

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Resim bölümü öğrencilerinin Yeni Medya Sanatı ile ilgili görüşleri üzerine bir değerlendirme

An evaluation of the views of painting department students on New Media Art

Mert Yavaşca 

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Türkiye,
e-mail: mert.yavasca@comu.edu.tr

Öz

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanatçıların; bilgisayarlar, internet, sanal gerçeklik, yapay zekâ, veri görselleştirme ve etkileşimli sistemler gibi yenilikçi teknolojilerle sanatsal deneyler yapması yeni medya sanatının doğuşuna zemin hazırlamıştır. Yeni medya sanatı, bilgisayara dayalı teknolojik ürünleri araçsallaştıran dinamikleriyle, resim, heykel, seramik, baskı resim vb. geleneksel sanat üretimlerine alternatif bir üretim alanı oluşturmuştur. İnternetin yaygınlaşması ve sanatçıların aracı haline gelmesi, sanat eserinin tanımında yeni sorgulamaları beraberinde getirmiş, sanatçılar üretim koşullarını ve izleyiciye ulaşma yöntemlerini çeşitlendirmiştir. Yeni medya sanatına bağlantılı içerikleri müfredatlarına ekleyen kurumlar, eğitim alanındaki güncel anlayışlarıyla öne çıkmaktadır. Türkiye’de 1980’li yıllardan itibaren örnekleri görülen yeni medya sanatına, sanat eğitimi veren yükseköğretim kurumlarımızın ilgisi merak konusudur. Dijital teknolojilerin sanata ve sanat eğitime etkisi, sanat eğitimi alan öğrencilerin konuya yaklaşımında dönüşümlere sebep olmaktadır. Z kuşağının sanat eğitimi aldığı günümüzde, geleneksel resim eğitimi veren lisans bölümlerinde dijital sanata olan ilgi durumu tartışılmalıdır. Yeni medya sanatı, teknolojik gelişmelerin hayatımızı kuşatmasıyla fazlasıyla görünür hale gelmiş, ancak eğitim alanında etkin bir konum elde edememiştir. Bu bağlamda, araştırma makalesi, genç sanatçı adaylarının yaratıcı ifade sürecinde yeni medya sanatına yaklaşımını incelemektedir.

Yeni medya sanatına yönelik öğrenci görüşlerini almak adına Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde 2024-2025 güz döneminde öğrenim görmekte olan lisans öğrencileri araştırma kümesi olarak seçilmiştir. Resim Bölümünde aktif olarak öğrenim gören 109 öğrenciden 41’inin katılımıyla elde edilen ve-

Citation/Atf: YAVAŞCA, M. (2024). Resim bölümü öğrencilerinin Yeni Medya Sanatı ile ilgili görüşleri üzerine bir değerlendirme. *Journal of Arts*. 7(4): 199-210, DOI: 10.31566/arts.2590

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Mert Yavaşca
E-mail: mert.yavasca@comu.edu.tr



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

riler çözümlenmiş, bulgular yorumlanmıştır. Araştırmada ulaşılan sonuçlara göre ankete katılan öğrencilerin çoğu, yeni medya sanatı hakkında temel bir bilgiye sahip olduklarını belirtmişse de bu alanda eğitim alma, eser üretme ve araştırma yapma gibi konularda isteksizlik bulgulanmıştır. Araştırmanın hedefi, yeni medya sanatının geleneksel sanat eğitimi programlarına dahil edilmesini tartışmaya açmak ve öğrencilerin yeni medya sanatına yaklaşımı hakkında kayıt oluşturmaktır.

Anahtar kelimeler: Yeni Medya Sanatı, Dijital Sanat, Resim Sanatı, Güncel Sanat, Güzel Sanatlar Eğitimi

Abstract

Since the second half of the 20th century, artists' experiments with innovative technologies such as computers, internet, virtual reality, artificial intelligence, data visualization and interactive systems have laid the foundation for the birth of new media art. New media art, with its dynamics that instrumentalize technological products based on computers, has created an alternative production area to traditional art productions as painting, sculpture, ceramics, print painting, etc. The spread of the internet and the fact that it has become the medium of artists has brought new questions in the definition of a work of art, artists have diversified the production conditions and methods of reaching the audience institutions that add content related to new media art to their curricula stand out with their current understanding in the field of education. The interest of our higher education institutions providing art education in new media art, examples of which have been seen in Türkiye since the 1980s, is a matter of curiosity. The impact of digital technologies on art and art education causes transformations in the approach of students studying art to the subject. Today, when generation Z receives art education, the state of interest in digital art should be discussed in undergraduate departments that provide traditional painting education. New media art has become very visible with the technological developments surrounding our lives, but it has not been able to achieve an effective position in the field of education.

In this context, the research article examines the approach of young artist candidates to new media art in the process of creative expression. Undergraduate students studying in the 2024-2025 fall semester at the Faculty of Fine Arts of Çanakkale Onsekiz March University painting department were selected as a research cluster in order to get student opinions on new media art. The data obtained with the participation of 41 of the 109 students actively studying in the department of painting were analyzed and the findings were interpreted. According to the results of the research, although most of the students surveyed stated that they had a basic knowledge of new media art, reluctance to receive education, produce works and conduct research in this field was found. The aim of the research is to discuss the inclusion of new media art in traditional art education programs and to create a record about the students' approach to new media art.

Keywords: New Media Art, Digital Art, Art Of Painting, Contemporary Art, Education Of Fine Art

1. GİRİŞ

Günümüzde sanat, çevre krizi, küresel ısınma, gelir dağılımındaki eşitsizlik, küresel göçler, doğal felaketler ve dijital teknolojilerin günlük yaşamda kullanılmaya başlanması gibi gelişmelerle; çok katmanlı, sürece dayalı, etkileşimin öne çıktığı, arşiv ve kayıt altına alma refleksiyle alternatif bir formda işlemeye başlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, sanatçıların bilgisayarlar, internet, sanal gerçeklik, yapay zekâ, veri görselleştirme ve etkileşimli sistemler gibi yenilikçi teknolojilerle sanatsal deneyler yapması yeni medya sanatının doğuşuna zemin hazırlamıştır. Resim, heykel, seramik, baskı re-

sim gibi geleneksel sanat üretimlerinden öte, bilgisayar sistemlerine bağlı teknolojik ürünleri araçsallaştıran yeni medya sanatı, sanatçı ve tasarımcılara alternatif bir ifade alanı sağlamıştır. Scott McQuire, yeni medya sanatının temelinde "bilgi teknolojilerinin sanat üzerinde yarattığı olanakların sonsuz bir yaratıcı sürece kapı araladığını" vurgulamıştır (McQuire, 2006: 67). Yeni medya sanatı, dijital teknolojilerin ve bilgisayar sistemlerine bağlı araçların sanat pratiklerine entegrasyonunu içermektedir. Bu haliyle yeni medya sanatı, interaktif süreçlerin ve etkileşimin sanatçıların üretimine güçlü bir biçimde etki ettiği bir disiplindir (Paul, 2008: 13).

Lev Manovich, *The Language of New Media* adlı eserinde, yeni medya sanatının geleneksel sanat pratiklerini nasıl dönüştürdüğünü analiz eder. Manovich, fotoğraf, baskı resim, sinema ve bilgisayar teknolojilerinin gelişim süreçleri üzerinden, yeni ve eski medyanın temel farklılıklarını özetlemektedir. Manovich'e göre, yeni medyanın ayırt edici özelliklerinden en önemlisi yaşama dair tüm verinin bilgisayar aracılığı ile sayısal veriye (dijitalizasyon) çevrilmesidir. Manovich, yeni medyaya dair beş prensip belirlemiştir. Bu prensipler; değişkenlik, modülerlik, sayısal temsil, otomasyon, kültürel kod çevrimidir (Manovich, 2001: 20).

Manovich'e göre yeni medya sanatı, geleneksel formların dijital ortama taşınmasıyla sadece form açısından değil, aynı zamanda «izleyicinin sanata aktif bir katılımcı olarak dahil olduğu yeni bir deneyim yaratılması» açısından da farklılaşır (Manovich, 2001: 44). İzleyiciyi sürece dahil eden bu interaktif yapı, yeni medya sanatının önemli bir özelliğidir. Bu açıdan yeni medya sanatı, yalnızca görsel deneyimi değil, aynı zamanda izleyicinin katılımını ve etkileşimini merkeze alan bir yapı sunar. Diğer bir deyişle, bu yeni üretim biçimi, izleyiciden aldığı geri dönüşlerle süregelen bir yapıdadır. Özellikle interaktif eserlerde izleyici, sanat eserinin bir parçası haline gelebildiğinde eserin içeriği izleyiciyle birlikte yeniden şekillenir. İzleyici ile sanat arasındaki geleneksel etkileşim biçimlerini yeniden şekillendiren yeni medya sanatı, yapısal olarak sanatın ne olduğuna dair soru işaretlerini çoğaltmaktadır.

Yeni medya sanatının bir diğer önemli yönü de, sanatçılara, veriyi dijital araçlar kullanarak bir sanat eserine dönüştürme olanağı sunmasıdır. Dijitalleşmiş verilerin kullanıldığı bu pratikte, sosyal farkındalığın artırılması ve geliştirilmesi gibi konularda çalışmalar yapılmakta, sanat aracılığı ile kitlesele değişimlere fırsat oluşturulmaktadır. Yeni medya sanatı alışlagelmemiş yapılar ve kayıtların pratiklerini tüm olasılıklarıyla yeniden gündeme getirebilmektedir.

Yeni medya sanatı dijital çağın sanat ifade biçimlerini yeniden tanımlayarak, klasik sanat disiplinlerinin kara kutusunu zorlamaktadır. Akademikleşmiş paradigmalara rahatlıkla aktarılabilirdiği geleneksel üretimlerin sanat izleyici-

siyle rahat alışverişini yeniden inşa ederek, sanat nedir? sorusunun cevabına dair yeni gri alanlar oluşturmaktadır. Eleştiri potansiyeli ile yüklü yeni medya sanatı sadece üretim aşamasıyla değil, aynı zamanda teknoloji ile insan arasındaki etkileşimi de sorgulayan bir ifade biçimi olarak ayrılmaktadır.

2. YENİ MEDYA SANATININ GELİŞİMİ VE ÖNEMLİ SERGİLER

Bilgisayar sanatı veya *dijital sanat* tanımlarıyla da anılan yeni medya sanatı, teknolojik aletlerin, yazılımların temel alındığı üretimleri içeren geniş bir uygulama alanına sahiptir. 1950'lerden itibaren teknoloji ve sanat arasındaki ilişkiye duyulan merakla ortaya çıkan yeni medya sanatı, ilerleyen yıllarda dijital teknolojilerin gelişimiyle hızla evrilmiştir. Medya sanatına dair ilk örnekler, televizyon ve video gibi medya araçlarını üretim pratiklerine dahil eden sanatçılar tarafından ortaya konmuştur. Bu üretimler 1980'lerden sonra dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla giderek çeşitlenmiştir. Ancak yeni medya sanatının kökleri teknolojik araçların henüz yaygınlaşmadığı dönemlerde aranabilir.

Birinci Dünya Savaşı'nın ardından ortaya çıkan Dada, yeni medya sanatının düşünce mayasının şekillendiği sanat akımıdır. Marcel Duchamp ve Tristan Tzara gibi Dadacılar, insan merkezilik, endüstrileşme ve burjuvaziye karşı tepkilerini anti-estetik bir yaklaşımla göstermişlerdir. Rhi-zome'un kurucusu Mark Tribe, kolaj, fotomontaj, hazır nesne, performans gibi Dada eylemlerinin, yeni medya sanatında yeniden oluştuğunu (Tribe, 2006: 8) belirtmektedir.

1950'li yıllarla birlikte, sanat eserinin temsili, sanatın neliği, tüketim kültürü eleştirisi gibi kullaralarda, Kavramsal Sanat ve Pop Sanat akımları yeni medya sanatçılarını etkileyen önemli sanat hareketleridir. Sanatın temsilde gayri maddi eğilimler kavramsal sanat pratiklerinin yeni medya sanatına kazandırdığı reflekslere dönüşmektedir.

Yeni medya sanatı 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren düzenlenen etkinlikler ve sergilerle adından söz ettirmeye başlamıştır. Disiplinin toplum tarafından tanınmasında, anlaşılmasında ve sanat dünyasında kabul görmesinde

kritik bir rol oynayan önemli sergilerden biri 1968 yılında düzenlenen *Cybernetic Serendipity* sergisidir. Londra'daki Institute of Contemporary Arts'ta (ICA) düzenlenen bu sergi, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkinin farkındalığına ilk örnektir. Serginin küratörü Jasia Reichardt, teknolojinin sanat dünyasına entegrasyonunu "sanat ve sibernetik arasındaki yaratıcı etkileşimin bir keşfi" olarak tanımlar (Reichardt, 1968: 5). *Cybernetic Serendipity*, bilgisayarların ve algoritmaların sanatsal üretim süreçlerine nasıl dahil edilebileceğini göstererek, yeni medya sanatının ilk adımlarını atmıştır.

1970'lerde yeni medya sanatının gelişiminde bir diğer önemli sergi olan *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art*, 1970 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde gerçekleşmiştir. Sergi, bilgisayarları ve kavramsal sanatçıları bir araya getirmiştir. Serginin içeriğinde, yazılımların (software) bir makine veya izleyici tarafından inşa edilebilecek bir süreç olduğu fikri üzerinde durulmuştur. Sergiye katılan sanatçıların formülle ettiği "komut satırları" izleyiciyle etkileşimli bir süreçte yazılıma dönüştürülmüştür. Sergi, bilgisayarların ve dijital teknolojilerin sanatta kullanımı konusunda öncü bir rol oynamıştır. Küratör Jack Burnham, serginin amacını "sanatçıların bilgisayar teknolojisi ile yapabileceklerini keşfetmeleri için bir platform oluşturmak" olarak tanımlamıştır (Burnham, 1970: 12).

1980'lerde dijital sanatın gelişimi, *Electra: Electricity and Electronics in the Art of the 20th Century* sergisi ile hız kazanmıştır. 1983 yılında Paris'teki Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris'te düzenlenen bu sergi, elektronik teknolojilerin sanatsal ifadesini ele almıştır. Küratör Frank Popper, *Electra* sergisini, "sanatçıların elektronik araçları yaratıcı bir şekilde nasıl kullandığını keşfeden bir dönüm noktası" olarak tanımlar (Popper, 1983: 24).

1990'ların ortalarında, yeni medya sanatının dijital çağda daha da önem kazanmasıyla birlikte *Ars Electronica* festivali uluslararası bir ilgi odağı haline gelmiştir. Avusturya'nın Linz kentinde düzenlenen bu festival, dijital sanatın, interaktif teknolojilerin ve yeni medya uygulamalarının sergilendiği en önemli platformlardan biri ol-

muştur. Festivalin kurucuları, *Ars Electronica'yı*, "sanat, teknoloji ve toplum arasındaki karmaşık ilişkileri keşfetmeye adanmış bir alan" olarak tanımlar (Stocker, 1996: 30).

2000'li yıllara gelindiğinde yeni medya sanatının en büyük sergilerinden biri, 2001 yılında New York'taki Whitney Museum of American Art'ta düzenlenen *Bitstreams* sergisidir. Bu sergi, dijital teknolojilerin sanat üzerindeki etkilerini daha kapsamlı bir şekilde ele almış ve özellikle internet sanatını öne çıkarmıştır. Küratör Lawrence Rinder, *Bitstreams* sergisini "dijital çağın sanatsal ifadelerini bir araya getiren bir kutlama" olarak tanımlar (Rinder, 2001: 18).

Türkiye'de ise akıma dair ilk örnekler 1970'li yıllarda üretilmiştir. Nil Yalter'in video eserleri 70'li yıllarda ülkemizde üretilmiş ilk dijital sanat eserlerindedir. "Yeni teknolojilerin sanatsal kullanımının Türkiye'deki ilk örnekleri, 1995 yılında 4.Uluslararası İstanbul Bienali'nin bir parçası olan BM Contemporary Art Center'ın düzenlediği "Concrete Visions" sergisinde görüldü. Bu sergide Arye Wachsmuth, Ergül Özkutan, Teoman Madra, Fatih Aydoğdu, Onur Eroğlu, Angela Melitopoulos medyayı bir ifade aracı olarak kullandı" (Kaprol, 2016).

1996'da İstanbul Atatürk Kültür Merkezi'nde düzenlenen "SAMPLE", değişik kulvarlardan sanatçılara etkileşim fırsatı sunmuş disiplinlerarası bir sanat projesidir. İzleyicinin de üretim sürecine katılabildiği etkinlikte "etkileşim" ön plana çıkarılmıştır.

"Türkiye'de 1996 yılından 2005 yılına kadar sanatsal üretimde yeni teknolojilerin kullanıldığı kayda değer bir sergi örneğine rastlanmamaktadır. Bu dokuz yıllık süreçte Türkiye'de bu alanda üretimin neden durduğunu anlamak için ülke politikalarını, sanatsal süreçleri ve paralel olarak internet kullanım oranlarını irdelemek faydalı olacaktır" (Erkayhan & Çaşkurlu Belgesay, 2014: 50).

Bu sergiler, yeni medya sanatının gelişiminde dönüm noktası olarak kabul edilebilir. Söz konusu sergiler sanat dünyasında dijital teknolojilerin kabul görmesini sağlayarak, yeni medya sanatının sınırlarını genişletmiştir.

Sanat kurumları, arşivlerini dijitalleştirmek adına çaba gösterirken, sanat galerileri sergileme olanaklarını yeni medya sanatı gibi teknolojik altyapıya ihtiyaç duyan eserlere uygun hale getirmeye çalışmaktadır. Sanat inisiyatiflerinin ve bağımsız sanat mekanlarının, yeni sanat medyalarının sergilenmesine yönelik hızlı ve pratik reaksiyonları, kurumsal sanat mekanlarını bu konuda harekete geçiren faktörlerden olarak kabul edilebilir.

“Sanat dünyasının, ekonomik ve teknolojik değişimin kamçılacağı bir modernleşme sürecinden geçtiğine ilişkin bazı işaretler var. Teknolojik yenilik, sanatın korunaklı kalesi için sürekli bir tehdit oluşturmuştur. Fotoğrafın sanat tarafından özümlemesi, ancak elle baskı yöntemlerinin öne çıkarılmasıyla, tek kopya basılan polaroidlerin kullanımı gibi çoğaltma gerektirmeyen diğer taktiklerle ve daha yakın geçmişte (gördüğümüz gibi) baskı boyutlarının müzeye uyacak kadar büyütülmesiyle sağlanmıştı. Son dönemde ise, videonun özümlemesi, ütopya sosyal eleştirisinden ve geniş çaplı katılım ve dağıtım hedeflerinden vazgeçerek, enstalasyonla birleşip, resim ya da heykeli andıran, müzeye uygun işlere yönelmesi sayesinde gerçekleşti” (Stallabras, 2009: 112-113).

Yeni medya sanatının güçlü araçlarından internet, sanatçıların bağımsızlığını güçlendiren önemli bir üretim platformu haline gelmiştir. İnternet, sanatçının, özel kurumların, devlet otoritesinin, tüccarların ve koleksiyonerlerin isteklerinden ve etkisinden bağımsız bir sanal ortamda, nesne-dışı çalışmalar yapabileceği ve dolaşıma sokabileceği bir göreceli özgürlük alanıdır. Sözü edilen gayri-maddi çalışmalar yeni medya sanatı olarak tanımlanan sonsuz değişkenli sanat pratiğinin çatısı altında rahatlıkla özümenebilecek üretimlere işaret etmektedir. Bu özgürlük alanı üzerinden kurulan denetleyici sistemlerin aşılabilmesi ve eserlerin sansür mekanizmasından etkilenmeden dolaşımda kalabilmesi sanatçıların taktiksel stratejileri ile mümkündür. Bu noktada belki de en büyük tehlike yine, merkezîyet endişeli özel kurumların ve sanat kliklerinin uygulayacağı gayri resmi bir kültür haline getirilen, dışlama ve gizli sansür refleksleridir.

“Giderek daha çok insanın emrinde internete bağlı bir bilgisayar olduğundan, yalnızca ulusal/uluslararası sanat koleksiyonlarına erişebilirlik muazzam artmakla kalmadı, profesyonel ve amatör sanatçılar için yapıtlarını uluslararası planda, kurumsal sanat kanallarının dışında sunmak da kolaylaştı. Bu durumu sanatta bir demokratikleşme olarak alkışlamak gerekirse de, tekellerin oluşması tehlikesini gözden çıkarmamak gerekir” (Mul, 2008: 104).

Yeni medya sanatı, teknolojiyi deneyimledikçe kendi üretim koşullarını ve izleyiciye ulaşma yöntemlerini çeşitlendirmiştir. Geleneksel sergi mekanlarının dışına çıkma çabasıyla dijital ağları, web teknolojilerini izleyiciye ulaşma noktasında kendine hizmet eden bir araç haline getirmeyi başarmıştır. Üretimin ve dağıtımın dijitalleşebilmesi, sanat simsarlarının, müze ve kurumların, koleksiyonerlerin kurulu düzenlerine karşı bir tehdit oluşturmuştur. Kripto para piyasalarıyla bütünleşmiş bir dijital görsel ticareti sistemi olan NFT teknolojisi, bu tehdidi tam anlamıyla ortadan kaldırmaya da konuya ilişkin hukuki düzenlemelerin önünü açacak gelişmelerden olmuştur.

“1990’lı yılların ortalarından itibaren internet tarayıcılarının artışıyla birlikte, sanat ürünlerinin maddi olmaktan çıkışı, özellikle dijital ağlar boyunca ağırlığından kurtulmuş olarak dağıtımı, korunaklı sanat sistemlerini tehdit etmeye başladı. Kusursuzca çoğaltılabilen, binlerce internet sunucusunda ve milyonlarca bilgisayarda aynı anda var olabilen ve kullanıcılar tarafından parçalanıp ya da değiştirilen bir sanat ürünüyle piyasa ne yapabilir? Böyle bir veri parçası nasıl satın alınabilir, satılabilir ya da mülk edinilebilir?” (Stallabras, 2009: 169)

Julian Stallabras’ın *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bienaller* isimli kitabında sorduğu bu sorular, günümüzde aşılmış görülmektedir. 2022 yılında, Refik Anadol’un ‘Casa Batllo: Yaşayan Mimari’ adlı yeni medya eseri, NFT edisyon olarak çıkarıldığı açık artırmada 1 milyon 380 bin dolara alıcı bulmuştur. (Diken, 2022) Jos De Mul’un dikkati çektiği üzere, dijital çağı inşa eden bilgisayar ağı sistemi (web), küresel kültürel tekeller ve kapitalist sanat ekonomisi için ideal bir enstrümandır (Mul, 2008: 104).

Modern sonrası sanata yönelik eleştiriler söz konusu olduğunda Jean Baudrillard'ın sanatı "kendi çöplüğünde eşelenerek kefaretilerini kendi artıklarında arayan" (Baudrillard, 2010) bir şey olarak tanımlaması dikkat çekmektedir. Modern sanatın, kitle kültürü ve reklamcılık jargonlarıyla bulandığını belirten Baudrillard, kendi kültürümüze karşı duyduğumuz pişmanlığın ironisinden bahsetmiştir.

"Günümüzde reklamlara damgasını vuran mi-zah, ironi ve göz boyayan eleştiriler sanat dünyasını da istila etmiştir. Bu, insanın kendi kültürü karşısında duyduğu pişmanlığın ve hıncın ironisidir... Bu, sanatın ve sanat tarihinin parodisi, kendi kendini yalanlamasıdır" (Baudrillard, 2010: 28).

Postmodern sanat pratiklerine dönük olumsuz eleştirilerin temelinde sanatın mutlak gücü olarak yüceltilen *yanılsama'nın* giderek kaybolması bulunmaktadır. *Yanılsama'nın* hedefindeki imge gerçek zamanlı olarak sürekli yeniden üretilerek imgeliğini yitirmiştir. Teknolojinin sunduğu yüksek çözünürlük bilhassa resim sanatında imgenin yanılsama gücünü yok etmektedir. Zira insanın hayal gücü oyun dışına itilmektedir.

Yeni medya sanatının sanal gerçeklik (virtual reality) boyutu, imgenin geleneksel sanatlara aktarılırken yitirdiği 3. boyutu ona tekrar geri kazandırarak, sanatçının imge üzerinden yanılsama oluşturma gücünü elinden almaktadır. "İmgenin hayal gücünden yoksunlaştırılmasının, imgeyi imge olmaktan çıkarmak için sarf edilen bu inanılmaz çabaların şahikası, bilgisayarda yaratılmış imgeler, sanal gerçekliktir" (Baudrillard, 2010: 30).

Baudrillard'ın eleştirilerini yüklediği noktadan hareketle düşünüldüğünde, geleneksel sanat pratiklerine sinen, sanata bir amaç yükleme endişesi, günümüz sanatına dair yaklaşımların içerisinden bakıldığında romantik ve melankolik bir duyumsamadır. Bu endişe, güncel sanat deneyimlerine karşı bir direnci de beraberinde getirme tehlikesi taşımaktadır. Ressamların ve resim eğitimi veren akademisyenlerin, alternatif sanat pratiklerine yaklaşımında olası olumsuz reflekslerinin altında yatan nedenler bu çerçeveden sorgulanabilir. Eğitim alanında demokratik

ve özgürlükçü güncel yaklaşımlar, öncelikle Z kuşağına özgü davranış biçimlerinin doğası kavranabildiğinde mümkündür.

3. YENİ MEDYA SANATI EĞİTİMİ ÜZERİNE

Yeni medya sanatı eğitimi, dünya çapında çeşitli üniversitelerde ve sanat akademilerinde sunulan bir eğitim alanıdır. Bu programlar, dijital teknolojiler, siber sanat, interaktif medya, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, siberetik, yapay zekâ ve veri görselleştirme gibi konuları kapsamaktadır.

New York Üniversitesi (NYU) - Tisch Sanat Okulu *Interactive Media Arts (ITP)* bölümü, Birleşik Amerika'da teknoloji ve yaratıcılık kavramlarına odaklanan programlardan biridir. Programda, öğrenciler dijital ve interaktif medya araçlarıyla çalışarak, «etkileşimli sanat» ve «yeni medya sanatı» gibi konularında projeler üretir. Dersler, mapping, yaratıcı kodlama, nesne tasarımı, dijital hikâye anlatımı ve fiziksel bilgi işlem gibi konuları içermektedir.

Birleşik Krallık'ta Londra'da 1837'den beri eğitim veren Royal College of Art'da (RCA) lisans ve lisansüstü öğrenim gören öğrencilere veri görselleştirme, sanal ve artırılmış gerçeklik, etkileşimli medya ve siber sanat konularında eğitim verilmektedir.

Hollanda'da bulunan Utrecht Sanat Üniversitesi'nin (HKU) Yeni Medya ve Dijital Kültür programı, dijital medya sanatları ve yaratıcı teknolojilere odaklanmaktadır. Öğrenciler, bu programda günümüz kültürünün; sosyal medya, veri görselleştirme, oyunlar, internet aktivizmi, dijital uygulamalar, mobil cihazlar ve paylaşım platformları ile nasıl şekillendiği üzerine çalışmalarına teşvik edilmektedirler. Programda dijital sanat ve tasarım, oyun tasarımı, medya teorisi ve yaratıcı kodlama gibi konularda eğitim verilmektedir.

Sayıları arttırılabilecek bu akademilerde sunulan yeni medya sanatı eğitimleri, öğrencilerin hem teknik beceriler kazanmasını hem de yaşadıkları çağa özgü ifade biçimlerini deneyimlemelerini hedeflemektedir. Dersler, öğrencilerin, dijital sanatın estetik, sosyal ve kültürel etkilerini anla-

malarına yardımcı olacak teorik ve pratik eğitimlerden oluşmaktadır.

Türkiye’de Yeni Medya Sanatı’nın güncel durumu üzerine kapsamlı bir çalışma, Yrd. Doç. Dr. Şafak Erkayhan ve Öğr. Gör. Merve Çaşkurlu Belgesay’ın 2014’de yayınladıkları *Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye’de Güncel Durum ve Öneriler* başlıklı çalışmasıdır. Belgesay’ın yüksek lisans tezinden üretilen makalede Türkiye’de Medya Sanatı’nın güncel durumu, internet kullanımı, sergiler, teknolojik altyapıların durumu, uluslararası ve ulusal eğitim kurumlarının müfredatları vb. incelenerek raporlanmıştır. Araştırmaya göre;

“Araştırma ve uzman görüşleri sonucunda, yurtdışına kıyasla Türkiye’de mevcut teknolojik altyapı, eğitim kurumları, eğitimci ve kaynakların yetersizliği, araştırma geliştirme çalışmalarının eksikliği, kurumsal ve bağımsız girişimlerin yeterince etkin olamaması, devletin ve özel girişimlerin alana katkı sağlayacak adımları atmakta gecikmesi gibi bir çok etkenin, bu alanın dünyayla eşzamanlı olarak gelişmesinin önündeki önemli bariyerler oldukları tespit edilmiştir” (Erkayhan & Çaşkurlu Belgesay, 2014: 61).

Türkiye’deki sanatın gelişiminde Dijital Çağ’a uyumlu süreç, bağımsızların, kurumların, küratörlerin, araştırmacıların, öğrencilerin ve en önemlisi eğitimcilerin farkındalığı ile mümkündür.

Türkiye’de yeni medya sanatı eğitimi, dijital sanatlar, iletişim teknolojileri ve medya tasarımı alanlarına odaklanan çeşitli üniversitelerde verilmektedir. Sabancı Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi, Ordu Üniversitesi, Altınbaş Üniversitesi gibi kurumlar Yeni Medya Sanatı derslerini, zorunlu ve seçmeli dersler olarak müfredatına eklemiş bulunmaktadır. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel bölümünde Yeni Medya Sanatı dersi zorunlu ders olarak verilmektedir.

Küratör ve yeni medya sanatçısı Ekmel Ertan yeni medya sanatı’nın Türkiye’de eğitim veren kurumlardaki durumunu özetlemektedir: “Üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı bölümleri açıldıkça bu

alandaki öbeklenmeler başlıyor. Dijital teknolojiden tasarıma, tasarımdan sanata doğru bir yol açılmaya başlıyor. Türkiye’de halen yeni medya bölümleri yok; sanat okullarında da yeni medya mevcut değil, dolayısıyla bu sanatçıların hepsi görsel iletişim tasarımı ve bu bölümlerin master programlarından geliyor” (aktaran, Erkayhan & Çaşkurlu Belgesay, 2014: 58).

Mutlak sanat olamayacağı gibi mutlak sanat eğitimi de mümkün değildir. Baudrillard’ın (Baudrillard, 2010: 27) “Sanki bizden önceki her şeyin sonsuz retrospektifi düşmüş bahtımıza. Bu durum, siyaset, tarih ve ahlak için olduğu kadar, sanat için de geçerli – onun da bu açıdan hiçbir ayrıcalığı yok.” yorumu günümüzün yeni sanat pratiklerinin hızlı seyri içerisinde, kurumsallaşmış sanat eğitimi yapılarına yönelik bir eleştiriye dönüşmüş durumdadır. Sanat eğitimi veren devlet kurumlarında öğrenim gören öğrencilerin bahtına *bizden önceki her şeyin sonsuz retrospektifi* düşmektedir. Sanat eğitimi sistemimizdeki sonsuz retrospektifin kırılması çağın gerekliliklerinin pratiğe geçirilmesi ile mümkündür.

Türkiye’de geleneksel resim eğitimi veren güzel sanatlar fakültesi bölümleri de dijital sanatlar ve yeni medya sanatı gibi içerikleri müfredatlarına seçmeli ders şeklinde entegre etmeye başlamıştır.

4. RESİM BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN YENİ MEDYA SANATI İLE İLGİLİ GÖRÜŞLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

4.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın öncelikli amacı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde öğrenim gören öğrencilerin yeni medya sanatına yönelik yaklaşımlarını incelemektir. Dijital teknolojilerin sanata ve sanat eğitimine etkisiyle birlikte, geleneksel sanat eğitimi alan öğrencilerin güncel sanata bakış açıları ve yaklaşımları giderek önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, genç sanatçı adaylarının yaratıcı ifade sürecinde dijital teknolojilere yaklaşımını görmek, sanat eğitiminde yeni paradigmalara kurmak adına önemli veriler sunabilir.

Araştırma aynı zamanda, resim bölümü öğrencilerinin üretim pratiklerinde dijital teknolojiler

ile çalışmaya yönelik tutumlarını açığa çıkarılmayı hedeflemektedir. Türkiye’de eğitim kurumlarının teknolojik imkanlarındaki sınırlılık ve yetersizlik, akademisyenlerin ve öğrencilerin bu alandaki deneyimsizliğine sebep olmaktadır. Dolayısıyla bu araştırma, yeni medya sanatının eğitimdeki yeri hakkında farkındalık yaratmanın yanı sıra resim bölümü öğrencilerinin dijital sanata dair beklenti ve ihtiyaçlarını belirlemeyi de amaçlamaktadır.

Bu çalışmada yer alan bilgiler ve bulgular sanat eğitimi veren kurumlar için yeni medya sanatına yönelik ders içeriklerinin düzenlenmesine ve bu alanda akademik kaynakların artırılmasına katkıda bulunabilir. Aynı zamanda öğrencilerin yeni medya sanatıyla ilgili bilgi ve becerilerini geliştirmeye yönelik daha fazla fırsat yaratılması gerektiği konusunda eğitimcilere ve sanat kurumlarına rehberlik edebilir. Bu bağlamda, araştırmanın sonuçları Türkiye’de güzel sanatlar eğitimindeki güncel ihtiyaçları ortaya koyarak sanat eğitime yönelik politikaların geliştirilmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Bu çalışmanın, bölümde gelecekte yapılması

muhtemel müfredat çalışmalarına katkı sunması amaçlanmıştır. Resim bölümü gibi klasik-akademik eğitim müfredatları olan bölümlerde dijital sanat ve yeni medya sanatına yönelik müfredat üzerine çalışılması gerekliliği tartışmaya açılmıştır.

4.2. Araştırmanın Yöntemi

Gönüllülük esasıyla katılım sağlanan anket çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Google forms aracılığı ile oluşturulan 9 ifadeli ankette ‘3’lü Likert Ölçeği’ kullanılmıştır. Katılımcılardan, “katılıyorum”, “kararsızım” “katılmıyorum” seçeneklerinden birini seçmesi istenmiştir. Çalışmanın kavramsal metni literatür taraması ile oluşturulmuştur.

4.3. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın hedef grubu 2024-2025 eğitim öğretim yılı güz döneminde Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü’nde öğrenimine devam eden lisans öğrencileridir. Bölümde görev yapmakta olan akademisyenlerin ve öğrencilerin desteği ile an-

Tablo 1. Anket İfadelerinin Dağılımına Dair Bulgular

	Katılıyorum, n(%)	Kararsızım, n(%)	Katılmıyorum, n(%)
Yeni Medya Sanatı'nı daha önce duymuştum.	30 (%73,2)	7 (%17,1)	4 (%9,8)
Yeni Medya Sanatı'nın ne anlama geldiğini biliyorum.	22 (%53,7)	12 (%29,3)	7 (%17,1)
Yeni Medya Sanatı'nı takip ediyorum.	10 (%24,4)	16 (%39)	15 (%36,6)
En az bir 'Yeni Medya Sanatçısı' ismi biliyorum.	16 (%39)	6 (%14,6)	19 (%46,3)
'Yeni Medya Sanatı' üzerine araştırmalar yapmak ve 'Yeni Medya Sanatı' çalışmalarını üretmek isterim.	14 (%34,1)	20 (%48,8)	7 (%17,1)
Daha önce en az bir adet 'Yeni Medya Sanatı' ürettim.	8 (%19,5)	3 (%7,3)	30 (%73,2)
'Yeni Medya Sanatı'nda yapay zeka kullanımı ilgimi çekiyor.	15 (%36,6)	11 (%26,8)	15 (%36,6)
'Yeni Medya Sanatı' eğitimi almak isterim.	22 (%53,7)	11 (%26,8)	8 (%19,5)
Sanat eserlerinin giderek dijitalleşeceğine inanıyorum	27 (%65,9)	6 (%14,6)	8 (%19,5)

ket paylaşılmıştır. 109 kişilik hedef grubunda 41 öğrenci anket sorularını cevaplamıştır. Ankete katılım gönüllülük esasıyla sağlanmıştır. Çalışmada kişisel veriler toplanmadığı için, etik kurul izni alınmasına gerek duyulmaması üzerine araştırma kapsamında Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığının yazılı oluru alınarak araştırma sürecine başlanmıştır. Bu anket çalışmasında, katılımcılara dair hiçbir özel veri paylaşılmamaktadır.

4.4. Araştırmada Toplanan Verilerin Analizi

Anket ile toplanan verilerin analizinde yapay zekadan yararlanılmıştır. GPT-3.5, GPT-4o, Gemini ve Julius ai -Python aracılığı ile veri analizleri yapılmış, yapay zekâ tabanlarının sunduğu raporlardaki hatalar ayıklanmış ve düzeltilmiş, yüzde frekansların yer aldığı tablolar hazırlanmıştır. Ortaya çıkan istatistik verilerinin, son kontrolleri araştırmacı tarafından yapılmış, hatalar giderilerek araştırmaya dahil edilmiştir.

4.4.1. Bulgular ve Yorumlar

Ankete yaş, cinsiyet, gelir düzeyi, etnik köken vb. demografik bilgiler toplanmamıştır.

Ankete katılan öğrencilerin %17,1 (n:7)'i 1. sınıf, %34,1 (n:14)'i 2. sınıf, %24,4 (n:10)'ü 3. sınıf, %24,4 (n:10)'ü 4. sınıftır.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nı daha önce duymuştum.” ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %73,2 (n:30), kararsızım diyenlerin oranı %9,8 (n:4), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %17,1 (n:7)’dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nın ne anlama geldiğini biliyorum.” ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %53,7 (n:22), kararsızım

diyemlerin oranı %29,3 (n:12), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %17,1 (n:7)’dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nı takip ediyorum.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %24,4 (n:10), kararsızım diyemlerin oranı %39 (n:16), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %36,6 (n:15)’dür.

Katılımcılara yöneltilen “En az bir ‘Yeni Medya Sanatçısı’ ismi biliyorum.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %39 (n:16), kararsızım diyemlerin oranı %14,6 (n:6), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %46,3 (n:19)’dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’ üzerine araştırmalar yapmak ve ‘Yeni Medya Sanatı’ çalışmalarını üretmek isterim.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %34,1 (n:14), kararsızım diyemlerin oranı %48,8 (n:20), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %17,1 (n:7) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Daha önce en az bir adet ‘Yeni Medya Sanatı’ ürettim.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %19,5 (n:8), kararsızım diyemlerin oranı %7,3 (n:3), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %73,2 (n:30) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’nda yapay zeka kullanımı ilgimi çekiyor.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %36,6 (n:15), kararsızım diyemlerin oranı %26,8 (n:11), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %36,6 (n:15) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Yeni Medya Sanatı’ eğitimi almak isterim.” ifadesine katılıyorum diyemlerin oranı %53,7 (n:22), kararsızım diyemlerin oranı %26,8 (n:11), katılmıyorum diyemlerin oranı ise %19,5 (n:8) dir.

Katılımcılara yöneltilen “Sanat eserlerinin gide-

Tablo 2. Sınıflara göre ankete katılım oranları

Sınıf	Öğrenci yüzdesi ve sayısı
1.Sınıf	%17, (n:7)
2.Sınıf	%34,1 (n:14)
3.Sınıf	%24,4 (n:10)
4.Sınıf	%24,4 (n:10)
Toplam	41

rek dijitalleşeceğine inanıyorum.” ifadesine katılıyorum diyenlerin oranı %65,9 (n:27), kararsızım diyenlerin oranı %14,6 (n:6), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %19,5 (n:8)’ dir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi aktif öğrenci bilgi sayfası baz alındığında 2024-2025 güz dönemi Resim Bölümü aktif öğrenci sayısı 109’dur (ÇOMÜ, 2024). 109 öğrenciden oluşan araştırma evreninde 41 öğrencinin katılımıyla %37,61’lük bir katılım oranı yakalanmıştır. Elde edilen veriler, resim bölümü lisans öğrencilerinin yeni medya sanatı hakkındaki görüşlerine dair genel bir fikir edinmemize yardımcı olmaktadır. Ankete katılımın gönüllülük esasına dayalı olması istendiğinden, hedef öğrenci kitlesine anketin ulaştırıldığından emin olunmuş ancak öğrencilerin ankete katılımını zorunluluk altında bırakacak yöntemlerden kaçınılmıştır. Bu doğrultuda, kurumda öğrenim gören öğrencilerin araştırmalara katılım tercihlerini belirleyen koşulları ve eğitim-öğretimle ilgili anketlere olan yaklaşımlarını analiz edecek bir başka anket araştırmasının uygulanması değerlendirmeye ve tartışmaya açıktır.

Anket sonuçları, resim bölümü lisans öğrencilerinin yeni medya sanatı hakkında genel bir farkındalık düzeyine sahip olduğunu ancak konunun nüanslarını tam olarak kavrayamadığını göstermektedir. Katılımcıların büyük bir kısmı yeni medya sanatını duymuş olsa da, bu alanda çalışmalar üretme veya takip etme konusunda isteksiz oldukları görülmektedir. Bu durum, yeni medya sanatının akademik ortamlarda daha fazla yer alması ve popüler kültürde daha geniş bir şekilde tanıtılması gerektiğini göstermektedir. Öte yandan, katılımcıların büyük bir kısmı sanat eserlerinin dijitalleşeceğine inanmakta ve bu alanda gelişmelerin olacağını düşünmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda, üniversitelerde yeni medya sanatı derslerinin müfredata dahil edilmesi, sanat merkezlerinde atölye çalışmalarını düzenlenmesi ve sosyal medyada yeni medya sanatı projelerinin aktif olarak paylaşılması önerilebilir. Ayrıca, yeni medya sanatçıları ve projeleri hakkında daha geniş kitlelere ulaşacak şekilde tanıtım faaliyetleri yapılması, bu alanın gelişimine önemli katkı sağlayacaktır.

Anket sonuçlarına göre, öğrencilerin büyük çoğunluğu (%73,2 / n:30) “Yeni Medya Sanatı” tanımını daha önce duymuştur. Ancak, kavramın ne anlama geldiğini bilenlerin oranı daha düşüktür (%53,7 / n:22). Öğrencilerin %24,4’ü (n:10) “Yeni Medya Sanatı”nu takip ettiğini belirtmiştir. Katılımcıların %46,3’ü (n:19) “Yeni Medya Sanatçısı” ismi bilmediğini beyan etmiştir. Diğer yandan, öğrencilerin %34,1’i (n:14) “Yeni Medya Sanatı” üzerine araştırma yapmak ve çalışmalar üretmek istediğini belirtmiştir. “Yeni Medya Sanatı”nda yapay zekâ kullanımına ilgi gösteren öğrencilerin sayısı, ilgi duymayan öğrencilerin sayısı ile eşittir (%36 / n:15). “Sanat eserlerinin giderek dijitalleşeceğine inanıyorum.” ifadesine katılanların oranı %65,9’u (n:27) göstermektedir. Katılımcıların %19,5’i (n:8) ‘Yeni Medya Sanatı’ eğitimi almayı istemediğini belirtmiştir. Aynı soruya “kararsızım” yanıtı verenler %26,8 (n:11)’dir. %73,2’lik (n:30) bir oranla “Yeni Medya Sanatı” tanımını daha önce duyduğunu ve %53,7’lik (n:22) bir oranla kavramın ne anlama geldiğini bildiğini belirten öğrencilerin bulunduğu toplulukta, %19,5’lik (n:8) bir oran ile ‘Yeni Medya Sanatı’ eğitimi almayı istemediğini belirten öğrencilerin olması dikkate değer bir bulgudur. Aynı soruya ‘kararsızım’ cevabı veren öğrencilerin oranı %26,8 (n:11)’dir. Öğrencilerin kendilerine sunulması muhtemel bir güncel sanat eğitimini reddetme eğiliminin altında yatan sebepler araştırılmalıdır. Geleneksel eğitim metotlarına alternatif paradigmlar ile güncellenen müfredatlara karşı, öğrencilerde oluşan direnç ve görüş ayrılıkları incelenmeye değer bir fenomendir. Bölümdeki akademisyenlerin yönlendirmesi, yaşamakta oldukları dijital çağ’a yönelik ilgisizlikleri, sanatın güncel pratikleri ile aralarına koydukları mesafe, almakta oldukları eğitime dair bilgisizlikleri bu kararlarında etkili olabilmektedir. Hedef öğrenci grubunun Z kuşağı mensubu gençlerden oluşması, gelecekteki muhtemel bir araştırmada önemli bir araç olarak değerlendirilmelidir.

Araştırma bağlamında, öğrencilerin dijital okuryazarlığa yönlendirilmesi önem kazanmaktadır. 2021’de Necmettin Erbakan Üniversitesi, Resim-iş Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda yapılan (Büyükparksız & Okur, 2021) araştırmada öğrencilerin güncel sanat eserlerini anlamlan-

dırmada sıkıntı yaşadıkları bunu aşabilmek için entelektüel bilgiye ihtiyaç duydukları bulgulanmıştır.

Bu araştırmada, bölüm öğrencilerinin almakta olduğu eğitimin niteliği değerlendirilmemiştir. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Resim Bölümü öğrencilerinin dijital çağda yeni medya sanatı hakkındaki bilgileri ve düşünceleri analiz edilmiştir. Araştırmacının geçmişte yapmış olduğu "Güzel Sanatlar Eğitimi Alan Üniversite Öğrencilerinin Plastik Sanatlarda Dijitalleşme Üzerine Görüşleri ve Analizi: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Örneği" başlıklı araştırmaya göre, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü öğrencilerinin sanat eğitiminde dijital metotlara ilgileri ortalamanın üstünde olarak ölçülmüş olsa da, bu ilgi, ankete katılan diğer bölümlerle kıyaslandığında düşüktür. Söz konusu araştırmada resim bölümü öğrencileri arasında; dijital kavramlar, dijital gelişmeler ve dijital araçlar konusunda bilgi ve farkındalık eksikliği gözlemlenmiştir.

Ülkemizde eğitim veren yükseköğretim kurumlarında yeni medya sanatı derslerinin yokluğu sanat eğitimini ve bu alanda eser üretim süreçlerini olumsuz etkilemektedir. Bu kurumların yeni medya sanatına yönelik disiplinlerarası müfredatlar oluşturmaları ve öğrencileri dijital okuryazarlığa yönlendirmelerinin önemli olduğu söylenebilir. Geleneksel akademik eğitim planlarının güncellenmesi gerekliliği konusunda akademisyenler arasında oluşan görüş farklılıkları üzerine yapılacak araştırmalarla bu konuda sağlıklı adımlar atılabilir. Ankete katılım oranının düşüklüğü göz önüne alındığında, anketin tekrarı ve daha çok katılımcıya ulaşması için alternatif yöntemler geliştirilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- BAUDRILLARD, J. (2010). *Sanat Komplosu*. Çevirenler: Elçin Gen – Işık Ergüden. İstanbul: İletişim Yayınları. ISBN: 978-975-05-0800-4
- BURNHAM, J. (1970). *Software: Information Technology, It's New Meaning of Art*. New York: Jewish Museum.
- BÜYÜKPARMASIZ, M. A., & OKUR, A. (2021). Sanat Eğitimi Alan Öğrencilerin Yeni Medya Sanatına Yönelik Görüşleri. *Ekev Akademi Dergisi* (85), 247-264.
- ÇOMÜ. Kurumsal Değerlendirme Sistemi, <https://ogrenciisleri.comu.edu.tr:https://ubys.comu.edu.tr/BIP/BusinessIntelligence/Home/Index> [Erişim tarihi: 15/10/2024]
- DİKEN. Refik Anadol'un NFT eseri 21 milyon TL'ye satıldı. www.diken.com.tr:https://www.diken.com.tr/refik-anadolun-nft-eseri-acik-artirmada-21-milyon-tlye-satildi/ Erişim tarihi: 12/10/2024
- DOLUNAY, A. (2016). Teknolojinin Görsel Sanatlar ve Sanat Eğitimine Katkısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(42), 1208-1213.
- ERKAYHAN, Ş., & ÇAŞKURLU BELGESAY, M. (2014). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*(14), 45-62.
- KAPROL, T. (2016, 06 08). Geçmişten Günümüze Yeni Medya ve Türkiye'deki Yansımaları. <https://www.artfulliving.com.tr:https://www.artfulliving.com.tr/sanat/gecmisten-gunumuze-yeni-medya-ve-turkiye-deki-yansimalari-i-6667> (Erişim tarihi: 15/10/2024)
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press. ISBN: 9780262632553
- MCQUIRE, S. (2006). *The Media City: Media, Architecture, And Urban Space*. Londra: SAGE Publications. ISBN: 9780857025371
- MUL, J. D. (2008). *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*. (A. Özdamar, Çev.) İstanbul: Kitap Yayınevi. ISBN: 9789756051894
- PAUL, C. (2008). *Digital Art*. London: Thames & Hudson. ISBN: 978-0500204238
- POPPER, F. (1983). *Electra: Electricity and Electronics in the Art of the 20th Century*. Paris: Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. ISBN: 2-904497-03-X
- REICHARDT, J. (1968). *Cybernetic Serendipity*. London: Studio International. ISBN:9781948764001
- RINDER, L. (2001). *Bitstreams*. New York: Whitney Museum of American Art.
- STALLABRAS, J. (2009). *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Biennaller*. İstanbul: İletişim Yayınları. ISBN: 9789750506994

STOCKER, G. (1999). *Ars Electronica: Facing the Future*. Massachusetts: The MIT Press. ISBN: 0-262-041 76-6

TRIBE, M. (2006). *New Media Art*. Koln: Taschen. ISBN: 978-3822830413

SABANCI ÜNİVERSİTESİ. (2024, 10 10). *Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı*. Sabancı Üniversitesi: <https://www.sabanciuniv.edu/> Erişim tarihi: 16/10/2024