global habere bağlı kalıp, hackerlar tarafından takipte oluyorsunuz.
ÖĞRENCİ-2:	Sanat yeniliklere açıktır bu yüzden NFT teknolojisinin kullanılması sanata farklı bir yorum katabilir. Onun dışında eseler dijital ortamda olacağı için hırsızlık, virüs veya herhangi bir silinme vb. durumlarda ne olacağı aklımda bir soru işareti olarak kalıyor
ÖĞRENCİİ-3:	Sanatı yok saymadan bunun üzerinden para kazanılması güzel. Özenilmiş ve emek sarf edilmiş eserlerin değerini düşürdüğüne inanıyorum.
ÖĞRENCİ-4:	Olumlu olarak kolay erişilebilir olmasını söyleyebiliriz aynı şekilde olumsuz olarak kolay erişilebilir olduğu için fikirler kolayca çalınabilir ve bir yaptırımı olmaz.
ÖĞRENCİ-5:	Bence bir sanat değildir. Fakat sanata ulaşmakta aracı olabilmektedir ve yeniliklere açıktır.
ÖĞRENCİ-6:	Dijital koleksiyonlar oluşturarak bu eserlere sahip olmak oldukça kullanışlı çoğaltılamaz ve çalınmaması da önemli bir konu fakat bana göre kripto sanat sanatsal öğelerden çok maddi anlamda kaygıların ön planda olduğu bir alan haline gelmiştir. Bu nedenle sanatın etkisini sorgulatmaktadır.
ÖĞRENCİ-7:	NFT teknolojisinin sanat dünyası için değerli ve önemli bir konumda. NFT teknolojisi dijital sanatın önünü açan ve destekleyen bir yapıdadır.
ÖĞRENCİ-8:	Eserlerin kopyalanmamasını sağladığı için potansiyeli yüksek görünüyor.
ÖĞRENCİ-9:	Olumlu yanı ise açık bir Pazar ve herkesin görebileceği hatta bütçesine uygun bir eser alabileceği yerler oluşturması
ÖĞRENCİ-10:	Olumlu; çünkü bu sayede ürünleri tasarladıktan sonra onları birer maddi gelir olarak kullanılabilir. Olumsuz; çünkü kötü amaçlı kullanım ve yapılan esere saygısızlık yapılabilir, ekran görüntüleri ile eserin değeri düşürülebilir.

4.2. Akademisyen Görüşleri

Tablo 11

Akademisyen görüşleri 1

1. SORU: DİJİTAL SANAT KAVRAMI SİZE NE İFADE EDİYOR? AÇIKLAYINIZ.	
AKADEMİSYEN-1:	Sanat üretim sürecinden sanatçının araç olarak dijital ürünleri kullanması ile ortaya çıkan akımı ifade ediyor.
AKADEMİSYEN -2:	Teknolojinin ve bilimsel gelişmelerin ortaya koyduğu elektronik cihazların malzeme olarak kullanıldığı sanat üretim süreçleri olarak tanımlayabilirim
AKADEMİSYEN -3:	Dijital sanat, teknolojinin estetik değerlerle beraber kullanımı sonucunda oraya çıkan bir sanat biçimidir. Günümüzde geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerle başlayan süreç, teknolojiyle beraber dijital sanata doğru evrilerek yön bulmuştur. Dijital sanatın hayatımıza girmesiyle beraber yeni iletişim olanakları ve alanları doğmuştur.
AKADEMİSYEN -4:	Değişen dünya düzenine uyum sağlamak adına geleneksel sanatı destekleyen yeni yaklaşımlar.
AKADEMİSYEN -5:	İnteraktif bilgi destekli tasarım.
AKADEMİSYEN -6:	Tarihte dijitalleşmeye atılan ilk adımlardan biri sayabileceğimiz matbaa ile insanoğlu teknoloji kavramını başka bir boyuta taşımıştır. Süreç içerisinde olaylar zinciri ile gerçekleşen Sanayi Devrimi, Fransız İhtilali gibi toplumları ve hatta dünyayı kökten değiştiren bu ç teknolojiyi de içine alarak bugünün dijital dünyasının temellerini atmıştır. Günümüzde elektronik ortamda yaratılan sanatsal faaliyetler olarak kısa bir şekilde tanımlayabileceğimiz dijital sanat, sanata dair birçok kavramı ve felsefi yaklaşımı çağdaş bilgi birikimini de kullanarak değiştirebilmemizi ve geliştirebilmemizi sağlamaktadır.
AKADEMİSYEN -7:	Sanat ve teknolojinin karma dünyasını ifade ediyor.
AKADEMİSYEN 8:	Dijital teknoloji ve bilgisayar desteğiyle birlikte sayısal ortamlarda hazırlanan eserleri ifade ediyor.

Tablo 12

Akademisyen görüşleri 2

2. SORU: OLUŞUMUNDAN GÜNÜMÜZE DİJİTAL SANATIN ÇAĞDAŞ SANAT EĞİTİMİNE KATKISI NEDİR?	
AKADEMİSYEN-1:	Dijital ortamda yürütülen sanat eğitiminin malzeme (boya,tuval, fırça vs.) ihtiyacını en aza indirmesi ve genç kuşağın hakim olduğu alanda gerçekleşmesi sebebiyle sanat eğitimine katkı sağladığı fikrindeyim.
AKADEMİSYEN -2:	Bu süreç yukarıda da ifade ettiğim gibi teknolojinin gelişimiyle paralel ilerliyor aslında. 1960'larda video art ile izleyici karşısına çıkan dijital sanat günümüzde bilgisayar destekli bir üretim sürecine dönüşmüş durumdadır. Son 20 yılda ise son hızla eğitim süreçlerinin temel unsuru olma noktasına gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin en yoğun olduğu çağda dünyaya gelen gençlerin alıştıkları ve şahit oldukları yaşam şeklini sanat üretim süreçlerine dahil etmek istemeleri çok doğaldır. Bu açıdan bakıldığında da toplumun ve mesleki şartların ihtiyaç duyduğu eğitim süreçleri de eğitim kurumları tarafından sağlanmalı ve yürütülmelidir.
AKADEMİSYEN -3:	Teknolojideki hızlı gelişmeler sonucunda dijital sanatla beraber insanların birbirleriyle fikirlerini paylaşabilecekleri daha özgürce hareket edebilecekleri yeni sanat alanları oluşmuştur. Yeni medya araçlarının sanat üzerindeki yansımaları özellikle pandemi sürecinde sanatçıların çalışmalarında kendini fazlaca göstermiştir. Medyayı kullanarak sanatlarını daha etkin bir alanda yürütebilmişlerdir. Bu süreç ileri dönemlerde dijitalleşmenin daha da etkin olacağını göstermektedir.
AKADEMİSYEN -4:	Yeni nesil sanata alıştırmak, sevdirmek daha hızlı olmak, teknolojik imkanlarla sağlanmaktadır. Bu sebeple, yeni nesil sanat eğitimine entegre etmek.
AKADEMİSYEN -5:	Son 3 yıla baktığımız zaman sanat piyasasındaki en yüksek finansal hareketlerin dijital sanat, nft üzerine yapıldığını görürsek çağdaş sanatlarda en güncel hale geldiğini görebiliriz.
AKADEMİSYEN -6:	Çağımızda geleneksel sanat ile iç içe geçen dijital sanat, sanatçıların geleneksel yöntemlerle beraber dijital olanakları da kullanması ile zenginleşmiştir. Hala büyük ölçüde geleneksel yöntem ve teknikleri kullan sanatçılar dahi teknoloji aracılığı ile sanatlarını pazarlama, sergileme veya geniş kitlelere tanıtma amaçlı dijital dünyaya girerek buradan faydalanmışlardır.
AKADEMİSYEN -7:	Gelişen ve hızla değişen dünyada yeni nesli yakalayabilmek için dijital sanattan faydalanmalıyız.
AKADEMİSYEN 8:	Sanat teknikleri her zaman kendini güncellemiş ve kendini geliştirmiştir. Geçmişten günümüze hızla gelişmekte olan teknolojiyle beraber sanatçının kullandığı malzemeler çeşitlenip gelişerek, sanat alanlarının birbiriyle bağlantılar kurmasını sağlamıştır. Bu gelişmeler sanatın her alanını etkilediği gibi eğitim alanında da gelişmeler yaşanmasını sağlamıştır. Sanatçıların teknolojiden faydalanarak denemeler yapması ve kendi tekniklerini geliştirmesinde dijital sanat anlayışının önemi büyüktür. Bu gelişmeler sonucunda sanatlar arasındaki sınırlar ortadan kalmış ve disiplinler arası yaklaşımla, sanat anlayışı yeni bir boyut kazanmıştır.

Tablo 13

Akademisyen görüşleri 3

3. SORU: KLASİK VE DİJİTAL SANAT EĞİTİMİNİN BİRLİKTE VERİLMESİ ÖĞRENCİLERE NASIL BİR KATKI SAĞLAR?	
AKADEMİSYEN-1:	Dijital olanakların kullanılarak klasik kurgulama eskiz vs. süreçlerinin hibrit kullanılması öğrenci deneyimini olumlu etkiler.
AKADEMİSYEN -2:	Doğru olan yöntem bu olmalıdır zaten. Hiçbir cihaz insanın el, göz, kas koordinasyonundan hızlı sonuç veremez. Günümüz yapay zeka ürünlerinde benzer iddialar olsa da özgün sanat eseri niteliği taşıyacak görüntüler görmemekteyiz. Bu nedenle motor becerilerin duyusal becerilerle desteklendiği eğitim anlayışı ve bununla birlikte teknolojinin yeni bir üretim yöntemi olduğunun bilincine varılması, gelecek nesiller için doğru bir eğitim anlayışı sunmuş olacaktır.
AKADEMİSYEN -3:	Sanat eğitimcisinin klasik sanat eğitiminden kopmadan yenilikçi bir yaklaşımla ilerlemesi gerekmektedir. Çünkü hemen hemen her gün teknoloji, bilgi ve enformasyon aktarımında yenilik ve ilerlemeler kaydedilmektedir. Bu değişimler, eğitimsel bağlamlarda yeniden tanımlama ve yeniden tasarlama dönemini beraberinde getirmektedir. Günümüz eğitim ortamlarına baktığımızda, bilgisayarlar, projeksiyonlar, akıllı tahtalar, tablet bilgisayarlar ve internet ile donatılmış durumda olduklarını görüyoruz. Bu sebeple sanat eğitimcilerin de, dijital teknolojilerin en yüksek performansı yakalayabilecek şekilde öğrenme ortamlarına entegrasyonuyla yüzleşmek durumunda kaldıklarını görüyoruz. Sonuç olarak öğrencilerin de bu donanımla eğitim almaları gerekmektedir. Bu donanıma sahip öğrenciler dijital dönüşüm sayesinde daha üretken çalışabilirler. Ekonomik anlamda da hem zaman tasarrufu hem de malzeme tasarrufu sağlar.
AKADEMİSYEN -4:	Geleneksel ve çağdaş bir yaklaşımı tam olarak gerçekleştirmek eleştirel düşünmeye katkı sağlar.
AKADEMİSYEN -5:	Güncellenmiş sanat eğitiminin takip edilmesi olması gereken eğitim sistemidir.
AKADEMİSYEN -6:	Klasik yöntemi öğrenmek sanatın doğuşunu, temelini kavramak demektir. Bunun üzerine çağın getirdiği teknoloji ile harmanlanan sanatı da anlamak klasik yöntemi öğrendikten sonra daha kolay olmaktadır. Dijital sanatı öğrenmek ise her şey gibi değişen ve gelişen sanat dünyasının, en büyük değişim nedenini anlamak için önemlidir.
AKADEMİSYEN -7:	Geleneği öğretmenin yanı sıra çağdaş dünyadan da kopmamalarını, ilgilerini taze tutmayı sağlar.
AKADEMİSYEN 8:	Dijitalleşme hayatın her alanını değiştirdiği gibi sanat eğitiminde de değişikliklere yol açmıştır. Sanat eğitiminin amacına baktığımızda bireyin yaratı gücünü, entelektüel yapısını ve estetik düşüncesini mümkün olduğunca geliştirerek, sanat olan ile olmayan arasındaki farkı algılamasını ve bireyin çevresine farklı açılardan bakabilmesini sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda sanat eğitiminin hedeflerine ulaşabilmesi için çağın gelişmelerine ayak uydurabilen yeniliklere açık müfredatların oluşturulması gerekmektedir. Bilgi ve dijital teknolojisinin hızla geliştiği bu dünyada çağa ayak uyduramayan tek düze klasik yöntemlerle sanat eğitimine devam etmek sanat eğitiminin hedeflerine ulaşmasında engel teşkil edebileceği göz ardı etmemek gerekir. Bu yüzden çağın dinamiklerine uygun düzenlemelerle teknolojinin getirmiş olduğu yenilikler klasik yöntemlerle bütünleştirilerek uygulandığında sanat eğitiminde herhangi bir sınırlama olmadan bireye yeni olasılıklar ve yeni bir bakış açısı geliştirmesi yönünden oldukça önemlidir.

Tablo 14

Akademisyen görüşleri 4

4. SORU: TASARIMLARINIZDA BİLGİSAYAR PROGRAMLARINDAN NE KADAR YARARLANIYORSUNUZ?	
AKADEMİSYEN-1:	Tasarım alanının olmazsa olmazı bilgisayar ve programlardır. Eskiz aşamasından sonra tüm süreçte programlardan yoğun bir şekilde faydalanıyorum.
AKADEMİSYEN -2:	Tasarımlarımın tamamını bilgisayar programlarında yapıyorum.
AKADEMİSYEN -3:	Genellikle tüm çalışmalarımda kullanıyorum. Bazen çalışmayı sadece dijital olarak hazırlıyorum, bazen de çalışmanın bir kısmında kullanıyorum. Hiç kullanmamış görünen çalışmalarımda da eskiz aşamasında programlardan mutlaka faydalanıyorum.
AKADEMİSYEN -4:	Çok az eskiz niteliğinde.
AKADEMİSYEN -5:	Plastik sanatlar haricinde tamamen yararlanıyorum.
AKADEMİSYEN -6:	Tasarımlarımda büyük ölçüde Adobe illustrator, Adobe photoshop ve Adobe ındesign programlarını kullanmaktayım.
AKADEMİSYEN -7:	Sürekli.
AKADEMİSYEN 8:	Ara sıra çizdiğim tasarımlarda değişiklik yapmak amacıyla photoshop programından yararlanıyorum. Dijital olarak yapmış olduğum tasarım çalışmalarımda var.

Tablo 15

Akademisyen görüşleri 5

5. SORU: GELENEKSEL SANATIN DİJİTAL SANAT İLE İLİŞKİSİNİ NASIL GÖRÜYORSUNUZ?	
AKADEMİSYEN-1:	Sanatın temeli olan eskiz, araştırma, kurgulama aşamalarının zenginleştirilmesinden sanat eseri üretimine kadar iki alanın birbiriyle yakın ilişkili olduğundan söz edebiliriz. Temel olarak üretimde hangi araçların kullanıldığından çok doğruların dışavurumu sanat için önemlidir.
AKADEMİSYEN -2:	Geleneksel sanat yerini her zaman koruyacaktır. Farklı bir açıdan baktığımızda; geleneksel sanat yıllandıkça değer kazanmakta, ancak dijital sanat yıllandıkça eskimektedir. Burada 2 farklı kavramı işaret etmek isterim; bir tarafta değerlenme, diğer tarafta eskim. Bununda tek sebebinin gelişimin hala bilim ile eşdeğer olarak ilerlemesidir.
AKADEMİSYEN -3:	Geleneksel sanatın dijital sanatla beraber yeniden şekillendirilmesi noktasında, geleneksel sanatın geleceğe aktarılabilmesi açısından önemlidir diye düşünüyorum. Geleneksel sanatlarda NFT olarak dijital dünyaya taşınmalı.
AKADEMİSYEN -4:	Birbirinden ayrı ama zaman zaman yakınlaşmaları gerekiyor, birbirine hizmet ediyorlar.
AKADEMİSYEN -5:	Geleneksel sanatın pazarlama boyutu yönüyle ve yeni daha zengin içerikler üretme yönüyle dijital sanat geleneksel sanat için büyük bir fırsat.
AKADEMİSYEN -6:	Geleneksel sanatlar dijital çağın hâkim olduğu bu dünyaya ayak uydurmuş görünmektedir. Geleneksel sanatlar ile uğraşan sanatçıların birçoğu sanatlarını dijital dünyaya aktarabilmek ve çağın yeniliklerini yakalayabilmek adına dijital sanatlar ile harmanlanmış çalışmalar çıkarmaya başlamışlardır.
AKADEMİSYEN -7:	Daha fazla kişiye ulaştırma açısından olumlu, geleneğini kaybetme konusunda olumsuz.
AKADEMİSYEN 8:	İnsanlık tarihi kadar eski olan geleneksel sanat yöntemleri, gelişen teknolojiyle beraber sanatçılara sonsuz olanaklar sağlamaya devam etmektedir. Sanat anlayışındaki ve üretim araçlarındaki önemli değişiklikler sanatın yorumlanmasını da değiştirmiştir. Özellikle sanayi Devrimi'nin yol açtığı soysal, kültürel, ekonomik değişimler, fotoğrafın bulunmasıyla çoğaltma yöntemindeki gelişmelerle sanat kavramını kökten etkilemiştir. Artık sanatçılar fırça ve tuvale ek olarak sayısal sanat olarak da bilenen dijital sanatı da eserlerine dahil etmeye, değer vermeye ve sanat olarak kabul görmeye başlamıştır.

Tablo 16

Akademisyen görüşleri 6

6. SORU: TÜRKİYEDEKİ DİJİTAL SANAT ALANINA OLAN İLGİNİN ARTMASINI NEYE BAĞLIYORSUNUZ?	
AKADEMİSYEN-1:	Özellikle genç kuşakların dijital ortamda aktif olmaları, görsel uyarıcıların çokluğu, üretme hazzının sanatçıya geri dönüş sürecinin hızlı olması.
AKADEMİSYEN -2:	Toplum olarak yeni teknolojik gelişmelere olan ilgimiz ile bağdaştırıyorum.
AKADEMİSYEN -3:	Geleneksel sanat ile uğraşan sanatçılar sürecin getirdiği bilgisayar teknolojilerinden yararlanarak, dijital ortamın sınırsız çeşitliliği ile yeni tasarım ve farklı bakış açıları kazanmışlardır. Sanatçılara, geleneksel ve dijital yöntemleri iç içe kullanma fırsatı sunan dijital sanatla, daha gerçekçi çalışmalar da üretilebilmekte, daha soyut çalışmalar da üretebilmektedir. Yani dijital sanat, sanatçıya çok geniş bir perspektifi kolaylıklar sağlayarak sunmaktadır. Dolayısıyla dijital sanata olan ilgi teknolojinin ilerleyişiyle beraber daha da artacaktır.
AKADEMİSYEN -4:	Zamandan ve ekonomiden tasarruf, ulaşılabilirlik.
AKADEMİSYEN -5:	Türkiye güncel sanat uygulamalarını etkili bir şekilde yakından takip ediyor.
AKADEMİSYEN -6:	Türkiye'ye, Avrupa ve Amerika'ya kıyasla, çağdaş sanat kavramı ve bununla beraber gelen dijital sanatların gelişi biraz geç olsa da bu alanda çok çaba harcayan uluslararası düzeyde ün yapmış birçok sanatçımız bulunmaktadır. Bununla birlikte yurt dışına eğitim için giden sanatçılarımız Cumhuriyet'in ilk yıllarına göre oldukça artmıştır. Dijital alandaki gelişmelerin yine bu yolla aktarımı hızlanmış ve dünyada gerçekleşen sanat etkinlikleri ve gelişmeleri anında yayılmaya başlamıştır. Bu da alana olan ilginin ve değişimin sebebini oluşturmaktadır.
AKADEMİSYEN -7:	Sosyal medyanın yaygın kullanılması ile her yeni gelişimden haberdar olan genç nesle.
AKADEMİSYEN 8:	Aslında daha önceki verdiğim cevaplara benzer bir cevap vermek mümkün bu soruya. Çünkü tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde bu gelişmeleri paralel olarak yaşanmakta ve bu gelişmeleri yakından takip etmektedir. Dijital çalışmaların Disiplinlerarası etkileşime daha yatkın olması, farklı sergileme imkanları ve ifade biçimleri sunmasıyla pek çok sanatçının bilgisayar destekli eserler üretmesi daha yaygın hâle gelmiştir.

Tablo 17

Akademisyen görüşleri 7

7. SORU: KRİPTO SANAT HAKKINDA BİLGİNİZ VAR MI? KRİPTO SANATI NASIL DEĞERLENDİRİRSİNİZ?	
AKADEMİSYEN-1:	Yeni nesil bir sanat akımı olduğunu, dijital ortamda üretildiğini biliyorum. Kripto sanatı yorumlamak ve kalıcılığını görebilmek için zamana ihtiyaç duyduğumuz konumdayım.
AKADEMİSYEN -2:	Derinlemisine olmasa da bilgi sahibiyim. Ancak bu konuda fikir sahibi olabilmek sadece kehanette bulunabilmekle açıklanmamalıdır. O nedenle yeterli bilgi sahibi olunca ve gelişmeler gözlendikçe ancak değerlendirme yapabilirim
AKADEMİSYEN -3:	Kripto sanat deyince NFT teknolojisi hakkında değerlendirme yapılabilir. Ancak konuyu değerlendirme anlamında yeterli bilgi donanımına sahip değilim.
AKADEMİSYEN -4:	Fazla bilgim yok. Suç olduğunu biliyorum.
AKADEMİSYEN -5:	Günümüzdeki en belirgin uygulamalar 3 yıl önce ortaya çıkan NFT ve platformlarıdır. Bir noktada yeni üretimlerin yeni tasarım fikirlerinin metaverse evrenlerine envanter hazırlığı gibi düzenlenebilir
AKADEMİSYEN -6:	Kripto sanat hakkında yeterli bilgim bulunmamaktadır. Sadece dijital sanat ile iç içe olan bir kavram olduğu ve belirli bir sanatsever ve ticaret ile uğraşan kesim için oldukça değerli olduğunu bilmekteyim. Bununla birlikte zamanla birçok insan için öneminin ve değerinin de oldukça artacağı görüşündeyim.
AKADEMİSYEN -7:	Çok fazla bir bilgim yok.
AKADEMİSYEN 8:	Son yıllarda sosyal medyada olsun, haber mecralarında olsun pek çok yerde adından sıkça söz ettiren kripto sanatı, kripto paralar gibi sanat eserleri de dijital ortamlardaki yerini alarak düzene ayak uydurmaya başladığını görmekteyiz. Temas olmadan, dijital ortamlarda sanat severlerin alım satım yapabileceği yeni bir sanat pazarı oluşturulmuştur.

Tablo 18

Akademisyen görüşleri 8

8. SORU: KRİPTO SANAT, SANAT DÜNYASINI NASIL ETKİLEMİŞTİR?	
AKADEMİSYEN-1:	Dijital iletişim kanallarının da katkısıyla toplumda bir merak uyandırmış, böylelikle dolaylıda olsa sanatı gündeme taşımıştır.
AKADEMİSYEN -2:	Sanat dünyasının ekonomik yönüne bir katkısı mutlaka olmuştur. Ancak asıl katkının dijital ortamda sanat yapan yeni neslin üretimlerini sunacağı bir Pazar ortamı oluşturmuştur. Bu açıdan da olumlu bir etki yapmıştır.
AKADEMİSYEN -3:	Bilgim yok
AKADEMİSYEN -4:	Güvensizlik ve tedirginlik yaratıyor.
AKADEMİSYEN -5:	Kripto sanat, sanat dünyasında tedirginlikle yaklaşılmıştır. Henüz sanatçılar kripto sanatla ilgili bilgiye sahip olmadıkları için kripto sanat evreninin çok gerisinden takip etmektedirler.
AKADEMİSYEN -6:	Sanatı farklı açılardan düşünmemiz sağlamış ve geleneksel anlayıştan dijital dünyaya sıçrayan başka bir sanat merkezi oluşturmuştur.
AKADEMİSYEN -7:	Dijital sanatın etkisi ile aynı ölçüde etkilemiştir.
AKADEMİSYEN 8:	Sanatın kapitalist tüketim kültürünün bir öğesi olmaya başlamasıyla birlikte sanatta tanıtım ve pazarlamanın önemi artmaya başlamıştır. Dijitalleşme ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte tanıtım ve pazarlama araçları da değişim geçirmiş, sosyal medya ve sanal dünya aracılığıyla eserlerin ve sanatçıların tanıtımı, hatta satışı mümkün hale gelmiştir. Dijital sanatın sürekli kendini yenilemesi ve güncellemesi yeni görsel değerlerin oluşmasına katkı sağlamıştır. Bu doğrultuda gelişen dijital sanat, sanatçılar tarafından daha çok tercih edilmeye başlamış ve sanatçılara yeni sergileme olanakları ve farklı anlatım yollarının oluşumuna olanak sağlamıştır. Zaman ve mekân kavramlarının ortadan kalktığı yaşam alanlarında, teknik olanaklarla üretim biçimleri değişmekte, fiziksel dünya tarafından kabul edilen gerçekliğin dışında, birden çok temsil üretilebilmekte ve yaşanabilmektedir. Dijital alanlarda oluşturulan bu temsili yapılar yeni nesil için daha kolay benimsenebilecek, halen devam eden bir sanat akımı halini almıştır.

Tablo 19

Akademisyen görüşleri 9

9. SORU: KRİPTO SANAT DEĞERLİ MİDİR? NEDEN? AÇIKLAYINIZ.	
AKADEMİSYEN-1:	Sanatın değerliliği zamanla ortaya çıkan bir olgudur. Sanat eserinin üretiminden uzun süre geçince değerlendiğini biliyoruz. Kripto sanatta ise değerli olarak ortaya çıkan eserlerin zamanla değersizleşeceği riski olduğunu düşünüyorum.
AKADEMİSYEN -2:	Değer kavramı uzun yıllar içerisinde açıklanabilir. Çünkü sadece maddi değer ile bir sanat ürünü hakkında konuşulamaz.
AKADEMİSYEN -3:	Bilgim yok
AKADEMİSYEN -4:	Gerçek olan değerlidir. Ama günümüz koşulları ve dijitalleşen dünya kriptoya anlam yükledi.
AKADEMİSYEN -5:	Değerlidir. Yeni bir sanat akımının oluşumu, günümüz iletişim teknolojileri ve bilgi çağı yapısına bakıldığında kripto sanat, insanların sanatsal ve özgün tasarımlara ulaşımı açısından değerlidir.
AKADEMİSYEN -6:	Kripto sanat, kavrama dayalı ve birçok teknik ve anlayışı içinde barındırabilmesi açısından oldukça değerli ve çağdaş bir yaklaşımdır.
AKADEMİSYEN -7:	Sanatsal her ürün kendi içerisinde bir değere sahiptir.
AKADEMİSYEN 8:	Nam June Paik "New York Times" gazetesinde, yapılan bir görüşmesinde; “Sanat, sanatçının ne yaptığıdır” der. Aslında burada anlatılmak istenen şudur: Sanatçı bir sanat eserini ortaya koyarken bu eseri hangi malzemeyle yaptığının bir öneminin olmadığıdır. "Bilgisayar kendi kendine sanat üreten, tasarım yapan bir olgu değildir. Sadece sanatçıya geniş olanaklar sunan bir araçtır." Sanatçı bir eseri oluştururken elde etmek istediği etkiyi en iyi hangi teknikle elde edeceğini düşünüyorsa o yöntemi seçer. Bu bazen resim, bazen heykel, bazen gravür ya da bilgisayar destekli bir tasarım olabilir. Burada esas olan ortaya çıkan eserdir. Eleştirilmesi gereken de eserdir. Bu yüzden bir sanat eseri hangi yöntemle yapılmış olursa olsun, sanatsal unsurları içerisinde barındırıyorsa o eser değerli bir çalışmadır.

Tablo 20

Akademisyen görüşleri 10

10. SORU: NFT TEKNOLOJİSİNİN SANAT DÜNYASI İÇİN POTANSİYELİNİ NASIL DEĞERLENDİRİYORSUNUZ? OLUMLU VE OLUMSUZ BİRER MADDE İLE AÇIKLAYINIZ.	
AKADEMİSYEN-1:	Sanatı gündeme getirmesi olumlu etkisi ancak her popülist akım gibi kalıcılığıyla ilgili kaygıların ise olumsuz olduğunu düşünüyorum.
AKADEMİSYEN -2:	Olumsuz: Belirsiz bir yapı olması Olumlu: Sanat yatırımcılarına ve üreticilerine yeni bir kapı açmış olması.
AKADEMİSYEN -3:	Bilgim yok.
AKADEMİSYEN -4:	Olumsuz; sanal oluşu geleneksel yaklaşıma ters Olumlu; ulaşılabilirlik, global oluşu.
AKADEMİSYEN -5:	Geleceğin sanat ortamının ve medyanın dijital platformalarda yer alacağını düşünüyorum. NFT teknolojisi bir başlangıçtır.
AKADEMİSYEN -6:	NFT, dijital dünya var oldukça önemini koruyacak olan bir teknolojidir. Bununla birlikte kolay ulaşımı, hızlı değiş tokuşu sayesinde de tüm dünyada aynı anda eser tanıtımı yapmak için önemli bir kaynaktır. Bir diğer önemli farkı ise elle tutulamayan fiziki bir olgu olmamasıdır, bundan hoşlanmayanlar için talep ve ilgi de görmemektedir.
AKADEMİSYEN -7:	Önemli bir sanatsal hareket olarak görmüyorum. Seri üretim işler ile sanatsal anlamdan uzak bir teknolojidir.
AKADEMİSYEN 8:	Tabi ki de dijital eserlerin son yıllardaki popülerliği artmakta gelişen teknolojiyle birlikte sanat yapıtları da evrimleşerek değişmekte. Bu yöntemle eser üreten sanatçıların sayısının çoğalacağı düşüncesindeyim. NFT'nin dijital dünyada bilgisayar destekli eserler üreten sanatçılar açısından oldukça önemli olduğunu düşünüyorum. Çünkü dijital dünya da telif hakları ve eserin korunması adına NFT dışında koruma altına alınması oldukça güç. NFT dünyasında sanatçılar kendilerini daha rahat koruyabilmektedirler. NFT Adeta eserin tapusu niteliğindedir. NFT ortamlarında sanat yapıtının ilk kimin tarafından yapıldığını, kime ait olduğunu, orijinal bir eser olup olmadığıyla ilgili pek çok güvenilir bilgi edinilmesine olanak sağlayan bir dünya sunmaktadır. Aslında her ne kadar bu durum yeni bir olgu gibi karşımıza çıksa da benzer bir durum 20. Yüzyılın ikinci yarısında baskıresimlerin orijinal olup olmadığını belirlemek adına kullanılan bir yöntemdi. Aynı NFT'de olduğu gibi baskıresimlerin alt kısmına baskının hangi teknikle, kim tarafından ve hangi yıl yapıldığının imzalanıp belirtilmesi gerekiyordu. NFT'de benzer bir uygulamayı dijital çalışmaların özgün ve orijinalliğini belgelemek adına yapmaktadır.

4.2. Öğrenci Yorumları Değerlendirme ve Sonuç

4.2.1. Birinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Dijital sanat kavramı size ne ifade ediyor?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Öğrencilerin "dijital sanatın" tanımını nasıl gördüklerine bakılmış, verilen cevaplarda bu soruya olumlu ve olumsuz cevaplar almak yerine kavramın günümüz sanat öğrencileri için neyi ifade ettiği özel olarak araştırılmıştır.

Dijital sanat kavramı hakkında öğrencilerden ağırlıklı olarak; gelişen teknoloji ve bileşenlerinin sanatsal eser ortaya koymada yaratıcılıklarını malzeme ve mekân kavramından bağımsız olarak arttırdığına değinildiği görülmüştür. Geleneksel anlamdaki sanat anlayışından ne kadar bağımsız olsa da kullanılan yöntemin düş gücüyle birleştirildiğinde istenilen sonuçlara ulaşılabildiği ifadesi üzerinde durulduğu görülmüştür. Bu cevaplardan da anlaşıldığı üzere dijital sanatın, öğrencilerin sanat yolculuğuna kolaylık sağlayacağı, zamandan ve mekândan bağımsız üretim olanağı sunduğu sonucuna varılmıştır.

Uygulamanın eğitim fakültesi güzel sanatlar eğitimi bölümü resim iş eğitimi anabilim dalında grafik tasarım anasanat eğitimi alan öğrencilerle yapılmış ve bu alanda eğitim gören öğrencilerin sanat ve teknoloji ilişkisini yakından takip ettikleri ve eğitimleri sürecinde kendi alanlarında bir yöntem olarak kullanmakta oldukları görülmektedir.

4.2.2. İkinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Oluşumundan günümüze dijital sanatın çağdaş sanat eğitimine katkısı nedir?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Öğrencilerin çağdaş sanat eğitim sürecine teknolojinin yol gösterici bir işlevi de olduğu kanısında oldukları görülmektedir.

Uygulamanın eğitim fakültesi güzel sanatlar eğitimi bölümü resim iş eğitimi anabilim dalında grafik tasarım ana sanat eğitimi alan öğrencilerle yapılmış olması, sanat ve teknoloji ilişkisinin yakından takip edildiği ve çalışma, uygulama ve eğitim sürecinde oluşabilecek yerinde eğitimin aksadığı durumlarda, uzaktan eğitim sürecine geçilerek bilgisayar destekli eğitim ve yardımcı yazılımlar sayesinde eğitim ortamı farklı olsa da

üretim konusu ve eğitim açısından ortaya çıkabilecek sorunlar ortadan kaldırılmış olduğu kanısı görülmektedir.

4.2.3. Üçüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Klasik ve dijital sanat eğitiminin birlikte verilmesi öğrencilere nasıl bir katkı sağlar?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu Klasik ve dijital sanat eğitiminin birlikte verilmesi bu sürecin öğrenci eğitimine olumlu ya da olumsuz nasıl sorunlar doğuracağı katılımcı görüşleri alınarak irdelenmek istenmiştir.

Dijital sanat klasik sanattan beslendiği için birlikte verilmesi öğrencinin eğitim sürecine katkı sağlayacağı ve farklı bakış açıları kazandıracağı ayrıca üretim sürecinin daha da özgürleşeceği, günümüzde yapılan her şeyin önceki bilgi birikimi ve deneyimlerden beslenilerek yapıldığı kanısına varılmıştır. Döneminin ustalarının düşüncelerini ortaya koyarken, nelere dikkat ettikleri, nelerden yola çıkarak eserler yaptıkları gibi birçok sorunun cevabının bilinmesinin yenileşen sanat tarzına yansımaları olduğunu düşünmektedirler. Aynı zamanda ne kadar farklı görünseler de aynı kulvarda oldukları için sonucun olumlu olacağı kanısına varılmıştır.

Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerinin, okul içinde dijital sanat içerikli veya dijital sanat eğitimi vb. derslerin bulunması konusunda ağırlıklı olarak "olumlu" yaklaştıkları görülmektedir.

4.2.4. Dördüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Tasarımlarınızda bilgisayar programlarından ne kadar yararlanıyorsunuz?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu grafik sanatlar alanında günümüz teknolojik gelişmelerin iş ve üretim alanlarına yansıyıp yansımadığını irdelemektir.

Öğrencilerin bu soru karşısında alanlarındaki gelişmeler ve istekler doğrultusunda üretim aşamasında teknoloji ile iç içe oldukları kanısına varılmaktadır. Özellikle günlük yaşantımızda iç içe olduğumuz telefon, tablet ve bilgisayarlar basit ulaşılabilir yazılımlar sayesinde birer üretim aracı haline geldiği görülmektedir. Öğrenci ve sanatçılar ellerindeki

imkanlar dahilinde akıllarındaki tasarım fikrini bu araçlar yardımı ile eskizini ve üretim aşamasını oluşturabildikleri kanısında oldukları görülmektedir. Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerin, tasarım sürecinde dijital materyallerden çoğunlukla yararlandıkları ve bu gelişmelere "olumlu" yaklaştıkları gözlenmektedir.

4.2.5. Beşinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Geleneksel sanatın dijital sanat ile ilişkisini nasıl görüyorsunuz?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu grafik sanatlar alanında geleneksel sanat eğitimi alt yapısını edinerek, edinilen bu bilgilerin günümüz teknolojik gelişmeleri ile birleştirilerek oluşacağı olumlu olumsuz sonuçlar değerlendirilecektir.

Tasarım ilkeleri ve öğeleri olmadan sanatsal öğe yoktur, dolayısıyla geleneksel sanatın tüm öğelerinin dijital sanatta da mevcut olduğunu düşünülmektedir. Dijital sanat bize sadece üretilen sanat eserlerinin ortamını ve tekniğini sunarken, sonraki sürecin sanatçının hayal gücü ve üretim kabiliyetine kaldığını savunmuşlardır. Dolayısıyla burada dijital materyaller sanatsal üretim ve eser sunumu aşamasında birer araç olduğunun sonucuna varılmıştır. Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerinin, tasarım sürecinde dijital materyallerden yararlandıkları ve bu gelişmelerin eser üretim ve sunumu aşamasında sanatçıya "olumlu" yönde yardımcı olduğu gözlenmektedir.

4.2.6. Altıncı Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Türkiye'deki dijital sanat alanına olan ilginin artmasını neye bağlıyorsunuz?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu ülkemizdeki teknolojik gelişmelerin dijital sanat alanındaki gelişmeleri de etkileyip etkilemediği yönündeki görüşlere ulaşmaktır. Ulaşılan bilgilere göre ülkemizdeki teknolojik gelişmelerin dijital sanat ile birleştirilip ortaya çıkacak olumlu olumsuz sonuçlar değerlendirilecektir.

Verilen cevaplar doğrultusunda; Türkiye'nin dijitalleşen dünyaya ayak uydurmaya başladığından söz etmek mümkündür. Yakın zamanda yaşanan pandemi döneminin dijital gelişmelerin gündelik yaşamımızda ve iş hayatımıza etkilerinin olduğu, insanların

birbirleriyle teknoloji yoluyla iletişim kurmaya başladığı ve günlük hayatta birçok şeyin bu yöntemle yapılabileceği yaşanarak deneyimlendiği görülmektedir. Teknolojinin erişilebilirliğinin artması farklı iş kollarında ve sanat alanında bazı kavramların değişiminin olumlu yönde hız kazandığı görülmektedir.

4.2.7. Yedinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Kripto sanat hakkında bilginiz var mı? Kripto sanatı nasıl değerlendirirsiniz?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu dijital sanat alanındaki gelişmelerin son tüketiciye ulaştırılırken izlenilmesi gereken yol hakkında katılımcıları bilgi sahibi olup olmadığı yönünde sonuca ulaşmaktır.

Kripto sanat kavramı hakkında katılımcıların dijital sanat hakkındaki kadar bilgi sahibi olmadıkları gözlemlenmektedir. Bu süreç hakkında eğitim sisteminde üretim sonrası eserlerin yaşam alanı bulabilmesi için Kripto kavramı hakkında da bilgilere değinilmeli seminerler ve gelişmeler yakından takip edilmelidir. Aksi takdirde üretilen dijital ürünler günün gereksinimleri doğrultusunda sürecini tamamlayamayacağı kanısı gözlemlenmiştir.

Bu görüşme sorusundan elde edilen bulgularda öğrencilerin, tasarım sürecinde dijital materyallerden yararlandıkları ve bu gelişmelerin eser üretimi konusunda bilgi sahibi oldukları fakat bu sürecin kripto kavramı ile entegre edilerek son kullanıcıya ulaştırılması konusunda "eksik" yönde bilgi sahibi oldukları gözlenmektedir.

4.2.8. Sekizinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Kripto sanat, sanat dünyasını nasıl etkilemiştir?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu dijital sanat alanındaki gelişmelerin sanat izleyicisine ulaştırılırken izlenilmesi, katılımcıların bilgi düzeylerinin tespit edilmesi yönünde sonuca ulaşmaktır.

Dijital sanatın popüler bir hale gelmesiyle geleneksel sanat alanında çalışan sanatçıların da bu alana yöneldiğini onların da çalışmalarını dijital olarak üretmeseler de dijital ortamlar sayesinde alınıp satılmasında katkı sağlandığı görülmektedir. Bu sürecin sıkıntısız bir şekilde işleyebilmesi ve sanat eserlerinin çalınıp çoğaltılmasının önüne geçmek için Kripto

güvenlik zincirine ihtiyaç duyulduğu kanısı gözlemlenmektedir. Geleneksel düşünce yapısına sahip olan sanatçıların veya günümüz dijital içerik üreticilerinin bu süreç hakkında yetersiz bilgi ve donanıma sahip olmaları üretilen işlerin dijital platformlarda hayat bulmasının önüne geçtiği görülmektedir.

4.2.9. Dokuzuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "*Kripto sanat değerli midir? Neden?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu kripto kavramının dijital süreçte ne kadar önemli olup olmadığıdır.

Sanatsal üretim sürecine yardımcı öğeleri taşıyan her sistemin kendi içerisinde bir değere sahip olduğunu düşünmektedirler. Fakat dijital ortamların sağladığı hız ve kolaylık ile seri bir şekilde üretilen ve sanatsal değerden çok maddi kaygılar ile ortaya çıkan çalışmaların sanatsal anlamdan uzak olduğu fikri görülmektedir. Bu süreçte sanat eserlerinin değerini korumak için kripto kavramının devreye girmesi ve üretilen eserlerin kripto kodları sayesinde biricik olarak kodlanması ve saklanması güven duygusunu sağladığı yönündedir.

4.2.10. Onuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada öğrencilere "NFT teknolojisinin sanat dünyası için potansiyelini nasıl değerlendiriyorsunuz? Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş. Bu soruda öğrencilerden geri dönüt almak istenen konu NFT kavramının sanat dünyası açısından ortaya çıkartacağı olumlu veya olumsuz dönütler alabilmektir.

NFT kavramının dijital sanat eserleri ve sanat üreticilerinin günümüz dijital platformlarında eserlerini kolayca sergileyebilme olanağı tanıdığını düşünmektedirler. Nft olarak üretilmiş olan bir sanat eserini bir bölgedeki insanların bakış açısından çıkartılarak bütün dünyadaki sanat izleyicisi ile buluşma olanağını tanıdığı ortak fikirler arasındadır. Bu durumlar göz önüne alındığında sanat dünyası ve sanatçılar açısından NFT kavramını önümüzdeki dönemlerde sıkça duyacağımız ve iç içe olacağımız verilen cevaplarla görülmektedir. Öğrenciler içinde bulundukları döneminin sunmuş olduğu imkânlardan faydalanarak sanat yaşamlarına devam ettikleri görülmüştür.

4.3. Akademisyen Yorumları Değerlendirme ve Sonuç

4.3.1. Birinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Birinci soruda akademisyenlerin ‘dijital sanat’ kavramı ile ilgili farkındalık durumlar görülmek istenmiş, dijital sanat kavramının ne ifade ettiği sorusu yöneltilmiştir.

Akademisyenlerden alınan cevaplardan görülüyor ki; dijital sanatın elektronik ortamda, teknolojik cihazlar aracılığı ile üretilmiş eserler olduğu tanımlaması ortak cevap olarak değerlendirilebilir. Bunun yanı sıra dijital sanat kavramının; dijital kaynakların bilgi bazında sanatsal yaratım sürecini desteklediği düşüncesi, geleneksel sanata yardımcı yaklaşım olduğu fikri, sanat ve teknolojinin birlikte kullanıldığı karma bir yaklaşım olarak da betimlendiğini görüyoruz.

4.3.2. İkinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Akademisyenlerin dijital sanatın, çağdaş sanat eğitiminde yaşadıkları en önemli gelişmelerden biri olduğunu düşündükleri verilen cevaplarda görülmektedir. Hem dijital sanatta, hem de çağdaş sanatta eğitimin gereksinim duyduğu teknik ve çok yönlü hizmetlerin sağlandığı düşüncesine sahip olunduğu görülmüştür. Akademisyenler öğrencilerin, dijital ortamda sanat yaparken bilgisayar programlarını ve diğer teknolojik araçları öğrendiğini, aynı zamanda güncel teknolojik trendleri takip ederek bu alanda yenilikler yaratmaya çalıştıklarını düşünmektedirler. Dijital sanat, ayrıca öğrencilerin çağdaş sanat eğitiminde gördükleri yeni ve farklı anlatım yöntemlerini sunar, bu sayede öğrencilerin kendilerini daha etkili bir şekilde ifade etmelerine yardımcı olduğunu düşünmektedirler.

4.3.3. Üçüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Üçüncü soruda akademisyenlere *‘’Klasik ve dijital sanat eğitiminin birlikte verilmesi öğrencilere nasıl bir katkı sağlar?’’* sorusu yöneltilmiştir. Akademisyenler sanat eğitimi’nin, hem klasik hem de dijital olanakların birlikte kullanılarak verilmesiyle daha etkili bir hale geldiğini savunmaktadırlar. Öğrencilerin motor ve duyusal becerilerinin desteklenmesi, yeni üretim yöntemleri olarak teknolojinin kullanılması ve eleştirel

düşünme becerilerinin geliştirilmesi, gelecek nesiller için doğru bir eğitim anlayışının ortaya çıkacağını savunmaktadırlar. Sanat eğitimcilerinin de dijital teknolojileri en yüksek performansla kullanabilecek şekilde entegre etmelerinin gerektiği görülmektedir. Bu sayede öğrenciler de dijital dönüşümün getirdiği avantajlardan yararlanarak daha verimli çalışabileceklerini düşünmektedirler. Ancak, sanat eğitimi sürecinde klasik yöntemlerin öğretilmesinin de önemli olduğunu, çünkü bu sayede sanatın temelini ve doğuşunu anlamak daha kolay hale geldiğini ve dijital sanatın gelişimine daha iyi hakim olabileceklerini savunmaktadırlar. Geleneksel ve çağdaş sanat yöntemlerinin bir arada öğretilmesi, sanat eğitimcilerinin de çağdaş dünyadan kopmamasını ve ilgilerini taze tutmalarını ve bu sayede sanat eğitiminin güncel ve kaliteli bir şekilde verilebilmesi mümkün olabilir sonucuna ulaşılmıştır.

4.3.4. Dördüncü Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Dördüncü soruda yöneltilen *‘’Tasarımlarınızda bilgisayar programlarından ne kadar yararlanıyorsunuz?’’* sorusu ile akademisyenlerin programları önemli ölçüde kullandıklarını görüyoruz. Akademisyenlerin bilgisayar uygulamalarını kullanma yeterlilikleri ve kullanımları ile ilgili anket yapmanın amacı, bu araçları nasıl kullandıklarını ve kullanırken ne gibi avantaj veya dezavantajlarla karşılaştıklarını anlamaktır. Elde edilen bulgulara göre, akademisyenlerin büyük çoğunluğu bilgisayar uygulamalarını kullandıklarını ve işlerinde kullanmanın kendilerine zaman ve ekonomik kaynak tasarrufu sağladığını gördüklerini belirtmişlerdir. Akademisyenlerin çalışmalarında tahmin aracı olarak bilgisayar uygulamalarının kullanıldığı tespit edilmiştir. Bulgular çevreye bağlı olarak minimal farklılıklar gösterse de, toplanan görüşler genellikle tutarlıdır. Genel olarak, bilgisayar uygulamaları akademisyenler için çalışmalarında "olumlu" sonuçlar üretmiştir.

4.3.5. Beşinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Beşinci soruda ise akademisyenlerden geleneksel sanat ve dijital sanat ilişkisine yönelik görüşlerinin belirtmeleri istenmektedir. Sanatın doğasının sürekli gelişmesi ve değişmesi, sanatçıların yeni yöntemler keşfetmesi, toplumun değişen beklentileri ve teknolojik

gelişmelerin sunduğu yeni olanakları kullanması gibi çeşitli faktörlere bağlanabildiği görülmektedir.

Geleneksel sanat yöntemleri insanlık tarihi kadar uzun süre varken, bu yöntemler de teknolojik gelişmelerle değişebilmekte ve bu duruma uyum sağlanabildiğini düşünmektedirler. Akademisyenler açısından dijital sanat yöntemleri, daha geniş kitlelere ulaşabilir yönüyle önemli bir avantaj sağlamaktadır. İnternetin gelişimiyle, sanatçılar artık çalışmalarını küresel olarak paylaşabiliyor ve satabiliyor, ayrıca dijital sanat yöntemleri, geleneksel yöntemlere göre daha zengin ve çeşitli içeriklerin oluşturulmasına olanak sağladığı düşüncesi görülmektedir.

Akademisyenler sonuç olarak, geleneksel sanat yöntemleri ve dijital sanat yöntemleri birbirini tamamlayabilen ve bazen örtüşebilen iki ayrı alan olduğunu savunmuşlardır. Geleneksel sanat yöntemlerinin, sanatın geçmişine ve köklerine dayalı olarak yaratılan eserler olduğu ve dijital sanat yöntemlerinin, yalnızca geleneksel sanatın yeniden üretimi için bir araç değil, aynı zamanda sanatçının yeni ve benzersiz bir eser yaratması için bir ortamdır düşüncesine ulaşabiliyoruz.

4.3.6. Altıncı Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada akademisyenlere "*Türkiye'deki dijital sanat alanına olan ilginin artmasını neye bağlıyorsunuz?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiştir. Dijital sanat ve teknolojinin yaygınlaşmasının sebepleri arasında zamandan ve ekonomiden tasarruf etme imkânı, ulaşılabilirlik ve sosyal medyanın yaygın kullanımı gibi dijital gelişmelerin bu süreci etkilediği sonucu gözlenmektedir. Özellikle sosyal medya sayesinde, sanatçılar ürettikleri eserleri doğrudan takipçileriyle paylaşabilir ve bu sayede eserlerine daha fazla ilgi çekme şansı bulabildikleri kanısına varılmaktadır. Ayrıca dijital sanat eserlerinin sergilenmesi ve satışı için internet ortamını kullanmak, sanatçılar için daha ekonomik, mekân ve zaman kavramından bağımsızlık sağlayabilmektedir düşüncesiyle dijital sanatın yaygınlaşmasında bu faktörlerin de etkisi olduğu sonucuna varılmaktadır.

4.3.7. Yedinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada akademisyenlere "*Kripto sanat hakkında bilginiz var mı? Kripto sanatı nasıl değerlendirirsiniz?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiştir.

Akademisyenlerin verdiği cevaplar doğrultusunda kripto sanatın dijital ortamda üretildiği ve yeni bir sanat akımı olarak yükseldiği, özellikle NFT teknolojisi ile birlikte belirli bir sanatsever ve ticaret kesimi için oldukça değerli olduğu bilinmektedir. Ancak konuya derinlemesine hakim olunmadan kesin değerlendirmeler yapılamayacağı, zamanla daha geniş kitleler tarafından da benimsenmesi ve öneminin artması beklentisi olduğu ifade edilebilir. Kripto sanatın, günümüzde özellikle sosyal medya ve haber mecralarında sıkça konuşulan bir konu olduğu ve bu alanın gelecekte daha da önem kazanacağı öngörülmektedir. Bu incelemeler ve araştırmalar neticesinde akademisyenlerin NFT hakkında belirli bir bilgi birikimine sahip oldukları fakat bu konunun kripto sanat için o kadar da geçerli olmadığı gözlemlenmektedir.

4.3.8. Sekizinci Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada akademisyenlere "*Kripto sanat, sanat dünyasını nasıl etkilemiştir?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiştir.

Kripto sanat, sanat dünyasında henüz yeni bir kavram olması nedeniyle sanatçılar tarafından tedirginlikle karşılanmıştır. Ancak dijital ortamda üretim yapılan dijital sanat eserlerinin, tanıtım ve pazarlama için sosyal medya ve sanal dünya gibi yeni araçların kullanılması sayesinde, sanatçıların eserlerinin daha geniş bir kitle tarafından tanınması ve satılmasının daha mümkün hale geldiği düşünülmektedir. Dijital sanat, sanatçılara yeni sergileme olanakları ve anlatım yolları sunarken, aynı zamanda zaman ve mekan kavramlarının ortadan kalktığı yaşam alanlarında oluşturulan temsili yapılar da yeni nesil için daha kolay benimsenebilir bir sanat akımı haline geldiği düşüncesi görülmektedir. Geleneksel yöntemle çalışan sanatçılar tarafından kaygı ile karşılandığı görülmekle birlikte günümüz teknolojisi ile içli dışlı olmuş akademisyenler tarafından olumlu olarak karşılandığı gözlemlenmektedir. Yeni nesil sanatçı adayları ve akademisyenler bu süreci bir araç olarak karşılamakta ve eserlerini üretirken bu süreçten olabildiğince olumlu bir

şekilde yararlanmaktadırlar. Bu bağlamda bakıldığında kripto sanat sanat dünyasındaki gelişmelerin güvenirliğini bir üst seviyeye taşımakta olduğu gözlemlenmiştir.

4.3.9. Dokuzuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada akademisyenlere "*Kripto sanat değerli midir?* Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir ve sorulan soruya cevap vermeleri istenmiş.

Kripto sanatın değerli olup olmadığı, birçok akademisyen tarafından tartışılmaktadır. Bazıları, kripto sanatın değerli olduğunu düşünmektedir çünkü sahipliği kanıtlaması ve merkezi olmayan bir sistemde saklanması gibi özelliklerinin olması akademisyenler tarafından değerli olduğu kanısına varılmıştır. Ayrıca, kripto sanatın değeri, dünya genelinde birçok dijital alanda işlem görmekte ve sanat severlerin ilgisini çektiği araştırmalarla gözlemlenmektedir. Diğer yandan, bazıları kripto sanatın değerli olmadığını düşünmektedir. Bu kişiler, kripto sanatın gerçek sanat eserlerine göre yetersiz olduğunu ve yalnızca bir yatırım aracı olarak kullanılmasının mümkün olduğunu söylemektedir. Ayrıca, kripto sanatın değerini belirleyen faktörler arasında, blockchain teknolojisi ve kripto paraların geleceği gibi belirsiz faktörlerin de olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak, kripto sanatın değerli olup olmadığı konusunda birçok faktör etkili olabilmektedir ve herkesin görüşü farklı olacaktır. Ancak kripto sanatın sahipliği kanıtlaması ve merkezi olmayan bir sistemde saklanması gibi özellikleri nedeniyle, değerli olduğu düşüncesi akademisyenler tarafından desteklenmektedir.

özellikleri nedeniyle, değerli olduğu düşüncesi katılımcılar tarafından desteklenmektedir.

4.3.10. Onuncu Soru İçin Elde Edilen Bulguların Değerlendirmesi

Bu noktada akademisyenlere "NFT teknolojisinin sanat dünyası için potansiyelini nasıl değerlendiriyorsunuz? Nedenleriyle cevaplayınız." sorusu yöneltilmiştir

Akademisyenler kripto sanatın, sanat yatırımcılarına ve üreticilerine yeni bir kapı açması nedeniyle olumlu bir etkisi olabildiğini verdikleri yanıtlarla göstermişlerdir. Aynı zamanda dijital platformlarda yer alması nedeniyle, dünya genelinde aynı anda eser tanıtımı yapmak için önemli bir kaynak olduğunu düşünmektedirler. Ancak, belirsiz bir yapısı nedeniyle, kalıcılığı ve gelecekteki değeri hakkında kaygılara sahiptirler. Aynı şekilde, NFT teknolojisi açısından da olumlu ve olumsuz etkileri vardır. Olumlu olarak, NFT sayesinde

sanat eserinin sahipliği ve orijinal olup olmadığı gibi bilgiler kolayca takip edilebilir ve eserler koruma altına alınabilir. Ancak, NFT'nin sanatsal anlamdan uzak bir teknoloji olması ve seri üretim işlemleriyle ilgili olması nedeniyle, akademisyenler sanatçıların yaratıcılıklarını kısıtlayabileceğini düşünmektedirler.

4.4. Güzel Sanatlar Eğitimi Sürecinde Okutulan Çağdaş Sanatlar Dersi İçerisinde Dijital Sanatların Yeri Nedir?

Araştırmada, güzel sanatlar eğitimi sürecinde okutulan çağdaş sanatlar dersi içerisinde dijital sanatların önemli bir yer tuttuğu kanısının hakim olduğu görülmektedir. Dijital sanatların, dijital teknolojilerin kullanımı yoluyla üretilen sanatsal eserlerinden teşekkül ettiği ve son yıllarda sanat dünyasında oldukça popüler hale geldiği görüşü ağırlıktadır.

Dijital sanatlar, bilgisayar grafikleri, dijital fotoğrafçılık, dijital video sanatı, interaktif sanat, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, kodlama sanatı, medya sanatı ve daha birçok teknolojik araçlar kullanılarak üretilen eserlerden oluşmaktadır. Bu nedenle, dijital sanatlar derslerinin genellikle öğrencilere farklı dijital sanat tekniklerini öğretmeyi ve dijital sanatın tarihini, teorilerini ve uygulamalarını incelemeyi amaçladığı gözlemlenmektedir.

Dijital sanat eğitimine yönelik içerikler, öğrencilere yaratıcılık ve teknolojiyi birleştirme becerisi kazandırır. Bu dersler ayrıca öğrencilerin dijital sanat teknikleri kullanarak farklı sanat formlarını keşfetmelerine ve kendilerini ifade etmelerine olanak tanır. Dijital sanatlar aynı zamanda sosyal ve kültürel konuları ele alarak, teknolojinin insan hayatındaki yerini ve etkisini de göstermesi açısından önemlidir.

Sonuç olarak, dijital sanatlar güzel sanatlar eğitimi sürecinde çağdaş sanatlar dersinin önemli bir parçası olması gerektiği düşüncesi hakimdir. Dijital sanatlar, sanat dünyasının geleneksel sınırlarını aşan ve farklı sanat formları ve tekniklerini bir araya getiren yenilikçi ve yaratıcı bir alan olduğu düşünülmektedir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Görsel veya üç boyutlu sanat eserlerinin bilgisayar ve akıllı cihazlar kullanılarak elektronik ortamda üretilmesi olarak görülen dijital sanat, bilim ve teknoloji ile yakından ilgili bir sanat alanıdır. 1980'li yıllardan itibaren örnekleri görülmeye başlanan bir olgu olarak dijital teknolojiler oldukça hızlı bir şekilde gelişerek sanatsal üretim için gerekli araç ve ortamlardan biri haline gelmiştir.

Dijital sanat, gelişmekte olan bir sanatsal ifade biçimi olarak görülse de, temelde geleneksel sanatın teorik altyapısı ve teorileri üzerine kuruludur ve heykel, resim, grafik gibi hem geleneksel hem de yeni dijital ifade biçimlerini birleştirebilir. Ancak dijital sanat, dijital teknolojileri bir araç ve mecra olarak kullanarak simülasyon, yapay enstalasyon, manipülasyon ve etkileşimli içerik gibi farklı anlatım biçimleriyle zenginleşerek farklılaşmaktadır. Dijital sanatı ve eserlerini daha iyi anlayabilmek için dijital teknolojinin güncel sanatla ilişkisini, eserlerin nasıl ve hangi tekniklerle üretildiğini, dijital sanatçının iç dünyasını ve anlatım biçimini incelemek gerekmektedir.

Günümüzde dijital görüntü ve fotoğraf, dijital heykel, dijital enstalasyon, performans, müzik ve ses, animasyon, sanal ve artırılmış gerçeklik, internet ve web, film ve video çalışmaları kendi başlarına veya etkileşimli ortamda yaratılan sanatsal üretim biçimleri haline gelmiştir. internette, Christiane Paul tarafından yapılan bu sınıflandırmaya ek olarak, fotoğraf manipülasyonu, multimedya projeleri, dijital resim, fraktal sanat, algoritmik sanat, etkileşimli sanat, sistem sanatı, dijital şiir, dijital efektler, video oyun sanatı, piksel sanatı, dijital sanat ve elektronik olarak üretilmiş sanat gibi farklı isimler altında sınıflandırılabilir.

Dijital sanat gibi geniş bir alanı kapsayan bu çalışma, 21. yüzyıl sanat hareketlerini etkileyen çeşitli sanatsal ifade biçimlerini, dijital teknolojilerin ürettiği çeşitli türler arasındaki ilişkileri ve etkileşimleri açıklayarak dijital sanatın kavramsal karmaşıklığını açıklığa kavuşturmayı amaçlamaktadır. Günümüzün teknolojik çağının sanatı olarak kabul edilen dijital sanat bu bağlamda kalabalığa ait olmayan, bilgisayar yardımı ile kontrol edilen, sanal topluluklar oluşturan, var olan yöntemleri kırmaya veya yeniden üretmeye çalışan geleneksel sanatsal modellere dayalı farklı ve kurgusal kimlikler oluşturmaktadır.

Dijital sanatın ve biçimlerinin dünyada birçok temsilcisi olmasına rağmen, çalışma sonucunda Türkiye'de gelişen bir sanatsal ifade olarak görülmekte ve daha çok yakın çevredeki genç kuşak sanatçılar tarafından temsil edildiği sonucuna varılmaktadır. Teknolojinin gelişimi, Dijital sanat ürünlerinin, grafik tasarım ve görsel iletişim gibi sanat eğitimi alan kişiler, araştırmacılar veya teknoloji geliştirme ile uğraşan kişiler tarafından üretildiği görülmektedir.

Ülkemizde dijital sanatın gelişmeye başladığı dönemlerde, dijital teknolojinin sanat dünyasında artık özgünlüğünün ya da yenilikçiliğinin kalmadığı ve post-dijital döneme geçtiği yönünde yaygın bir tartışma olduğu görülmektedir. Bu bağlamda dijital araçların sanat üretim sürecinde önemli araçlar haline geldiği söylenebilir.

Sanat okullarının müfredatlarında dijital sanatın yer alması, dijital sanat ve sanat üretimi konusunda farkındalık yaratmak ve dijital sanata çağdaş sanat anlayışında hak ettiği yeri vermek için önemli bir ihtiyaçtır. Sanatın gelişimi açısından, öğrencilerin/genç sanatçıların, özellikle kriptografik sanat ürünleri ve geçerli dijital sanat ürünleri hakkında derinlemesine tartışılan bir çağdaş sanat felsefesi inşa edebilmeleri önemlidir. Bu anlamda sanat felsefesi, günümüzün ihtiyaçlarını dikkate alan bir yeniden eğitim programı olabilir. Sanat okullarında görev yapan öğretmenlerin bu konular hakkında daha detaylı bilgi alabilmeleri için geniş çaplı araştırmalar yapılabilir ve bir diğer araştırma konusu da geleneksel resmin dijital dünyada yorumlanması olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKLAR

Ahmet, A., Bahadır, U. & Bilsel, Ç. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, *7*(26), 1-14.

Akçadoğan, I.İ. (2006). Temel sanat eğitimi ve dijital ortam. İstanbul: Epsilon.

Akçadoğan, İ. Ben. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Epsilon.

Akengin, Ç. (2011). *İlköğretim 6. sınıf görsel sanatlar dersinde müze kaynaklı işbirliğine dayalı öğretimin öğrenci kazanımlarına etkisi.* Doktora Tezi, Gazi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Akman, T. (1984). *Sibernetik taratıcılık*. Ankara. Bilgi.

Anadol, R. (2022). *Carbondrop* [Fotoğraf]. https://www.carbondrop.art/, sayfasından erişilmiştir.

Artan, Ç.E. (2007). *Fotoğrafın sanatsal değerinin ötesinde kullanım alanları üzerine bir tartışma: bilgi mi, propaganda mı?,* İstanbul: Yapı Kredi.

Artut, K. (2001). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı

Aureliano, L. (2021). *Top NFT Marketplaces For 2021.* https://www.benzinga.com/markets/cryptocurrency/21/04/20582318/top-nft-marketplaces-for-2022, sayfasından erişilmiştir.

Aydın, M. Ç. (2002). *Sanatta eleştirellik.* İstanbul: Beta.

Benjamin, W. & Jennings, M. V. (2010). The work of art in the age of ıts technological reproducibility. *MIT Press*, 39(2), 11-38

Benjamin, W. (1993). *Pasajlar - tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağdaş sanat yapıtı.* (Çev: Cemal, A.). İstanbul: Yapı Kredi.

Benjamin, W. (2012). *Fotoğrafın kısa tarihi, teknik araçlarla yeniden-üretim (çoğaltma) çağında sanat eseri* (Çev., O. Akınhay). Ankara: Agora Kitaplığı.

Berger, J. (2010). *Görme biçimleri.* Ankara: Data.

Bitcoin.org. (2022). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*. https://bitcoin.org/bitcoin.pdf, sayfasından erişilmiştir.

Bodur, C. (2010). *Görsel anlatımda dijital yaklaşımlar*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Clohessy, T., Treiblmaier, H., Acton, T. & Rogers, N. (2020). Antecedents of blockchain adoption: an integrative framework. *Strategic Change, 29*(5), 501–515.

CryptoArt. (2022). *Everydays: The First 5000 Days. CryptoArt.* https://cryptoart.io/artist/beeple, sayfasından erişilmiştir.

Cuban, M. (2021). *Mintable - Mark Cuban Companies*. https://markcubancompanies.com/companies/mintable/, sayfasından erişilmiştir.

Cummings, S. (2019, Şubat 2). The four blockchain generations. *Medium*. https://medium.com/thecapital/the-four-blockchain-generations-5627ef666f3b, sayfasından erişilmiştir.

Çaydere, O. (2010). *İlköğretim 1. kademe 1. sınıfta ilkokuma ve yazma derslerinde kullanılan ders kitabında yer alan görsellerin hazırlanmasında sanatsal tasarım ilke ve elemanların kullanım durumu.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Çizgen, G. (2007). *Sanat köprüsü sırat köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat.

Çizgen, Gültekin (2007). *Sanat köprüsü sırat köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat.

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://gulizarcuhacı.com/marmara_full.html, sayfasından erişilmiştir.

Dean, S. (2021, Mart 11). $69 million for digital art? The NFT craze explained. *Los Angeles Times.* https://www.latimes.com/business/technology/story/2021-03-11/nft-explainer-crypto-trading-collectible, sayfasından erişilmiştir.

Decentraland. (2021). Decentraland. https://decentraland.org/ sayfasından erişilmiştir.

Deutsche Welle [DW] Türkçe. (2021). Esrarengiz sanatçı PAK | Dijital sanat dünyasının Banksy'si, *DW Türkçe*, https://www.youtube.com/watch?v=qp9e8_CSG-4, sayfasından erişilmiştir.

Dıngelstad, K. (2021). Potential uses and limitations of non-fungible tokens in the auditing profession, A South African context. *African Journal of Corporate Governance Research*, 3(2), 126.

Enjin. (2021). Enjin.io. https://www.enjin.io, sayfasından erişilmiştir.

Erbay, M. (1997). *Plastik sanatlar eğitimi'nin gelişimi*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

Erinç, S. M. (2004). *Sanat psikolojisine giriş*. Ankara: Ütopya.

Ethereum Name Services [ENS] (2021). Ethereum Name Services. https://ens.domains/, sayfasından erişilmiştir.

Foundation. (2021). Foundation. https://foundation.app/, sayfasından erişilmiştir.

Fowler, C. (2010). *Every child needs the arts*. URL:http://www.newhorizons.org/future/Creating_the_Future/crfut_fowler.html, sayfasından erişilmiştir.

Franceschet, M. (2021). CEUR workshop proceedings. In Ehrmann, M., Karsdorp, F. Wevers, M., Andrews T., L., Burghardt, M., Kestemont, M., Manjavacas, E., Piotrowski, M., & Zundert, J. (Eds.). *The sentiment of crypto art* (pp. 120-135).

Franceschet, M., Colavizza, G., & Smith, T. (2019). Crypto art: a decentralized view, *Leonardo*, 54(4), 402-405.

Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T. A., Finucane, B., Ostachowski, M. L., Scalet, S. ve Hernandez, S. (2021). Crypto art: A decentralized view. *Leonardo*, 54(4), 402-405.

Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T., Finucane, B., Ostachowski, M., L., Scalet, S., Perkins, J., Morgan, J., & Hernández, S. (2021). Crypto art: a decentralized view. *Leonardo*, 54(4): 402–405.

Fresco, J. (2007). *Designing the future*. New York: The Venus Project Inc.

Gazan, O. (2020, Şubat 15). Tarık Tolunay'dan fractal İstanbul'un yeni etabı: Haydarpaşa panorama. *Bigumigu*. https://bigumigu.com/haber/tarik-tolunay-dan-fractal-istanbul-un-yeni-etabi-haydarpasa-panorama/, sayfasından erişilmiştir.

Gençaydın, Z. (2021). *Teknolojik toplumlarda sanat ve sanatçı.* Çağdaş Sanat ve Teknoloji Etkilesimi semineri'nde sunulmuş bildiri. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Goodwin, J. (2021). *What is an NFT? Non-fungible tokens explained*. https://edition.cnn.com/2021/03/17/business/what-is-nft-meaning-fe-series/index.html sayfasından erişilmiştir.

Görsel resimler (2022) https://tr.pinterest.com/pin/476677941787944832/ sayfasından erişilmiştir.

Görsel resimler (2022). https://tr.pinterest.compin85779567880051638 sayfasından erişilmiştir.

Gururaj, H. L., Manoj Athreya A., Ashwin A. K., Abhishek, M. H., Nagarajath, S. M., & Ravi Kumar, N. (2020). Blockchain: A new era of technology. In G. Shrivastava, D.-N. Le, & K. Sharma (Ed.), *Cryptocurrencies and blockchain technology applications* (pp. 1-24). New York: John Wiley & Sons.

Hagman, G. (2010). *The artist's mind: A psycholanalytic perspective on creativity, modern art and modern artists*. Hove: Routledge.

Hahn, J. (2021). *NFTs Will Usher in a "Creative and Artistic Renaissance" Say Designers.* https://www.dezeen.com/2021/04/09/nfts-impact-design-architecture-fashion/, sayfasından erişilmiştir.

Hançerlioğlu, O. (2016). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Remzi.

Iyengar, R. (2021). *We bought an NFT. Here's what we learned.* https://edition.cnn.com/2021/03/14/tech/nft-art-buying/index.html, sayfasından erişilmiştir.

İşbilen, A. (2002, Mayıs). *Türkiye'de sanat eğitiminde öğretme yetiştirme.* Sanat Eğitimi Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi, Ankara.

Johnson, H. & John, S.S. (2005). *Glossary of digital art and printmaking*. https://www.bermangraphics.com/dapttf/GlosDigArt.pdf. sayfasından erişilmiştir.

Kakavand, H., Kost De Sevres, N., & Chilton, B. (2017). *The blockchain revolution: an analysis of regulation and technology related to distributed ledger technologies*. IRPN: Innovation & Cyberlaw & Policy. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2849251, sayfasından erişilmiştir.

Kaur, A., Nayyar, A., & Singh, P. (2020). Blockchain: A path to the future (2020). In: G. Shrivastava, D.-N. Le, & K. Sharma (Ed.), *Cryptocurrencies and blockchain technology applications,* (pp. 24-42). New York: John Wiley & Sons.

Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya.

King, M. (2002). Computers and modern art: digital art museum. In *Proceedings of the 4th Conference on Creativity & Cognition* (pp. 88-94). https://dl.acm.org/doi/10.1145/581710.581725, sayfasından erişilmiştir.

Kovacs, A. B. (2010). *Modernizmi seyretmek avrupa sanat sineması, 1950-1980.* (Çev: Ertan Yılmaz). İstanbul: De Ki.

Kuzuoğlu, S. (2020). *Blokzincir (Blockchain) nedir?. Paribu.* https://www.paribu.com/blog/sozluk/blokzincir-nedir/, sayfasından erişilmiştir.

Küçükahmet, L. (2000). *Öğretimde planlama ve değerlendirme*. Ankara: Nobel.

Küpeli, A. E. (2014). *Çok amaçlı sanat eğitiminin temel tasarım dersi kapsamında öğrencilerin üç boyutlu tasarım çalışmalarında uygulanması*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Lasky, D. (2009). *Learning from objects: a future for 21.century urban arts education,* Pennsylvania: Perspectives On Urban Education.

Little, S., (2006) ...*İzmler sanatı anlamak.* D. N Özer (Çev.). İstanbul: Yapı.

Liu, K. H. (2007). *Teaching digital art in art teacher education:recommendations for taiwanese pre-service elementary art teachers in the digital age*, Unpublished Doctoral Dissertation, Columbia University.

Lotti, L. (2019). The Art of tokenization: Blockchain affordances and the invention of future milieus. *Media Theory*, *3*(1), 287-320.

Martinique, E. (2021). *8 NFT Marketplaces To Be Familiar With Right Now.* https://www.widewalls.ch/magazine/nft-marketplaces/foundation, sayfasından erişilmiştir.

Niftygateway. (2021). *Niftygateway.com.* https://niftygateway.com/, sayfasından erişilmiştir.

O'Dair, M. (2019). *Distributed creativity: how blockchain technology will transform the creative economy*. London: Palgrave Macmillan.

Oggusto (2022). *His name is Victor* [Fotoğraf]. https://www.oggusto.com/sanat/dunyanin-en-pahali-nft-eserleri, sayfasından erişilmiştir.

OGGusto (2022). Kripto sanat nedir? NFT hakkında bilinmeyenler. https://www.oggusto.com/bmw/kripto-sanat-nedir-nft-hakkinda-bilinmeyenler, sayfasından erişilmiştir.

Oggusto (2022). *Merge* [Fotoğraf]. https://www.oggusto.com/sanat/dunyanin-en-pahali-nft-eserleri, sayfasından erişilmiştir.

Oggusto (2022). *Replicator* [Fotoğraf]. https://www.oggusto.com/sanat/dunyanin-en-pahali-nft-eserleri, sayfasından erişilmiştir.

Özel, Z., Sanat, O., (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *10* (3), 213-238.

Pak, (2022). *The Fungible NFT Koleksiyonu* [Fotoğraf]. https://www.sothebys.com/en/, sayfasından erişilmiştir.

Paul, C. (2002). *Renderings of digital art*. *Leonardo, 35* (5), 471, 474.

Pinimig (2022). *Chris Milk* [Fotoğraf]. https://i.pinimg.com/originals/4b/48/82/4b48821eff330c68de3c7033aa832c4d.jpg, sayfasından erişilmiştir.

Protocol, C. (2021). *Codex protocol.* https://codexprotocol.com/, sayfasından erişilmiştir.

Rarible. (2021). *Rarible.* https://rarible.com/, sayfasından erişilmiştir.

Rhizome (2022). *Alexei Shulgin- Electroboutique* [Fotoğraf]. http://media.rhizome.org/blog/8522/electro_1.jpeg, sayfasından erişilmiştir.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10*(3), 213-238.

Sağlamtimur, Z.Ö. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *10* (3), 213-238.

Salavon (2022). *Jason Salavon* [Fotoğraf]. http://salavon.com/site_media/cache/cd/18/cd18276af2816c2fccc9b06f60603275.jpg, sayfasından erişilmiştir.

San, İ. (1979). *Sanatsal yaratma çocukta yaratıcılık*. Ankara: Türkiye İş Bankası.

Sotheby's Müzayedesi (2020). *The fungible collection,* https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/thefungible-collection-by-pak, sayfasından erişilmiştir.

Sönmez, V. ve Alacapınar, F.G. (2014). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri. (3. Baskı).* Ankara: Anı.

SuperRare. (2020). *Cloud monument dark,* https://superrare.com/artwork-v2/cloud-monument-dark-7656, sayfasından erişilmiştir.

Şırlakoğlu, A. (2004). *Kültürel yaşam ve sanatta etkileri bakımından sanat eğitimi ve sanat eğitiminin programlarının önemi.* Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Şişman, A. (2011). *Sanat ve sanat kavramlarına giriş.* İstanbul: Literatür.

Tapscott, D. & Tapscott, A. (2016, May 10). The impact of the blockchain goes beyond financial services. *Harvard Business Review.* https://hbr.org/2016/05/the-impact-of-the-blockchain-goes-beyondfinancial-services, sayfasından erişilmiştir.

Tarık, T. (2022). *Fractal İstanbul – Pandemi* [Fotoğraf].. https://www.oggusto.com/bmw/kripto-sanat-nedir-nft-hakkinda-bilinmeyenler, sayfasından erişilmiştir

Taylor, J., ve Sloane, K. Art. (2021). Markets without art, art without objects, *The Garage Journal*, *3*(2), 152-175.

Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar*. Ankara: Detay.

Tomaino, N. (.2020). *Who is Pak?,* https://thecontrol.co/who-is-pak-e89b12b0f0af, sayfasından erişilmiştir.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance test of creative thinking, verbal tests forms A and B (Figural A&B).* Bensenville: Scholastic Service Inc.

Toy, E. (2017). *İnteraktif sanatın oluşum süreci ve günümüzdeki durumu, görsel iletişim tasarımı ve animasyon.* İstanbul, Pegem.

Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2*(4), 87-100.

Uçak, O. (2021). *Kültürlerarası iletişimde tek kültüre doğru: Dijital kültür*. In Yengin, D., Aydın, Akaydın, A. (Eds.), Communication and Technology Conference, Tianjin.

Ünlü, M. M. (2018). *Orta Çağ ve Rönesans Dönemi'nde ortaya çıkan estetik düşüncelerin sanat eğitimine yansımaları*. Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ünsal, Ö. (2010). Teknoloji ve sanatın buluşması: Digital art. *Lebriz Sanal Dergi*, *5*, 12-26.

Üstüner, Ö. (2007). *Disiplinlerarası sanat ve sanat eğitimine etkileri.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Walker, C. (2021). *Best Platforms to Create Your NFT On.* https://www.benzinga.com/money/best-platforms-to-create-your-nft-on/ sayfasından erişilmiştir.

Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı.* (Çev: Akınhay, O.) İstanbul: Akbank Kültür Sanat.

Webtekno (2022, Ocak 5). Dünyanın ilk sms'i o kadar da etkileyici olmayan bir fiyata nft olarak satıldı, *Webtekno.* https://www.webtekno.com/dunya-ilk-sms-nft-olarak-satildi-h118799.html, sayfasından erişilmiştir.

Wikipedia (2022). Dijital sanat. http://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_sanat, sayfasından erişilmiştir.

Willing, N. (2021). *Best NFT projects: 10 names everyone should know in 2021.* https://capital.com/best-nft-projects-10-picks-to-watch-in-2021, sayfasından erişilmiştir.

Yılmaz, B. (2018). Çağdaş sanatta nesnesiz sanat düşüncesi. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 3*(4), 258-270

Yılmaz, M. (2010). Sanat eğitiminde motivasyon. Artut, K. (Ed.). *Güzel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri* içinde (s.193-298). Ankara: Anı.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...