

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Mehmet Nuri KIVRAK

DİJİTAL ÇİZİM ve GÖRSELLEŞTİRME TEKNİKLERİNİN
DESEN EĞİTİMİNDE KULLANILMASI

Danışman

Prof. Sadettin SARI

Resim Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2015

İÇİNDEKİLER

RESİM DİZİNİ.....	v
ÖZET.....	vii
SUMMARY.....	viii
ÖNSÖZ.....	ix
GİRİŞ.....	1

I. BÖLÜM: GİRİŞ

1.1. Problem.....	3
1.2. Araştırmanın Amacı.....	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	4
1.4. Araştırmanın Yöntemi.....	7

II. BÖLÜM: RESİMDE DESEN

2.1. Desenin Tanımı ve Anlamı.....	8
2.2. Genel Hatlarıyla Türkiye’deki Güzel Sanatlar Fakülte’lerinin Desen Dersi İçeriği.....	9

III. BÖLÜM: DİJİTAL SANAT KAVRAMLARI ve UYGULAMALARI

3.1. Dijital Sanat ve Yeni Medya.....	13
3.1.1. Dijital Görüntüleme: Fotoğraf ve Baskı.....	15
3.1.2. Heykel.....	18

3.1.3. Enstelasyon (Yerleştirme) sanatı.....	19
3.1.4. Film, Video ve Animasyon.....	20
3.1.5. İnternet ve Ağ Sanatı.....	21
3.1.6. Yazılım Sanatı.....	22
3.1.7. Sanal Gerçeklik ve Genişletilmiş Gerçeklik.....	23
3.1.8. Ses ve Müzik.....	23
3.2. Bilgisayar Sanatı (Computer Art) Eğitimi Alanındaki Gelişmeler.....	25
3.3. Dijital Sanat Sektörü ve Yeni Medya Sektörü Uzmanlarının Yorumları.....	28
3.3.1. Kişisel Görüşmeler.....	28
3.3.1.1. Sanat ve Mühendisliğin Birleşimi.....	28
3.3.1.2. Dijitale Genel Bakış.....	31
3.3.1.3. Yeni Bir ‘Olası’ Sanat Dalı: Video Oyunları.....	37
3.3.2. Pixofun Stüdyosu.....	40
3.3.3. Tale Worlds Stüdyosu.....	40
3.3.4. Gamester Stüdyosu.....	40
3.3.5. Oyun Stüdyosu.....	41
3.3.6. Elite Game Studio & Madbyte Game Stüdyosu.....	41
3.3.7. Infoster Stüdyosu.....	41
3.3.8. Nowhere Studios.....	42
3.3.9. Gram Games Stüdyosu.....	42

IV. BÖLÜM: DİJİTAL ÇİZİM ve GÖRSELLEŞTİRME TEKNİKLERİNİN KULLANIMINA DÜNYADAN ve TÜRKİYE’ DEN ÖRNEKLER

4.1. Dünyadan Örnekler.....	43
4.2. Türkiye’den Örnekler.....	53

SONUÇ.....	67
KAYNAKÇA.....	69
EKLER.....	75
ÖZGEÇMİŞ.....	91

RESİM DİZİNİ

Görsel 1: Oscillon 45, Ben LAPOSKY, 1952.....	14
Görsel 2: Oscillon 520, Ben LAPOSKY, 1960.....	15
Görsel 3: Adnan Ataç, Fotoğraf.....	15
Görsel 4: Orhan Cem Çetin, Gümüş Gezegen, 2014.....	17
Görsel 5: Tahir Ün, About Nihilty or Identity, 1996-2000.....	17
Görsel 6: Ahmet Arif Eken, 3D Heykel, 2008.....	18
Görsel 7: Seçkin Pirim, 3D Heykel ve 3D baskı, 2009-2012.....	19
Görsel 8: Beliz Demircioğlu, Intouch İsimli Video Enstelasyon, İstanbul.....	20
Görsel 9: Haluk Akakçe, Video, The Measure of All Things, 2000, Shangai.....	21
Görsel 10: Blood Red Mirror, Gerhard Richer, 1991.....	30
Görsel 11: Invasion, Kerem Beyit, 2011.....	31
Görsel 12: Winter Street, Thomas Pringle, Digital Boyama, Danimarka.....	43
Görsel 13: Digital Figure Drawing 2, Michael Atiyeh, Dijital Boyama, ABD, 2010.....	44
Görsel 14: Naked Figure, Jason Courtney, Dijital Boyama, ABD, 2009.....	45
Görsel 15: Clash of the Titans, Charlene Chua, Digital Boyama, Kanada.....	46
Görsel 16: İsimsiz, Andreas Fernhede, Digital Boyama, İsveç.....	46
Görsel 17: Martial Arts, Chris Parks, Digital Boyama, Rusya, 2011.....	47
Görsel 18: North Kingdom, Raphael Lacoste, Digital Boyama, Kanada.....	48
Görsel 19: Delicious Corpses, Alexandre Chaudret, Digital Boyama, Fransa.....	49
Görsel 20: Race Day, Peter Nowacki, 3D Sanatı, Polonya.....	50
Görsel 21: In Search of Sunshine, Darek Zabrocki, Dijital Boyama, İngiltere.....	51
Görsel 22: Facor Isfald, Jared Nickerson, Digital Boyama, ABD.....	52
Görsel 23: Mos-Definite, Jared Huand, Dijital Boyama, ABD, 2014.....	52
Görsel 24: All My Kingdom, Kerem Beyit, Dijital Boyama, Türkiye, 2013.....	53
Görsel 25: Charlotte, Kerem Beyit, Dijital Boyama, Türkiye, 2008.....	54
Görsel 26: Koca Seyit, Cihan Tuncel, Dijital Boyama, Türkiye.....	55

Görsel 27: Ulu Önder Atatürk, Cihan Engin, Dijital Boyama, Türkiye.....	56
Görsel 28: Galata Kulesi, Cihan Engin, Dijital Boyama, Türkiye.....	57
Görsel 29: Burak Şentürk, Dijital Boyama, Türkiye, 2013.....	58
Görsel 30: Passion and Courage, Fırat Doğaner, Dijital Fotoğraf ve Retouch, Türkiye, 2013.....	59
Görsel 31: Fantasy Desert Concept,Önder Tür, Dijital Art, Painting, Retouch, Türkiye, 2014.....	61
Görsel 32: Mola Hotel Key Feature, Önder Tür,Digital Art, Retouching, Türkiye, 2013.....	62
Görsel 33: Special Team, Galip Aksular, Graphic Design, Pring Design, Türkiye, 2014.....	63
Görsel 34: Woman, İsmadil Dedeoğlu,Digital Art, Illustration, Türkiye, 2015.....	64
Görsel 35: Stoll, İsmanil Dedeoğlu, Digital Art, Illustration, Türkiye, 2013.....	65
Görsel 36: The Anger, İsmail Dedeoğlu, Digital Art, Illustration, Türkiye, 2015.....	66

ÖZET**DİJİTAL ÇİZİM VE GÖRSELLEŞTİRME TEKNİKLERİNİN DESEN
EĞİTİMİNDE KULLANILMASI****Mehmet Nuri KIVRAK****Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi****Danışman: Prof. Sadettin SARI****Mayıs 2015, 92 Sayfa**

Sanat ve teknoloji etkileşimi her çağda kendini farklı formlar ve tekniklerle göstermiştir. Antik eserlerdeki sanat ve teknik, günümüzdeki dev bütçelerle yapılan filmlerde ve teknolojik aygıtlarda kendini göstermektedir. Bilgisayar ile gelen dijital devrimin birçok alanda etkili olması, özellikle sanat malzemesi anlamında ciddi bir şekilde hissedilmektedir. Kullanılan teknikler ve üretilen eserler tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar çeşitlenmiş ve farklılaşmıştır. Her çağda kendine yeni araçlar bulan sanat, günümüzde en yeni formu olan dijital platform ile karşımızdadır.

Bu tez çalışması, desen öğretiminde araç olarak modern çağın ürünlerinden olan dijital çizim ve görselleştirme tekniklerinin (computer art) kullanımını teorik anlamında irdelemektedir.

Yazılmış olan bu tez çalışması toplam dört bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde ortaya konulan fikir ve problem irdelenmiş, konunun önemine dikkat çekilmiştir. İkinci bölümde desenin tanımı ve Türkiye’deki desen eğitimi anlatılmıştır. Üçüncü bölümde dijital sanat kavramları ve uygulamalarına örnekler verilmiş, birebir görüşülen sektör uzmanlarının yorumları eklenmiştir. Dördüncü bölümde Dijital Çizim ve Görselleştirme Tekniklerinin Kullanımına dünyadan ve Türkiye’den örnekler gösterilmiştir.

Son olarak ise sonuçlar irdelenmiş ve hızla ilerleyen bu dijital akıma bizim nasıl dahil olabileceğimizin cevabı verilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler; Dijital Çizim, Desen Eğitimi, Sanat Malzemesi

SUMMARY

USAGE OF DIGITAL VISULATION and DRAWING TECHNICS in PAINTING and DRAWING LESSONS

Art and technology involvement has been shown itself in different forms and technics. Art and technics in ancient wonders can be seen today in films and technologic developments. Digital age evolution effect can be sensed on art and art materials. Art technics and materials are so different as newer seen in history before. The art is beneath us with new partner that called digital platform.

This thesis, theoretically examin the usage results of digital tablet in painting and drawing lessons.

This thesis study has four parts. The first part includes main definition of problem and idea explanations. Second part is description of drawing and drawing lessons. Education in Turkiye about drawing lessons. The third part is the digital art and its applications. Also include interview with digital art industry members-experts. Fourth part is; examples of using digital technics on artworks. Last is, examines checked and find out, how to catch this digital art trend-movement before its too late.

Key Words; Dijital Drawing, Drawing and Painting Lesson, Art Material

ÖNSÖZ

Bu tezde sanat öğretiminin teknoloji ve teknik ile olan ilişkisi irdelenmiş ve bundan ne gibi edinimler kazanılabileceği anlatılmaya çalışılmıştır. Güzel Sanatlar Fakültesi başlığı altında, öğrencilerimize ve üniversitemize en iyi kazanımı ve başarıları getirecek potansiyelde modern bir malzemeyi daha iyi tanıyabilmek için bu tez yol gösterici olmaya çalışmıştır.

Yapılan araştırmalar, taramalar ve iletişime geçilen sektörün tanınan isimleri konuyla ilgili oldukça yararlı ve yol gösterici bilgiler sunmuşlar ve aktarmışlardır. İncelenen yapıtlar-çalışmalar ve dijital tekniklerin kendisi, disiplinler arası ilişkinin günümüzde eser-proje üretmek için olmazsa olmaz olduğuna da bir gönderme niteliğindedir.

Tez çalışmasının oluşma sürecinde bilgi ve tecrübelerini benimle paylaşan, aydınlatıcı fikirleriyle bana destek olan danışmanım Prof. Sadettin SARI'ya, Eğitim Fakültesinden Doç. Dr. Bayram BIÇAK'a ve bana birçok konuda yol gösteren değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAĞ ve Doç Dr. Mehmet ÖZKARTAL'a teşekkürlerimi sunarım. Dijital sanat sektörü (computer art) ayağında da yardımlarını hiç esirgemeyen ve bana bizzat yazılarını gönderen; Sn. Güvenç ŞAHİN (Vector Games), Sn. Talha AYNACI (BSC) ve Sn. Sarp KÜRKÜ' ye (Seti Medya) yürekten teşekkür ederim. Ayrıca bu tezde katkıları olan Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü 3. Sınıf (2014) öğrencilerine de teşekkür ederim.

Mehmet Nuri KIVRAK

Mayıs, 2015

GİRİŞ

“20. yüzyıl, 19. yüzyıldan devraldığı sanat anlayışları ve hızla değişen akımlarıyla çok hareketli bir görüntü sergiler. Sanat tarihinde belki de en çok özgün sanat akımı 20. Yüzyılda ortaya çıkmıştır. Bilim alanında bu dönem bir çok yeniliklere tanık olmuştur. İzafiyet kuramı, kuantum kuramı, psikanaliz, sembolik mantık, radyo, X ışınları, uçağın icadı gibi. ” (Tansuğ, 1993, s.240). 21. yüzyılda sanatın ve sanatçının geldiği nokta da teknoloji bağlamında incelenirse, karşımıza çıkan yapıtlar ve denemeler geçmişten oldukça farklı formda, bir o kadar da yenilikçidir denilebilir. Dijital sanat galerilerinden, sinema filmlerine, dijital heykel ve enteleasyonlardan, sanal gerçekliğe kadar teknolojik-sanatsal gelişmeler ve tasarımsal inovasyonlar, çağın yeni terimi olan dijital platformda vücut bulmaktadırlar.

Günümüzdeki dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar sanatçıları yönlendirmiş dolayısı ile sanatı da biçimlendirmiştir diyebiliriz. Bu duruma kıyasla eski bir örnek olan fotoğraf teknolojisi gösterilebilir. Daha güncel bir örnek olarak ise dijital sanatı gösterebiliriz. Bunu aslında doğal bir geçiş süreci olarak görmek yanlış olmayacaktır. Çünkü sanat her zaman içinde bulunduğu dönemin olanakları ile şekillenmiştir. Kandinsky’ye (2013:29) göre; “Her sanat eseri, çağının çocuğu ve çoğu zaman duygularımızın kaynağıdır. Geçmişin sanat ilkelerini canlandırma çabaları en fazla ölü bir sanat doğurur.” Bundan da anlaşılacağı gibi, uygarlığın her dönemi, asla tekrarlanmayacak kendine özgü bir sanat ve sanat tekniği meydana getirebilir.

Öte yandan, sanatın temellerinden olan desen alanında ise eğitim, ağırlıklı olarak klasik yöntemlerle yapılmaktadır. Akdeniz Üniversitesi (AÜ) resim bölümü, örgün ders müfredatını (2015) ele alırsak, öğrenim neredeyse klasik çizim yöntemleri üzerine inşa edilmiştir denilebilir. (Bilgisayar Destekli Tasarım, Multimedya ve Dijital Sanat dersleri müfredatta bulunmaktadır.) Örgün eğitim programındaki bu durum olumsuz bir gerçek değil, yapıcı eleştirel bir tez çalışması için konu mahiyetinde seçilmiş bir başlıktır.

Bu tezde malzeme anlamında yeniliğin gereğine dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Çalışmada tanıtılmaya çalışılan bu modern yöntemi uygulamak kurumların tasarrufundadır. AB Komisyonu raporuna göre (2009) ; 12 ülkede Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) kullanılmakta ve diğer birçok ülkede girişimlerde bulunmaktadır. Bunun sonucu olarak, sahip olunan ve kullanılan BİT araçlarıyla ilgili bir standardizasyon ve puanlama sistemi de getirilmektedir.

Çalışmayı yaparken plastik değerlere bağlı kalmak ve klasik öğretim yöntemine ek olarak yeni tekniği uygulamak amaçlanmıştır. Bu tez, desene bir alternatif bulma çabası gütmemektedir.

“Artistler, dijital teknolojileri genelde araç olarak veya onları klasik eser üretiminde kullanmaktalar (heykel ve baskı) yada dijital teknikleri, eserlerini arşivlemek için de kullanmaktalar, son olarak da eserlerini iletmek, göndermek için diyebiliriz” (Paul, 2003, s.3).

Tıpkı Şenyapılı’nın (1996) desen hakkındaki tanımında da olduğu gibi, günümüzde desen, eski tanımların aksine yalnızca çizgiyle yapılan resim değildir derken, bugün geline nokta dijital teknolojilerin de yalnızca eser arşivleme, baskı gibi durumlar için değil eserin bizzat kendisinin yaratımı için de kullanılmaya başlandığı somut örneklerle görülebilmektedir. Bu dijital teknolojilerin-tekniklerin, orta ve uzun vadede resim programındaki yeniliklerden biri olması kuvvetle muhtemel bir gelişme olarak ön görülmektedir.

I. BÖLÜM : GİRİŞ

1.1 Problem

Resim eğitimi programında kullanılması öngörülen, modern bir teknik olan dijital çizim ve görselleştirme teknikleri (computer art, new media) ile ilgili tespitler ve çözüm odaklı öneriler çalışmanın problem durumunu ortaya koymaktadır.

1.2 Araştırmanın Amacı

Modern çağın gelişen sanat araçları ile değişime uğrayan sanat ürünlerinin yüksek öğrenim programlarında anlaşılması, kullanılması ve yeni formlarının uygulanabilmesi için gerekli teorik altyapının oluşması amaçlanmıştır. Yeni medya (new media), bilgisayar sanatı (computer art), gibi isimler verilen dijital-sayısal sanatların irdelenmesindeki amaç; Güzel Sanatlar Fakültelerinde eğitim gören öğrencilerin geleceğin teminini sağlayabilmeleri ve sanat icralarının çeşitliliğini arttırabilmeleri üzerine kurgulanmıştır.

“Bilgisayar sanatı (computer art) bir sanat formu olarak meşru olmuştur. Sanat biçimi olarak ve sanat eğitimi yöntemi olarak da kabul edilmiştir. Buna rağmen bilgisayar sanatı, halen eğitim kurumlarında yaygın olarak kullanılmamaktadır. Bunun sebebi ise öğretmenlerin pedagojik olarak, deneyim olarak ve kaynaklar olarak bilgisayar sanatından uzak ve bilgisiz olmalarıdır” (UNESCO, 2006. s.10).

Dünyada, eğitim ile ilgili eğilimler, içinde bulunduğumuz elektronik çağdan etkilenebilmektedir. Sanat alanında da bu etkileri görmek mümkündür. “Toplum yaşayışının her alanında olduğu gibi eğitim alanında da değişim söz konusudur. Öğretimde yaygın olarak kullanılmaya başlanan yeni geliştirilmiş araç, gereç ve materyallere, sanat eğitiminde de ihtiyaç duyulmaktadır” (Zor, 2008. s.18).

Malzemedeki gelişmeler sanat, sanatçı ve sanat eğitimi kavramlarını da değişime itmiş gibi görünmektedir. “Tabletler, kâğıt, analog, dijital ve benzeri kayıt teknolojileri olmasaydı bugün sahip olduğumuz kültürler olmazdı. Diğer bir deyişle, teknoloji kültür analistlerinin yan meselesi değil, her zaman ve her yerde var olan bir konudur. Kısaca tüm kültür teknolojidir” (Lister ve diğerleri, 2009).

Bu araştırmanın amacı, tarihe bakıldığında doğal bir süreç olarak değerlendirilebilecek gelişmelerden bir tanesi olan dijital çizim ve görselleştirme tekniklerinin desen eğitimi programındaki olası rolünü belirlemektir.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

- Kullanmakta olduğumuz kağıt, kalem gibi malzemeler ile göreceli daha yeni olan bilgisayar tabanlı çizim teknik ve kavramlarının neler olduğu.
- Dijital çizim tekniklerinin eğitim bağlamında irdelenmesi.
- Dijital çizim tekniklerine geçişe neden olabilecek toplumsal, ekonomik ve teknolojik etkenler nelerdir?
- Dijital çizim teknikleri hangi yönleri ve özellikleri ile desen dersinde, malzeme anlamında yenilik getirmiştir?

1.3 Önem

Dünya sanat anlayışındaki biçim, içerik ve uygulama anlamındaki değişimlerin teknoloji ile olan yakın ilişkisini anlamak, bu oluşumların ülkemizdeki yansımalarını eğitim bağlamında irdelenmek gerekmektedir. Dünya sanat eğitimindeki eğilimleri inceleyip modern metodları takip etmek ve gerektiğinde uygulamak konusunda çalışmaların yapılması, modern sanatın yeni anlayış biçimlerinin kavranması adına önemli bir girişim olacaktır. Bütün dünyanın iletişim ve etkileşim halinde olduğu bu zamanda her disiplinden sanatçıların çalışmaları hiç olmadığı kadar hızlı yayılmakta ve bilinirliği ciddi derecede artabilmektedir. Birçok disiplinin bir araya gelmesi ile teknolojinin bir ürünü ve sanatın aracı olan fotoğraf makinesi veya video kamera ile yapılan bir sanat nesnesi (fotoğraf, film) yine bir başka sanat nesnesi olabilecek bir kitaptan beslenmekte olabilir. Bahsedilen iletişim çağı, yeni medya ve etkileşim içinde olan küresel dünya için yukarıdaki disiplinler arası çalışma bağlamında ki en iyi örnek J.R.R Tolkien'nin ünlü yapıtından aktarılmış olan Yüzüklerin Efendisi sinema filmini örnek göstermek mümkündür. Edebiyat sanatı, fotoğraf sanatı, video sanatı, resim sanatı, desen sanatı, müzik sanatı gibi birçok disiplinin dijital teknoloji ile birleşmesinden çıkan ürünleri çeşitlemek çağımızda gitgide kolaylaşmaktadır.

Bu disiplinler arası etkileşimi desen özelinde de görmek mümkündür. “Çağdaş sanat pratikleri, günümüz sanatının kendi nesnesiyle ilgili problematikleri çözmede çok yönlü yollar ve disiplinler kullanmaktadır. Resim, fotoğraf, sinema, yeni medya gibi disiplinlerin kendi aralarındaki imge ve form alışverişleri, sanat yapıtının kendi sınırlarını eritmiştir. Geleneksel anlamda disiplinlerin tek başına kullanıldığı uygulamalar elbette sürekliliğini korumaktadır. Bu süreklilik teknik anlamda disiplinler (tek başına resim, tek başına desen, tek başına heykel vb. gibi) sayılabilir. Ancak sanat nesnesinin kavramsal bütünlüğü disiplinlerarası bir yapıdan beslenir (tıp, astronomi, tarih, ekoloji, sosyoloji, mimari) ve bu durum yapıtın tek başına bir desen veya çizim olarak olarak yapıtlaşabileceğini gözler önüne serer. Dolayısıyla desenin klasik konservatif yapısı, teknik bütünlüğü, günümüz sanatının farklı dinamikleriyle, içerikle üst üste çakışarak tanımı kolay olmayan bir sentez yapıya bürünür” (Albayrak, 2012, s.10).

Sanatın yanına teknolojiyi yakıştıramama durumu ‘kitsch’ söz konusu olmadığı sürece yersizdir denilebilir. “Modern teknolojinin özüyle gerçek bir yüzleşme mümkündür. Bu yüzleşme için teknolojinin özüne yakın, ama ondan temelde farklı bir başka alanın ‘içinden’ bakmak gerekir” (Uçkan, 2012). Uçkan’ın da bahsettiği bu alan sanat olabilir.

“20. yy da resim, heykel mimari gibi plastik sanat dallarının birbirine yakınlaştığı, bunlara ek olarak fotoğraf ve sinemanın da etkinliğinin arttığını görebiliriz. Özellikle fotoğrafın icadı ve kullanımının yaygınlık kazanması görsel sanatlarla ilgili ciddi bir dönüm noktasıdır. Fotoğraf, resim sanatında nesnel doğa arayışından kaçışı hızlandırmıştır. 20. yy.’ın başında fotoğraf makinesinin kullanımı, bugünkü bilgisayar kullanımı kadar önemlidir. Fotoğrafın çoğaltılabilme özelliği, sanat yapıtının tek özgün ve belkide yüce olması ile ilgili görüşleri de değiştirmiştir. Bugün benzer bir tartışma bilgisayarla üretilen sanatsal çalışmalar için de yapılmaktadır. Eskiden olduğu gibi günümüzdeki bazı çevrelerin tutucu, kuralcı tavrına rağmen, bilgisayar teknolojisi, sunduğu yeni anlatım olanaklarıyla, sanat ve sanat eğitiminde yaygın olarak kullanılır hale gelmiştir. Ülkemizde bu işler biraz el yordamıyla yapılıyor olsa da fotoğrafın tüm dünyada sanat olarak kabul gördüğü gibi bilgisayar destekli sanatsal üretim de (adı herne olursa olsun, sayısal sanat denilebilir) kısa bir süre sonra kabul görecektir. Ancak asıl olan yalnızca yeni teknolojilerin kullanılması değil, sanattaki yeni açılımların ve bilgi birikiminin akademik kurumlarda doğru değerlendirilmesidir.

Sanat eğitimi veren kurumlarımızda, 20. yy. deneyimlerinden yeterince yararlanılmadığını üzülererek görmekteyiz’’ (İnce, 2004, s.255).

Ülkemizde çok az üniversitenin bünyesinde, dijital sanatlar hak ettiği önemi görebilmektedirler. Dijital sanatlar ve yeni medya üzerine kurulmuş bazı üniversite programları; Sabancı Üniversitesi, Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim, Yüksek Lisans Programı. Mimar Sinan Üniversitesi, Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım, Yüksek Lisans Programı. Anadolu Üniversitesi, Çizgi Film Anasanat Dalı gibi.

Yukarıda adı geçen üniversitelerin ilgili bölümlerinin, çağdaş akım ve çağdaş gereklilikler sonucu oluşturulduğu söylenebilir. Bu çağdaş akım olgusunu anlamak ve ondan çıkarımlar yapmak adına bölümler açmak veya mevcut bölümlerde yenileşmeler hazırlamak gerekebilir. Yapılacak girişimlerin etkili ve anlamlı olabilmesi için ciddi planlamalar yapmak gerekmektedir. Yalnızca ders veya içerik yenilemek bazen yeterli gelmeyebilmektedir. Eğitimcilere, idarecilerden daha fazla sorumluluk düşmekte, girişimlerin bizzat uygulayıcıların-eğitimcilerin eli ile yapılması gerekmektedir.

“Bugün için, sorunun eğitim modellerinde düğümlendiğini varsaymak, program değişiklikleri ile köklü çözümler aramaya yersiz bir çaba denilebilir. Hangi alanda olursa olsun eğitim muhakkak ki planlı bir süreçtir. Çağdaş olabilmesi için de bir yanı yeni gelişmelere hep açık olmak zorundadır. Bunu gerçekleştirecek, idari mekanizma değil, eğitimcilerin kendisidir. Yaşadığımız çağın gerçekleri ile öğrencilerimizi yüzleştirebildiğimiz ölçüde, verdiğimiz sanat eğitimi anlamlı olacaktır. Milli eğitim bakanlığının e-devlet uygulamasını başlattığı bir dönemde, görsel sanat öğretmenin bilgisayar desteğinden yoksun bir eğitim sürecinde yetişmesi herhalde düşünülemez. Bu sebeple; bilgi çağının üretim, eğitim ve iletişim aracı olan bilgisayarları temel tasarım derslerinde kullanmanın önemli bir adım olacağı kanısındayız’’ (İnce, 2004, s. 260).

“Kuşkusuz sanatın gerçekliği, universal bir dil olması ve kültürler arası etkileşimde gündeme gelen performansa ait farklılıklar kadar, benzerlikler de sergileyebilmektedir. İşte en hassas nokta olarak bu gösterilebilir. Benzerlikler veya farklılıklar arasındaki ayrımın belirgin açılımını yine o toplumun kültürel belirleyicileri oluşturmaktadır. Üniversitelere düşen görevlerden biri, bünyelerindeki

sanat eğitimi kurumlarında müfredata yönelik gelecekçi tasarımları çağın gerçeklerine ve amaçlarına adapte edebilmesidir. Burada yine küreselliğin doğal sonuçlarından tüm teknolojik yeniliklere açık olmak ve bunları eğitime entegre edebilmek de aynı derecede önemlidir. Sanat eğitimi, bir bakıma direnç mekanizmalar geliştirirken aynı zamanda yeni kültürel değerlere de ulaşmış olacaktır” (Eker, 2004, s. 127).

1.4 Yöntem

Genel olarak sanat eğitimindeki gelişimin ve değişimin sebeplerinin toplumsal, ekonomik ve teknolojik yönlerinin araştırılması, değerlendirilmesi amacıyla, genel tarama modeli tercih edilmiştir.

“Ülkemizde sanat eğitimi tarihine bakışın amaçlarından biri, kimi değişim ve gelişimleri incelemek, öteki ise, geçmişten bugüne ulaşan kimi sorunların hala neden çözülemediğine dikkat çekmektir” (Kırışlıoğlu, 2005, s. 34).

Araştırma kapsamında birebir irtibata geçilen ve bu araştırma için yazı kaleme alan, yeni medya alanında ki sektör mensubları şu şekildedir;

Sanat ve Mühendisliğin Mükemmel Birleşimi Video Oyunları, adlı yazısı ile Güvenç Şahin, (Kurucu, Vector Games).

Yeni Bir Olası Sanat Dalı: Video Oyunları, adlı yazısı ile Sarp Kürkcü, (Genel Yayın Yönetmeni, Seti Media).

Türkiye’de ve Dünyada Oyun Endüstrisi adlı yazısı ile Talha Aynacı (Editör, BSC).

Taramalar, Akdeniz Üniversitesi Kütüphanesi, Süleyman Demirel Üniversitesi Kütüphanesi, Ahmet A. Sönmez Halk Kütüphanesi, şahıslardan temin edilen kaynaklar, süreli yayınlar ve internet ortamındaki kaynaklardan yapılmıştır. Metnin, konuyu probleminden uzaklaştırmadan, sonuçla ilgili çıkarımlar yapılmasını sağlayacak şekilde yazılmasına özen gösterilmiştir. Metin içerisinde bulunan görseller, betimleyici ve konuyla direk ilintili olduğu düşünülerek eklenmiştir.

Atıf yapılan kaynakların eğitim alanı ile ilgili olanları basılı ve süreli yayınlardan temin edilmiş, dijital sanat ayağında olanlar ise ağırlıklı internet kaynaklı ve birebir bağlantı kurulmuş kişilerden oluşmaktadır.

II. BÖLÜM : RESİMDE DESEN

2.1 Desenin Tanımı ve Anlamı

Bedri Rahmi Eyüboğlu deseni şu şekilde tanımlamıştır; “En ufak renk kaygısına girmeden yapılan resimlere desen denilir.” Nurullah Berk’ in tanımı ise şöyledir; “Güzel desen, düz ve eğri çizgilerin denli bir şekilde kağıt üstünde tertiplenmesidir.” Hilare Germanin Edgar Degas (1834 – 1917) da; “Desen, formun, biçimin yada doğanın tıpkısı değil, formun yorumudur.” diye tanımlamıştır. Henri Matisse (1869-1954) ise; “Desen çizmek, seçmek, ayıklamak, doğanın özünü görselleştirmektir” dermiş (Aktaran Şenyapılı, 1996, s.92).

‘Desen Bilimi’ tanımını yapan ilk büyük sanatçı olan Leonardo’dur. Michelangelo ise ilk açılan okulu, Desen Okulu olarak adlandırmıştır” (Gollwitzer, 1976, s.23).

“En yalın tanımla desen, çizgi ile anlatımdır. Bilinen, görülen, tasarlanan ve hayal edilen bir konuyu, bir kavramı, bir imgeyi, duygu ve düşüncüyü, bilinçli ve kararlı şekilde çizgi ile anlatmaktır” (Pekmezci, 2001).

“Desen, herhangi bir resim konusunun, bir eşyanın, bir objenin, bir düşünce veya kavramın çizgilerle betimlenmesidir. Desen ile anlatım, konunun niteliğine, sanatçının psikolojik yapısına ve kültürel birikimine göre farklılıklar gösterir. ...Desen çizmenin amacı; Güzel desen çizmek değil, başarılı desen çizmektir. Gözlem, anlama gücü, duyum, sezgi, izlenim ve etkileşim açısından başarılı bir bütünlük oluşturabilmektir. Bu başarıya ulaşmanın yolu çok desen çizerek ve bir sonraki desene olumlu farklılıklarla yeni şeyler öğrenerek başlamaktan geçer” (Geçimli, 2012, s.1).

“Giorgio Vasari (1511-1574) desen sözcüğünü ilk kez kullanan İtalyan sanatçıdır. Vasari’ nin seçtiği ‘disegno’ sözcüğü tasarım anlamına da gelmektedir. Dolayısıyla, Vasari, desenin yalnızca bir hazırlık çizimi olmadığını vurgulamak istiyordu. Resimde, mimarlıkta ve yonut sanatında desen, sanatçının (ressam, mimar ve/ya da yonut sanatçısı) zihinsel çabasının (düşündüklerinin, gördüklerini yorumlayışının) ürünüydü ve bu yüzden sanatsal yaratıcılık süreçlerinin temelini oluşturuyordu” (Şenyapılı, 1996).

Michelangelo' nun da dediği gibi; “Desen tüm sanatların kökü ve tüm resimlerin ruhu ya da gerçek kaynağıdır. Çizim yapmayı öğrenen ve bunu başaran kişi için söyleyeceğim şey: bu kişi gerçek bir hazinedir. Çünkü fırçasıyla, herhangi bir taş kuleden daha yüksek figürler oluşturabilir” (Gollwitzer, 1976, s.55).

Rembrant, Ingres, Poussin gibi birçok sanatçı da desen ile ilgili görüşlerini, onun ne kadar önemli ve değerli bir olgu olduğu konusunda, sanat tarihine geçen sözleri ile belirtmişlerdir.

“Ve elbette, desen yalnızca çizgiyle yapılan resim değildir artık. Çizginin desenin tek ana ögesi olduğu benimseyişi bırakılmıştır bugün. Çünkü kalemle, fırçayla, tebeşirle, mum boyayla, sepya (menekşe rengine çalan kahverengi ve mürekkep balığının korunma amacıyla saldıgı sıvıdan eldelenen suluboya ile serim yapılacak yüzeyin boyanması) tekniği ile yalnızca çizgiye dayalı olmayan leke ve rengi de içeren desen yapılmaktadır. Örneğin, George Seurat’ nın (1859-1891) tebeşirle yaptığı desenlerde hiç çizgi yoktur. Aynı biçimde, İngiliz ressam John Costable (1776 – 1873) da sepya desenlerinde çizgi kullanmamıştır” (Şenyapılı, 1996).

Örgün eğitim süresi boyunca desenin önemi, hissedilir ölçüde öğrencilere verilmektedir diyebiliriz. Desen dersinin, haftalık ders programındaki saati ve ders yoğunluğuna bakılarak bu anlaşılabılır (AÜ, 2014-2015 haftalık ders programı).

2.2 Genel Hatlarıyla Türkiye’ki Güzel Sanatlar Fakülterinin Desen Dersi İçeriği

“1923-1950 dönemi, her alanda olduğu gibi eğitim ve güzel sanatlar eğitimi alanında da Türkiye’ nin çağdaşlaşma ve batılılaşma adına attığı ilk ve önemli adımları kapsayan bir dönemdir. Cumhuriyet düşüncesini biçimlendiren ve ülkeyi Çağdaş Uygarlık Düzeyine çıkartmayı hedefleyen Atatürk, temel ilkeyi şöyle belirler: ‘Temel ilke, Türk ulusunun onurlu ve şerefli bir ulus olarak yaşamasıdır. Ancak bu tam bağımsız olmakla sağlanabilir.’ Bu temel ilke doğrultusunda Atatürk devrimleri ard arda gerçekleştirilir. Cumhuriyet’ in sağlam temellere dayandırılması, onu koruyacak ve güçlendirecek kuşakların yetiştirilmesi gereklidir. Cumhuriyet’in yapacağı ilk ve önemli görev bu yeni insan modelini yetiştirmek olacaktır. Bu

bağlamda eğitim, Türkiye Cumhuriyeti' nin temel bir sorunu olarak önem kazanır'' (Etike, 2001, s.50).

Türkiye' de bulunan eğitim-öğretim kurumlarının vizyon ve misyonları değerli isimler önderliğinde belirlenmiş ve yol haritası çizilmiştir. Bu rotanın temelinde bulunan en başta Mustafa Kemal Atatürk olmak üzere, İsmail Hakkı Baltacıoğlu, Mustafa Necati, İsmail Hakkı Tonguç, Malik Aksel gibi erken Cumhuriyet dönemi önderleridir.

“Ülkemizde ilköğretim döneminde sürdürülen resim dersleri, çocuğun sanata duyarlı yetişmesi; kültürü, estetiği tanınması açısından son derece önemlidir. Bağımsız düşünme ve yargı yeteneklerini harekete geçiren, sürekli dinamik kılan resim dersleri, öğrencilerin bireysel ve toplumsal olarak gelişmesini sağlarken, uygar ve çağdaş toplumun oluşumunda da etkin bir rol üstlenir. Amaç: çocuğun düşünmek, araştırmak, yaratmak, üretmek, paylaşmak, sevmek fiillerini yaşaması, ileride sosyal, yaratıcı, demokratik, sevgi dolu bir birey olma yolundaki ilk adımı atmasıdır” (Bulut, 2003, s.22).

YÖK (Yüksek Öğretim Kurumu) 'ün ve üniversitelerin ilgili bölümlerindeki ders içeriklerine bakacak olursak, Güzel Sanatlar Fakültelerinin, Resim bölümlerindeki desen dersi ile ilgili, 4 yıllık lisans eğitimi boyunca karşımıza şu ders içerikleri çıkmaktadır;

a) Desen I (AKTS kredisi)

Canlı model ya da nesnelerin gözlemine dayalı kompozisyon, oran-orantı, ışık-gölge, hareket, bütünlük, denge gibi eleman ve ilkeleri temel alarak görsel algının geliştirilmesi çalışmaları, çeşitli malzeme ve tekniklerle çizgisel çalışmalar

b) Desen II (AKTS kredisi)

Canlı model ya da nesnelerin gözlemlerine dayalı desen çalışmalarının yanı sıra imgeleme dayalı desen çalışmaları, üsluplaşma, yorum katma, deforme etme gibi bireysel yaklaşımların geliştirilmesine yönelik uygulamalar.

c) Desen III (AKTS kredisi)

Doğadan, canlı modelden ve nesnelerden çeşitli desen çalışmalarını kapsar ve kompozisyon oluşturma denemelerini içerir.

d) Desen IV (AKTS kredisi)

Doğadan, canlı modelden ve nesnelerden çeşitli desen çalışmalarını kapsar ve kompozisyon oluşturma denemelerini içerir.

e) Desen V (AKTS kredisi)

Özgürce seçilen konulardan, istenen araç ve malzeme ile desensel kompozisyon ve kendine has çizgisel dil yaratma çalışmalarını kapsar. Örnek eserler incelenir.

f) Desen VI (AKTS kredisi)

Özgürce seçilen konulardan, istenen araç ve malzeme ile desensel kompozisyon ve kendine has çizgisel dil yaratma çalışmalarını kapsar. Örnek eserlerin incelenmesini içerir.

Günümüzde küreselleşen dünya ile birçok yenilik ve modernleşme de mevcut düzene eklenilerek eğitim sistemine dahil olabilmektedir. Bu anlamda, ülkemizde ki yeni bir gelişme olan Bologna sürecinin de hayata geçtiğini görmekteyiz. Örneğin eğitim temelli, uluslararası değişim programları (Erasmus, Mevlana, Sokrates gibi) ile ülke sınırları kalkmış ve eğitimde sınır ötesi iletişim süreçleri başlamıştır

“Avrupa Kredi Transfer Sistemi (AKTS), öğrenci merkezli, öğrencinin iş yüküne dayalı bir kredi sistemidir. Öğrencinin bir dersi başarıyla tamamlayabilmesi için yapması gereken çalışmaların tümünü (teorik ders, uygulama, seminer, bireysel çalışma, sınavlar, ödevler vb.) ifade eden bir değerdir. Bologna Süreci’nin Türkiye’de uygulanması aşamasında, AKTS en önemli çalışma alanlarından biridir. Son yıllarda, Türkiye’deki birçok üniversite kendi kredi ve notlandırma sistemlerini AKTS prensiplerine uyumlaştırma çalışmalarını yoğunlaştırmış durumdadırlar” (ects.maltepe.edu.tr, Erişim Tarihi: 10 Aralık 2014).

“Bologna Süreci’nin amacı, farklı ülkelerin ve hatta bu ülkelerde amaçları ve gelişmişlik düzeyleri birbirinden farklı yükseköğretim kurumlarının varolan özgünlüklerinin veya farklılıklarının belirgin biçimde ifade edilebilmesi, bu özgünlük

ve farklılık iddialarının, soyut birer iddia olmaktan çıkarılıp nesnel biçimde ortaya konmasında kullanılabilecek uygun araçlar sunmaktadır” (YÖK, 2010, s.11).

Bu yolla iletişime geçen üniversiteler ve öğrencileri için birçok fırsat ve olanak yaratmıştır. Üniversiteler arası öğrenci değişimi, çok uluslu projeler, workshoplar, sergiler ve dersler bunlara örnek gösterilebilir. Bu yolla taşınan bilgi ve kültür aktarımı önemli bir olgu olarak algılanabilir. Sanat kurum ve kuruluşları bu olanağı değerlendirebilir ve bir insan kaynağı olarak yaklaşabilirler. Kollektif bir anlayış her zaman daha geniş, daha gelişmiş fikirler ve çalışmalara zemin hazırlar.

Tolstoy’un da dediği gibi ‘sanat evrenseldir’ ve ‘evrensel kardeşlik ideali’ ni işlemek de sanatçının en önemli ödevidir (Tolstoy, 2007).

Bauhaus okulunun kurucularından Walter Gropius; “El işçiliğinden endüstriye geçiş, kişisel tecrübeden kollektif deneyime geçiş demektir” (Tepecik, 2002, s.12-13).

“Bağımsız düşünme ve yargı yeteneklerini harekete geçiren, sürekli dinamik kılan resim dersleri, öğrencilerin bireysel ve toplumsal olarak gelişmesini sağlarken, uygar ve çağdaş toplumun oluşumunda da etkin bir rol üstlenir. Amaç: çocuğun düşünmek, araştırmak, yaratmak, üretmek, paylaşmak, sevmek fiillerini yaşaması, ileride sosyal, yaratıcı, demokratik, sevgi dolu bir birey olma yolundaki ilk adımı atmasıdır. Çağdaş eğitim sistemlerinin insanlık eğitimine yöneldiği günümüzde, hümanist düşünceyi barındıran bu kavramlara duyulan gereksinim, hiç şüphesiz resim derslerinin ve öğretmenlerinin önemini bir kat daha arttırmaktadır. Dolayısıyla resim öğretmeni yetiştiren programlar, bilgi çağı ve teknolojiye paralel olarak gelişen yaratıcılığın ve düşünmenin önemine uygun hazırlanmalıdır” (Bulut, 2003, s. 22).

III. BÖLÜM: DİJİTAL SANAT KAVRAMLARI ve UYGULAMALARI

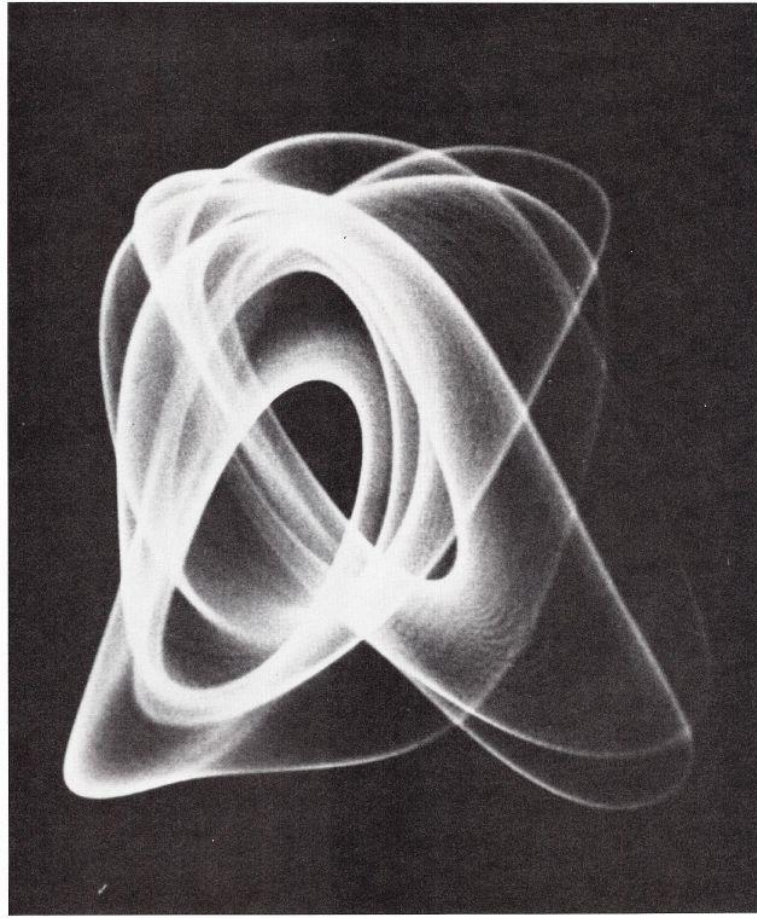
3.1 Dijital Sanat ve Yeni Medya

Paul’a göre yeni medya sanatı kendini birçok kez adlandırdı. Birkaç ay içinde dahi hızlıca gelişen ve ilerleyen dijital teknolojiler bağlamında yeni medya kendini yeniden tanımlamaya başladı. İlk olarak ‘computer art’ (bilgisayar sanatı) olarak karşımıza çıktı. Ardından ‘multimedia art’ (çoklu ortam sanatı) olarak belirtildi. 20. yüzyılın sonlarında ise ‘new media’ olarak tanımlandı. Sonuç olarak ‘yeni medya’ akışkan bir geçişle analogdan dijitale geçişini yapmıştır (Paul, 2003, s.3).

Yine Paul’a göre digital sanat, Fotoğraf, baskı, heykel yada müzik gibi geleneksel sanat nesnelerinin oluşturulması için bir araç olarak nitelenmiştir.

“Her geçen gün daha fazla sanatçı resim, çizim, heykel, fotoğraf gibi alanlarda eserlerini üretmek için dijital teknolojiyi bir araç olarak kullanmaktadır. Bazı durumlarda eserler, dijital ortamın ayırt edici özelliklerini ve estetiğini yansıtırken, bazı durumlarda ise bir sanat eserinin dijital süreçte üretildiği belli olmamaktadır. Özellikle, fotoğraf alanında kullanılan dijital teknolojilerle çok fazla manipülasyon yapılmakta, fotoğraf, resim, grafik, heykel gibi farklı sanat biçimleri arasında bir kombinasyona gidilerek kolajlar üretilebilmektedir. 20. yüzyılın başlangıcında Kübist, Dadaist ve sürrealistlerin kullandığı kolaj, montaj, kurgu ve kendine mal etme tekniklerinin dijital teknoloji ile gelişmiş ve kolaylaşmış olduğu dikkat çekmektedir” (Sağlamtimur, 2010).

“Dijital sanatın ilk öncülerinden sayılan Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky, 1950’li yılların başında dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır. Soyut Geometrik Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm’den esinlenmiş ve çalışmalarını ilişkilendirdiği sanat formları arasında Op Sanat’ı göstermiştir. Öncülerden kabul edilen bir başka sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke, 1956’da yaptığı ilk çalışmaları olan ‘Elektronik Soyutlamalar’ Ben Laposky’nin çalışmaları ile büyük benzerlik göstermiştir. Daha sonra ise yönetmen olan John Whitney Sr’nin çalışmaları dikkat çekmiştir. Deneysel filmler üreten Whitney, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel yeteneklerini geliştirmiştir. Bu ilk örneklerden sonra Charles Csuri, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec, Kenneth Knowlton’a ait dijital çalışmalar görülmektedir” (Sağlamtimur, 2010).



Görsel 1: Oscillon 45, Ben Laposky, 1952

<http://bonpurloryan.com/2014/10/27/bilgisayar-araciligiyla-yapilmis-ilk-sanat-eserleri/>,

Eriřim Tarihi: 14.03.2015

Laposky ilk eserlerini bir osiloskop kullanarak, küçük bir ekran üzerinde elektronik dalgaları manipüle ederek yaratmıştır (Görsel 1).



Görsel 2: Oscillon 520, Ben Laposky, 1960

<http://bonpurloryan.com/2014/10/27/bilgisayar-araciligiyla-yapilmis-ilk-sanat-eserleri/>,

Erişim Tarihi: 14.03.2015

Sağlamtimura göre (2010, s.223-228) dijital teknolojilerin sınıflandırılması şu şekildedir;

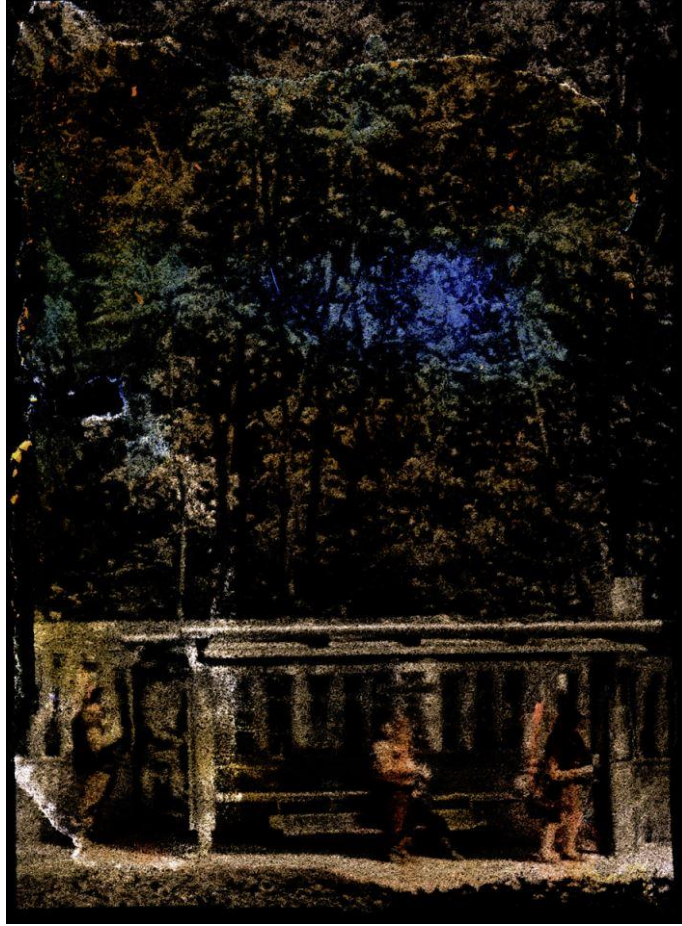
3.1.1 Dijital Görüntüleme: Fotoğraf ve Baskı: Gerçeküstü birleştirmeler ya da geleneksel görüntülerde değişiklik yapan sanatçılar, fotoğrafçılığın geleceğini belirleyen örnekler sunmaktadırlar. Bunlar arasında bilgisayarda resimleri birleştiren

James Porto, bir fotoğrafçıdan çok plastik cerrah gibi insanla hayvanı birleştiren fantastik portreler üreten Daniel Lee, stüdyosunda reklam ve ticari fotoğraf üreten Raymond Meier, birden fazla görüntüyü bir araya getirerek yeni kompozisyonlar oluşturan Charly Franklin, birçok fotoğraftan resim tarzında, daha fantastik çalışmalar üreten Frank Horvat, biçimsel değişimler yaratan Inez van Lamsweerde, resim ve fotoğrafı birleştirerek mitsel öyküler anlatan Alessandro Bavari, Meksikalı fotoğrafçı Pedro Meyer, fotoğraf ve resmi bilgisayarda bir araya getiren Maggie Danon, fotoğraf üzerinde renksel oynamalar yapan Lütfü Özgünaydın, insanı ve çevresini sorgulayan Adnan Ataç (Görsel 3), düşsel kurgular yapan Reha Bilir, geleneksel ve dijital teknolojiyi karıştıran ve düşünceyi ön plana alan Sadık Demiröz, disiplinlerarası yaklaşımı ağır basan Orhan Cem Çetin, fotoğraf tabanlı dijital görüntüler üreten İlke Veral, fotoğraf ve karışık teknik kullanarak kavramsal çalışmalar üreten Tahir Ün (Görsel 5), fantastik fotoğraflar üreten Mehmet Turgut sayılabilmektedir



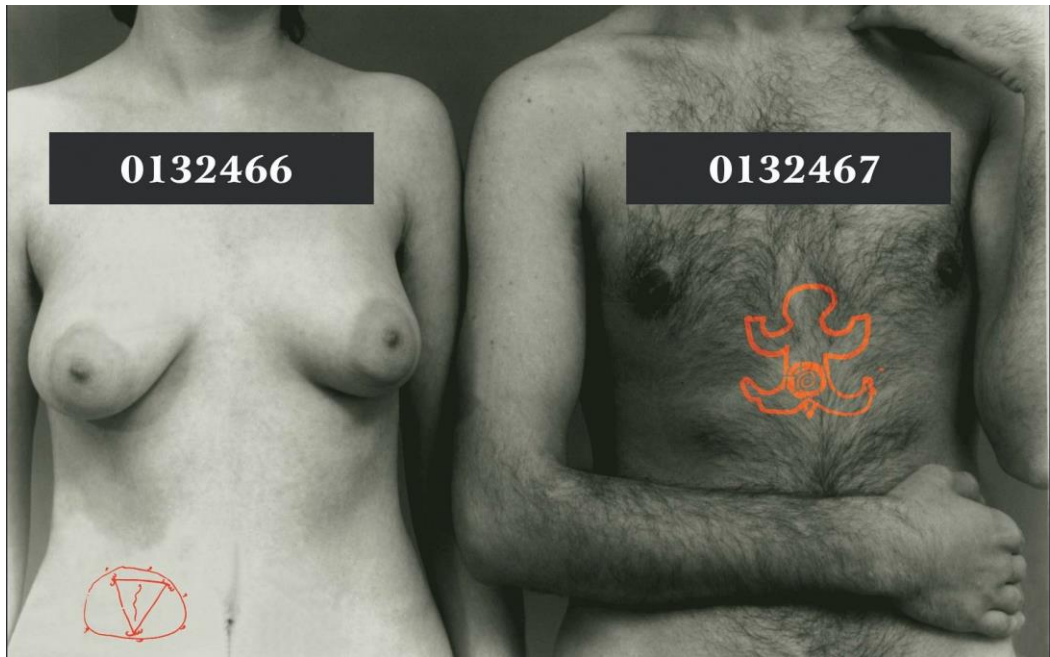
Görsel 3: Adnan Ataç, Fotoğraf

<http://www.fotograf.net/Artist/AdnanAtac/pages/portfolyo/003.htm>, Erişim Tarihi: 03.10.2015



Görsel 4: Orhan Cem Çetin, Gümüş Gezegen, 2014

<http://www.orhancemcetin.com/seriler-series>, Erişim Tarihi: 03.10.2015



Görsel 5: Tahir Ün, About Nihilism or Identity, 1996-2000

<http://www.tahirun.net/still-image>, Erişim Tarihi: 03.10.2015

3.1.2 Heykel: Heykel sanatçıları eserlerini dijital ortamda sayı veritabanlarından oluşturmakta, istedikleri açıdan bakarak çıktı almadan önce son halleri üzerinde değişiklik yapabilmektedirler. Bu bağlamda bilgisayar grafiğinin öncülerinden biri olan Charles A. Csurı, bilgisayarla üretilebilecek olan heykeli bir sanat formu olarak görmüş ve değerlendirmiştir. Üç boyutlu yazılımları ilk kullanan heykeltıraş Kenneth Snelson olmuş, Bruce Beasley ve Rob Fisher heykel yapımında bilgisayar kullanmayı savunmuşlardır. Sanat ve genetik arasındaki ilişkiyi irdeleyen Suzanne Anker, dijital teknoloji olmadan üretilemeyen kafatası çalışmalarıyla Robert Lazzarini, bilgisayar modellemelerinden yararlanan Dan Collins, yapay sanat anlayışlarına karşı estetik kaygılara ilgi duyan Michael Rees, beden ve temsil arasındaki ilişkiyi sorgulayan Karin Sander, dijital teknolojileri kullanarak yaptığı işlerini “digital heykeller” olarak nitelendiren Ansel Atilla, yaptığı modellerden bronz döküm alabilen Ahmet Arif Eken (Görsel 6), üç boyutlu çalışmalarıyla Seçkin Pirim (Görsel 7) gibi isimler dijital heykel alanında dünyada ve Türkiye’de eser veren sanatçılar arasındadır.



Görsel 6: Ahmet Arif Eken, 3D Heykel, 2008

<http://ahmetekn.cgsociety.org/art/maya-mental-ray-zbrush-feeling-enjoy-sculpt-3d-633854>,

Erişim Tarihi: 13.10.2015



Görsel 7: Seçkin Pirm, 3D Heykel ve 3D baskı, 2009-2012

<http://www.seckinpirim.com/page.php?menu=works&id=4>,

Erişim Tarihi: 03.10.2015

3.1.3 Enstalasyon (Yerleştirme) Sanatı: Sanat eserinin sergilenme veya gösterim aşamalarını vurgulayan enstalasyon sanatı, çok geniş bir alana yayılmış, çok farklı biçimlerde ve sanat tarzlarıyla bir arada olabilmektedir. Günlük ve doğal malzemelerin yanısıra günümüzde video, ses, performans, bilgisayar ve internet gibi yeni mecralardan da yararlanan melez (hibrid) bir tarzdır.

Beliz Demircioğlu Cihandide ‘Intouch’ isimli videosu ile izleyicilerin enstalasyona yaklaştıklarında görüntülere dokunabileceği bir çalışma üretmiştir. Tonları ve doygunlukları değişen piksellerden oluşan video, izleyiciye sürprizler sunmaktadır. Tanzanyalı ve Ganalı çocukların görünür hale gelebildiği videoda, bu izleyici açısından sabır ve çaba gerektiren bir bağlantıdır, o nedenle piksellerin görüntüyü ortaya çıkarması için bir süre boyunca ekrana dokunmaları gerekmektedir. İzleyiciler ellerini geri çektiklerinde, pikseller eski karanlık hallerine geri dönmektedir. Afrika’da elverişsiz yaşam koşullarına maruz kalan çocuklara yardım eli uzatmanın ilgi ve çaba gerektirdiğini vurgulayan bir enstalasyon olarak dikkat çekmektedir.

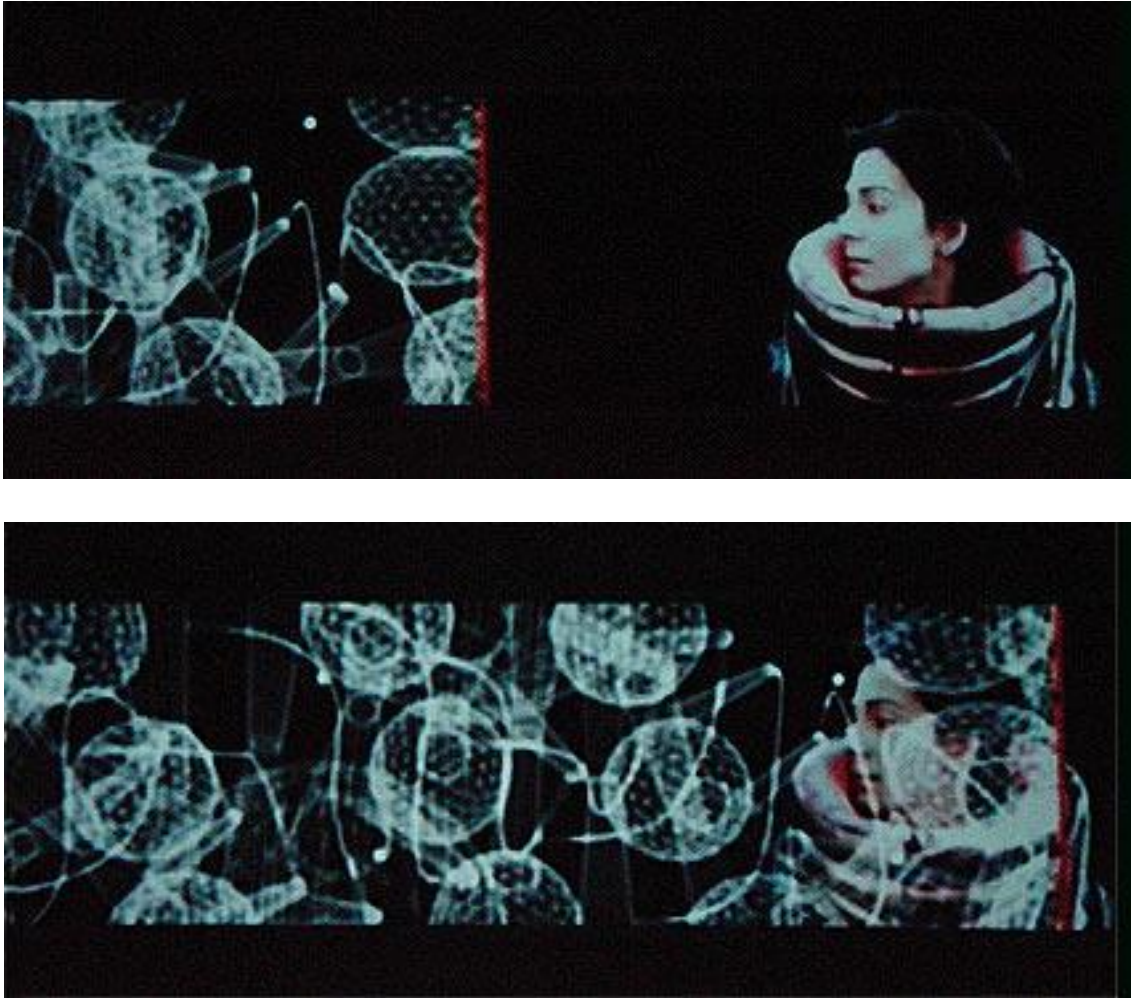


Görsel 8: Beliz Demircioğlu, Intouch İsimli Video Enstelasyon, İstanbul

http://www.belizd.com/Installations/intouch_installation.html,

Erişim Tarihi: 03.10.2015

3.1.4 Film, Video ve Animasyon: Dijital videolarında doğadan esinlenen ve minimal bir estetik yaratmak için optik fenomenleri, simetri ve geometriyi kullanan Opy Zouni, artan kentsel homojenliği aksatan ve eleştirel katılıma düzlem sunan işlerin yanı sıra algı, yanıltma ve gözetleme temaları üzerine enstelasyon ve video yerleştirmeler üreten Rafael Lozano-Hemmer, çalışmalarında bilişim teknolojilerini yoğun biçimde kullanan Türkiye’de de etkileşimli video yerleştirmesi sergilenen İngiliz sanatçı ve akademisyen Paul Sermon video sanatı alanında önemli isimler arasında yer almaktadır. Türkiye’de ise yeni arayışlar arayan Nancy Atakan, sürreal hayal gücünü, doğa ve teknoloji arasındaki kavramsal keşiflerini yansıtan Haluk Akakçe (Görsel 9), farklı disiplinleri içeren video yerleştirmeleriyle Hüseyin Çağlayan, resim, performans ve video çalışmaları ile Güçlü Öztekin, çağın sorunlarıyla ilgilenen Erinç Seymen sayılabilmektedir.



Görsel 9: Haluk Akakçe, Video, The Measure of All Things, 2000, Shanghai

<http://www.universes-in-universe.de/car/shanghai/2002/tour/e-tour-19.htm>, Erişim Tarihi: 03.04.2015

‘Matrix’ veya ‘Yüzüklerin Efendisi’ gibi filmlerde bilgisayar sistemleri film yapımında kamerayla eşdeğer bir rolü üstlenmekte ve bu filmlerde yaratılan dünyalar başlı başına dijital sanat öğelerini içermektedir. Toy Story (Oyuncak Hikayesi), A Bug’s Life (Bir Böceğin Yaşamı), AntZ (Karınca Z), Shrek gibi sadece bilgisayarda üretilen filmler ise özel bilgisayar yazılım ve donanım teknolojileri kullanılarak üretilmiştir. Ayrıca, bilim adamları tarafından geliştirilen sinema salonlarını tarihe karıştıracak “interaktif sinema” çalışmaları hızla ilerlemektedir

3.1.5. İnternet ve Ağ Sanatı: İnternet sanatı, bir sanat formu olarak gelişmeye devam etmekte ve teknolojik ilerlemenin yansımaları sanatçıların çalışmalarında izlenebilir olmaktadır. Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans’tan oluşan Jodi, en tanınmış internet sanatı grubu olmuş, 1990’lı yılların ortalarından itibaren web projeleri, kısmen

tarayıcı fikrini sorgulayan çalışmaları, absürd yazılımları, bilgisayar virüsleri, sistem çökmeleriyle ön plana çıkmışlardır. Jake Tilson'un çalışması 'The Cooker', hem sanatçılar hem de izleyiciler arasında olağanüstü coğrafik bağlantılar kurma imkânı sağlamış, genel bir yiyecek temasına bağlı olarak dünyanın dört bir köşesinden hayret uyandıracak derecede çeşitli görüntüler, metinler, deneyimleri bir araya toplamıştır. Massachusetts Institute of Technology (MIT) Medya Laboratuvarı'nda Estetik ve Kompütasyon Grubu direktörü John Maeda, görsel sanat ile bilgisayar bilimini bir araya getirerek Op Sanat'ı akla getiren optik bir dinamizm sergilemiştir.

Türkiye'de internet sanatı, dünyada olduğu gibi bir gelişme göstermemesine rağmen, bu konuda üretim yapmış kişiler ve gruplar bulunmaktadır. Bunların başında yer alan Xurban, Hakan Topal ve Güven İncirlioğlu'ndan oluşmaktadır. Xurban, felsefi ve siyasi fikirlerini cesurca ileri süren, yaptıkları işlerde fotoğraf, video, bilgisayar grafikleri, enstalasyon ve etkileşimli dijital medyayı birleştiren bir gruptur. Ağ ortamındaki ilk eserlerini 1990'ların sonlarında vermeye başlayan Genco Gülan, el yordamıyla ilerlemek durumunda kaldığı alanda birçok tekniği ve tanımı kendi geliştirmek zorunda kalmış, 2000'lerin başından itibaren internet ortamında 'canlı reklâmlar'ı, 'canlı kameralar'ı ve 'canlı sesler'i birleştirerek internet sanatı ya da kısaca net sanatı adı verilen işleri çıkarmıştır. Sanat ve teknolojinin yenilikçilik ve toplumsal etki konusundaki kesişimleri dışında, çağdaş sanatın diğer disiplinlerle olan etkileşimi ile ilgilenen Ali Mihrabi gibi isimler de sayılabilmektedir.

3.1.6. Yazılım Sanatı: Dijital sanatın her türü, yazılımdan bir şekilde faydalanmasına rağmen, yazılım sanatı, kökenleri sanatçının yazdığı programlarda olan yaratıcı eser olarak tanımlanmaktadır (Wands, 2006, s.164). Bilgisayar programcıları tarafından geliştirilen yazılımlar, otomatikleştirilmiş bir süreçten ziyade sanatsal bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Diğer sanat türlerini üreten sanatçılar gibi, yazılım sanatçıları da eserlerini sergilenmek üzere üretmekte, yazılım ve yazılımla ilgili kavramlar Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 226 çalışmalarında ön plana çıkmaktadır. Ayrıca, ürün, zaman, maliyet açısından yazılım geliştirmede insan etkeni çok fazla önem taşımakta, sanatsal anlatımı etkilemektedir.

Dünyada yazılım sektörünün önde gelen ülkeleri ABD, Almanya, İngiltere, Hindistan, İsrail, İrlanda ve İsveç olarak sıralanmakta, Türkiye'nin ise henüz bu ülkelerle yarışabilecek kapasitede olmadığını ancak hızla yükselen ve gelişen bir yapıya sahip olduğu düşünülmektedir.

3.1.7. Sanal Gerçeklik ve Genişletilmiş Gerçeklik: Bilgisayar üzerinde üretilen, katılımcılara gerçekmiş hissi veren, etkileşimli bir ortam olanağı sağlayan, üç boyutlu izlenebilen bir sanat alanının yaratılması olarak değerlendirilmektedir. Bilim kurgu filmlere konu olarak yaygınlaşmaya başlayan sanal gerçeklik, gerçek dışı üç boyutlu bir uzaya ulaşma ve dolaşma fırsatı sunmaktadır. Özellikle oyun ve eğlence dünyasında daha fazla uygulama olanağı bulan sanal gerçeklik, tıp, mühendislik gibi alanlarda da bilimsel amaçlı kullanılmaktadır.

Aya İrini Müzesi'nde açılan sergide yer alan Fransız sanatçı Mathieu Briand'ın 'Sanal Gerçeklik Kaskları' Avustralya'da yaşayan ressam Fusun Sağlam'ın Sydney Macquiriew Üniversitesi'nde 'sanal ve sanal gerçeklik ilişkisi' üzerine çalıştığı projesi gibi çalışmaların yanı sıra, Avatar, Dünyanın Merkezine Yolculuk, Shrek gibi gösterime giren üç boyutlu filmler ülkemizde sanal gerçeklik kavramının yerleşmesinde etkili olmuştur.

3.1.8. Ses ve Müzik Sanatı: Müzik bestecisi, geleneksel yöntemlerle yapabildiği pek çok editing işlemini bilgisayarda çok daha zahmetsizce gerçekleştirebilmekte, kesme, kopyalama ve yapıştırma işlemlerini basit bir ses kartı ile gerçekleştirmek günümüzde mümkün hale gelmektedir. Ayrıca, güçlkle elde edilebilen ses efektleri, yankı ve koro etkileri dijitalleşen dönem sonrasında çok daha ulaşılabilir olmuştur. Sanatçıların müzik ve ses sanatı eserleri yaratmaya duydukları ilgi performans, enstalasyon gibi diğer dijital sanat türleriyle etkileşimin artmasına neden olmuştur. Bu alanın önde gelen isimleri arasında ses ve müzik yaratırken bedeninin ince hareketlerini temel alan David Rokeby, eşzamanlı görüntü ve ses performanslarıyla Golan Levin, ses ve görüntü arasındaki ilişki üzerine yoğunlaşan Toshio Iwai, elektronik müzik tasarımcısı Tolga Tüzün, elektronik müzik bestecisi İlhan Mimaroglu gibi isimler sayılabilmektedir (Sağlamtimur, 2010, s. 223-228).

Teknolojinin hızıyla orantılı olarak ilerleyen dijital sanat da kendini her geçen gün yenileyerek bu hızı yakalamaya çalışmıştır diyebiliriz. Tarihin göreceli olarak en hızlı gelişen zamanlarından olan dijital çağda sanat, yukarıdaki gelişmeler göz önüne alındığında birçok disiplin tarafından ilgi görmüştür.

Yeni medya kavramını ilk açıklayanlardan biri, 'The Language of the New Media' adlı kitabın yazarı Lev Manovich'dir. Yazar, internetten web sitelerine ve bilgisayar oyunlarına, CD-ROM'lardan sanal gerçeklik uygulamalarına, dijital olarak çekilen

televizyon programlarından üç boyutlu animasyon filmlerine kadar pek çok şeyin yeni medya olarak tanımlandığından bahsederek onun özelliklerini şöyle sıralamaktadır

- a) Dijital temsil (numerical representation): Bir görüntünün veya resmin matematiksel bir fonksiyon olarak tanımlanabilmesi veya resmin netleştirilmesi için uygun bir algoritma uygulanması gibi durumları ifade eder.
- b) Modülerlik (modularity): Programlama dilinde algoritma, prosedür veya fonksiyon denilen kendine yeterli program parçaları yardımıyla uygulanan geliştirmeyi ifade eder.
- c) Otomasyon (automation): Medya nesneleri oluşturmak amacıyla nesne şablonları veya basit algoritmalar kullanmak anlamına gelmektedir. Böylece, kısmen de olsa insan müdahalesi yaratıcı süreçten çıkartılmış olur.
- d) Değişkenlik (variability): Birinci ve ikinci özelliğin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Nesnenin aslından pek çok kopya çıkarılması durumunu ifade eder. Fakat burada kopyalar değil farklı sürümler (versiyonlar) söz konusudur. Web sayfalarında olduğu gibi bunların insanlar tarafından oluşturulması da şart değildir.
- e) Kod çevrimi (transcoding): Metinlerin, görüntülerin ve seslerin bilgisayar ortamında kodlanmaları ile dosya yapılarına, listelere, kayıtlara ve dizilere dönüşmesi anlamına gelmektedir (Aytekin, Sütçü, 2012).

Bu bilgiler ışığında, içinde bulunduğumuz dönemde halen ilerleyen ve gelişen yeni medya hakkında ki tanımların gelişmesi ve değişmesi öngörülmektedir. Üretilen eserlerin, çalışmaların çok daha farklı form ve biçimler alabileceğini düşünmek ve bunları yaratan sanatçıların, yeni tartışmalara zemin hazırlacağını tahmin etmek zor değildir.

3.2. Bilgisayar Sanatı (Computer Art) Eğitimi Alanındaki Gelişmeler

“Dijital sanatın tarihine bakarsak, fotoğraf ve görsellik alanında çok güçlü bir okul olan Alman Stuttgart Teknik Yüksek Okulu, ilk kez New York'ta Howard Wise Gallery'de bilgisayar sanatı sergileri açmaya başlamıştır. 1968'de ilk kez Londra Çağdaş sanatlar Enstitüsünde, Avrupa'da bilgisayar sanatı sergisi açılmıştır. 1986'dan sonra Paint programı yapılmış, 1987 de ise dijital çalışan sanatçılar için oldukça kullanışlı olan Photoshop programı Thomas Knoll tarafından geliştirilmiştir. Dijital sanat özgün görüntü ortamlarından heykel sanatına, dijital entalasyondan performansa, video, müzik ve ses, dijital sanat ortamını genişletmiştir” (Serpil Meram, 2013).

Dijital sanatlar, beraberinde getirmiş olduğu avantajlar ile birçok ülkede fazlaca önem gösterilen bir sanat alanı olmuştur. Avrupa Komisyonunun, Avrupa’ da Okullarda Sanat ve Kültür Eğitimi (2009, s.12) isimli yayınında bulunan bir soru ve bu soruya verilen yanıt şu şekildedir;

“Sanat müfredatı gelişen yeni teknolojileri, yeni medya ve daha fazla müfredatlar arası çalışmaları nasıl kapsamına alabilir? Araştırmalar (Bamford, 2006; Sharp ve Le Métais, 2000; Taggart ve diğerleri, 2004) 21. yüzyılda, yeni medya çalışmalarının (film, fotoğraf ve dijital sanatlar) ve öğrencilerin yaratıcılığın bir parçası olarak Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) kullanma süreçlerinin sanat alanındaki müfredat çalışmaları üzerinde bir baskı oluşturduğunu işaret etmektedir. Ayrıca daha fazla müfredatlar arası çalışmalar için bir eğilim olduğu göze çarpmakta, bu müfredatlar arası çalışmalar sanat ve sanat dışı ders konuları veya yaratıcılık ve/veya kültürel temalar üzerinde yoğunlaştığı gözlenmektedir. Tüm bu gelişmeler öğretmenler ve okullardan yeni beklentileri yaratmakta, bu da politika seviyesinde ve liderlik anlamında gereksinimler doğurmaktadır.”

Yine aynı komisyon raporu içeriğinde Danimarka, İspanya, Fransa gibi birçok ülkede BİT'in kullanımına yönelik zorunlu süreçlerin önemine dikkat çekilmiştir. Ülkeler arasında, eğitim alanında ki birçok denklik sistemine ek olarak bir başka standart olan ISCED (International Standard Classification of Education), Avrupa Komisyonu tarafından sanat okulların arasındaki BİT kullanımını değerlendirmek için kullanılmaktadır.

“UNESCO (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Organizasyonu) tarafından

geliştirilen ISCED, eğitim istatistiklerinin ve karşılaştırılabilir göstergelerin toplanması, derlenmesi ve bunların gerek ulusal gerek uluslararası düzeyde sunumu için uygun bir araç olarak tasarlanmıştır” (<http://tyyc.yok.gov.tr/?pid=12>, YÖK, Erişim Tarihi: 20 Nisan 2015).

“Diğer 12 ülkede (Belçika’nın Almanca konuşan topluluğu, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, İrlanda, İspanya, Fransa, İtalya, Romanya, Slovenya, Finlandiya, Birleşik Krallık (İskoçya) Norveç) BIT kullanımı sanat müfredatının bir parçası olarak açıkça belirtilir. İtalya, İskoçya ve Norveç’te BIT kullanımı bütün sanat konularıyla ilgili ve özellikle ISCED 2 seviyesinde önerilir. İrlanda’da bu durum ISCED 1 seviyesinde geçerlidir. Bu önerinin 2 eğitim seviyesini de ilgilendirdiği İspanya’da sanat konuları müfredatının genel amaçlarından biri; görsel işitsel medya ve BIT’in gözlem, bilgi arayışı, estetik, görsel, müzik ürünlerinin olgunlaşması ve kendi kendine öğrenme için kaynak olarak önerdiği olanakların nasıl kullanılacağını bilmek ve öğrenmektir. Fransa’da müfredatlar birçok üst yazı gibi öğretmenlerin yeni teknolojilerinin gücünü öğretimlerinde kullanmalarını tavsiye eder. Bu tavsiyeler ISCED 2 seviyesi müfredatlarında daha açıktır. İrlanda’da müzik teknolojisinde BIT kullanımı öğretmenler tarafından (özellikle ISCED 2 seviyesinde) dijital/ müzik parçaları ve öğretmenler ve öğrenciler tarafından derslerde kullanılan BIT materyalleri yaratarak artarak desteklenmektedir. Ayrıca müzik teknolojisi öğrencilerin beste yapmakla değerlendirildiği ISCED 2 seviyesi sonunda devlet sınavının seçmeli bir parçasıdır” (Avrupa Komisyonu, 2009).

Ülkemizdeki gelişmeleri örneklemek gerekirse eğer; Kalkınma Bakanlığı tarafından, dijital sektörün farkına varıldığı ve hemen bir yol haritası çizildiğini görmekteyiz. Gelişmenin ayaklarının bastığı temel ise yine BİT’in eğitim sisteminde kullanımının sonucu olan dijital ürün (sanatsal ve/veya ticari) satışı ve/veya sergilenişidir. HaberTürk’ de geçen habere göre ‘ 2 Milyar Dolar Peşindeyiz’ manşeti altında, ‘Kalkınma Bakanlığı’nın raporuna göre, dünyada 100 milyar dolarlık oyun pazarından Türkiye 2 milyar dolarlık pay almak üzere çalışma başlatacak. FATİH Projesi’nde de oyun temelli eğitim verilecek’ (<http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1053737-2-milyar-dolarlik-oyun-pesindeyiz>, Erişim Tarihi: 15 Mart 2015). Alt başlığı yer almaktadır. İçeriğinde, dünyadaki 100 milyar dolarlık ekonomik büyüklüğe ulaşan oyun pazarından, Güney Kore gibi yılda 2 milyar dolarlık pay almayı hedefleyen bir Türkiye’den bahsedilmektedir. Bunun yanında, ülkenin kültür ve tarihine dayanan

yerli oyunlar geliştirme planları ve bu oyunlarla hem oyun ihracatı artışı hem de Türkiye'nin tanıtımı yapılmasının mümkün olduğuna değilinmiştir.

Öte yandan, Türkiye Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği (DOGED) ile yapılan görüşmelerin ardından gönderilen yazıda şu bilgiler yer almaktadır;

“... Akademisyenler ile iş birliğimiz 2015 yılında da devam edecek ve hep birlikte paneller, workshoplar, seminerler ve daha yüksek katılımcı sayıları ile düzenleyeceğimiz etkinlikler planlayacağız. Eğitim alanında gerçekleştirmek istediğimiz planlarımız da 2015 yılında önceliklerimizin başında gelecek. Derneğimizin bünyesinde bulunan akademisyen kurulumuzla birlikte yürüyeceğimiz bazı eğitim çalışmaları olacak. Bununla birlikte ODTÜ sürekli eğitim merkezi ile düzenlenmesini planladığımız süre olarak bir eğitim dönemine tekabül edecek zaman dönemine yayılmış bir eğitim programı planlamaktayız. Bu eğitim programının, meslek olarak oyun geliştirmenin herhangi bir aşamasında yer almak isteyenlere faydalı olacağını düşünüyoruz.

Tüm bunlara ek olarak Türkiye’ de dijital sanat – oyun endüstrisini değerlendirmek için geliştiricileri, oyuncularını, yayıncı ve dağıtımçıları, akademiye, donanım ve yazılım dahil olmak üzere altyapı üretimini yani pek çok farklı kesimi kastediyoruz. İnsan kaynağı açığının giderilmesi için olaya bütün olarak bakmak yerine her kesim kendi içinde istihdamının arttırılmasına yönelik çalışmalar yapılmalıdır. ...Öğrencilerin bu bölümleri tercih etmelerinin özendirilmesiyle, sektörün ihtiyaç duyduğu nitelikteki insan kaynağını yetiştirebiliriz. Ar-Ge süreçlerinde kritik önemde olan üniversiteler ve diğer kurumlar ile altyapılar hazırlanacaktır. Örneğin dernek içerisinde dernek üyelerimizden oluşan ekip haricinde aynı zamanda bizi destekleyen bir akademik kurulumuz mevcut. Bu kurul Türkiye’nin en iyi üniversitelerinden hocalarımız tarafından oluşturulmuş durumda. Bu kurula her geçen gün yeni hocalarımız da eklenmekte. Ayrıca üniversiteler ve teknoloji merkezlerinin, oyun geliştirmeye yönelik, özellikle son zamanlarda sağladıkları destekler gerçekten mutlu edici ve sürmenisini sitediğimiz gelişmeler arasında yer alamakta.” (Şahin, 2015, Doged Başkan Yardımcısı)

Avrupa Birliği ve Türkiye’deki gelişmeler ışığında, sanat eğitiminde BİT kullanımını yaygınlaştırmak sadece bir girişim değil ulusal bir görev niteliğine

bürünmüştür diyebiliriz. Bu girişimleri GSF. Resim Bölümü, Desen eğitimi alanında yapmak, daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi ‘sanatın temeli’ nden (desen) başlatıp diğer alanlara yaymak, doğru bir hamle olarak öngörülmektedir (DOGED Bşk. Yrd. Ufuk ŞAHİN, Mart 2015).

“Bütün olarak ele alındığında yeni teknolojiler, sanat kurumlarına ve eğitime tehdit olmaktan çok onlara yeni fırsatlar sağlaması açısından önemlidir” (Erbay, 2004, s. 43-44).

3.3. Dijital Sanat Sektörü ve Yeni Medya Sektörü Uzmanlarının Yorumları

3.3.1. Kişisel Görüşmeler

3.3.1.1 “Sanat ve Mühendisliğin Mükemmel Birleşimi”

Güvenç ŞAHİN, kişisel görüşme, Mart 2015;

Bilgisayar oyun dünyası ve sektörü son 30 yılda belki de başka hiç bir disiplinin gelişemediği hızda genişledi ve tahminlerin ötesinde bir noktaya ulaştı. Artık günümüzde dünya eğlence sektörünün zirvesinde, video oyunları maalesef hala küçük görülmektedir ve bu nedenle devasa boyutlardaki bu sektörden aldığımız pay son derece düşük seviyelerdedir.

Peki ülkemizde birçok sunumda, seminerde, istatistik çalışmaları gibi kaynaklarda bizlere sunulan ve \$100 milyarlarla ifade edilen video oyun sektörünün finansal büyüklüğü herkesin iştahını bu derece açarken, ortaya çıkmış ürün sayısının bu denli az olmasının ve sektörden çok çok az bir pay alınmasının nedeni nedir? Aslında bu konuda çok uzun bir nedenler listesi oluşturulabilir ancak hepsini iki madde içerisinde toplamak gerekirse eksikliğimizin kısaca Kültür ve Vizyon olduğunu söyleyebiliriz.

a) Kültür ve Vizyon Gelişimi

Gelişmiş toplumlarda tıpkı bilimin birikimli ilerlemesi gibi, teknoloji ve teknik de aynı şekilde birikimli olarak ilerlemekte ve alt disiplinler daha sonra çok daha farklı alanlar için yol gösterici ve çığır açıcı olabilmektedirler. Doğal olarak bunlarla zamanında hiç ilgilenmemiş olan gelişmemiş toplumlar ise birikimli ilerlemede her geçen gün daha da geri kalmaktalar.

Tüm bu toplumsal kültür ve sahip olunan vizyon gelecekte daha da önemli hale gelecektir ve tren kaçmadan bizlerin de bu yapıyı sahiplenmemiz ve vizyonumuzu genişletmemiz gerekmektedir.

b) Sanat ve Mühendislik;

Yazının başlığı olan ‘Sanat ve Mühendisliğin Mükemmel Birleşimi’ tanımlamasını daha önce kitabımda ve birçok yazımda kullanmışım ancak bu sefer biraz daha fazla detay vermek istiyorum.

Genellikle sanatçılar ve bilim insanları, mühendisler ortak bir dil konuşmayı pek başaramadıkları için ciddi anlamda iletişim kopuklukları meydana gelir. Bunun bir diğer nedeni ise branşlarının çok fazla ortak paydada buluşmaması ve bunu sağlayacak projelerin az olmasıdır. Oysa bu iki farklı bakış açısı (Sanatsal ve Bilimsel) bir araya geldiğinde insanlığın gördüğü en görkemli eserlerden bazıları ortaya çıkmaktadır ve dünya tarihi bunun örnekleri ile doludur. Geçmiş dönemlerde sanat ile uğraşan kişiler aynı zamanda matematikle, geometriyle, fizikle, mühendislikle ve felsefe ile de uğraşmaktaydılar. Tüm bu disiplinler şu anki kadar genişlememiş ve birbirinden ayrılmamış durumdayken sanatçılar tüm bu alanları biliyor ve çok geniş bir bakış açısına sahip olabiliyorlardır. Oysa günümüzde hem sanatçılar hem de bilim adamları kendi alanlarına o kadar odaklanmış durumdadır ki çoğu zaman resmin tümünü görmekten çok uzaktalar.

İşte günümüzdeki tüm bu iletişim sorunları ve farklı bakış açılarının bulunduğu ortamda Video Oyun projeleri sanatçıları ve mühendisleri bir arada çalışmaya ittiği için tıpkı eski dönem görkemli sanat eserleri gibi çığır açıcı işler ortaya çıkartabilmektedir.

c) Türkiyede Dijital Sanat Eksikliği;

Video oyun projelerinde sanatçılar ile mühendisleri bir araya getirme konusuna geçmeden önce maalesef ülkemizde bulunan çok önemli bir sorunu çözmemiz gerekmektedir. Örneğin sanat ile ilgili genel bir tanımlamada ortaya çıkan eserin tek ve eşsizliğinden söz edilir, eğer ortaya çıkan eser kopyalanabilirse ve çoğul hale getirilirse bunun sanat olmadığı şeklinde bir açıklama getirilir. Geçmiş dönemlerde yapılmış olan ve sanat, zanaat farkı açısından güzel bir tanımlama olan bu yöntem maalesef günümüz modern dünyasında anlamını yitirmiştir. Dijital yöntemlerin bu derece geliştiği çağımızda sadece kopyalanabilir olmasından dolayı dijital bir çalışmanın sanat olmadığını söylemek ya büyük bir yanılgıya işaret etmektedir ya da eski tekniklere son derece hakim ancak dijital yöntemler hakkında deneyin edinme şansı olmamış kişiler olabilir. Zira bu yaklaşım sonucu ortaya çıkan düşünce Gerhard RICHTER tarafından yapılmış olan Blood Red Mirror(\$1.1 Milyon'a satılmıştır) adlı tabloyu sanat olarak tanımlayabilirken, Kerem BEYİT tarafından yapılan 'Invasion' (Görsel 11) isimli çalışma dijital olduğu için sanat olarak değerlendirmemektedir.



Görsel 10: Blood Red Mirror, Gerhard Richter, 1991

http://www.artsumo.com/blog/post/4/They_Paid_What_

[Top_10_Absurd_Paintings_that_Sold_for_Millions/](#), Erişim Tarihi: 01.04.2015



Görsel 11: Invasion, Kerem Beyit, 2011

<http://kerembeyit.deviantart.com/art/Invasion-282763968>, Erişim Tarihi: 01.04.2015

Maalesef bu yaklaşım ülkemizdeki birçok Güzel Sanat Fakültesinde benimsenmiş durumda. Bazı Üniversitelerde bu yaklaşım terk edilmekte ancak halen genel durumun yeterli olmadığını söylemek mümkün. Vector Games de geçmiş projlerimizde ve şu anda üzerinde çalışmakta olduğumuz projelerde hep aynı sıkıntıyı yaşamaktayız, bize illüstrasyon ve çizim ile ilgili gelen tüm başvurular kendilerini yetiştirmiş çizerlerden oluşmakta, çizerlerin aldıkları Güzel Sanatlar eğitiminin onlara dijital sanatlar konusunda hiçbir akademik ve teknik bilgi vermemiş olması ise son derece üzücü. Video oyun sektöründe çalışmak isteyen ve sadece aldığı akademik eğitime güvenen çizerleri ise ne kadar yetenekli olurlarsa olsunlar, uzun bir adaptasyon ve gelişme süreci beklemekte.

3.1.1.2 “Dijitale Genel Bakış”

Talha Aynacı, Kişisel Görüşme, Mart 2015

1951 yılında mevcut İngiltere hükümeti, 6 sene süren ve Avrupa’yı maddi ve manevi olarak büyük bir çöküntüye uğratan 2. Dünya Savaşı’nın ertesinde halka bir nebze dahi olsa umut telkin etmek adına 1 sene boyunca sürececek ulusal bir etkinliğin duyurusunu gerçekleştirdi. Festival ayrıca İngiltere’nin bilimsel, teknolojik,

endüstriyel, sanatsal ve tasarımsal duruşunun da bir portresi olacaktı. Dönemin İngiltere Başbakan Yardımcısı, Herbert Morrison etkinlik için ‘Uluslar için kuvvet ilacı olacak.’ Vurgusunu yaparken, İngiliz elektronik firması Ferranti, festivalin ‘Bilim Fuarı’ olarak adlandırılan ayağına katılacağına teminatını verdi. Ferranti, daha sonra Britanya Festivali (Festival of Britain) olarak anılacak olan fuara Nimrod isimli, kökleri 16. yüzyılın başlarına dayanan ve taşla oynanan Nim adı verilmiş, matematiksel strateji oyununu oynatabilen bir bilgisayarla katıldı. Bahsi geçen bilgisayar, tarihe ‘sadece oyun oynamaya odaklı’ ilk donanım olarak geçerken; İngiltere’nin bilimsel, teknolojik, endüstriyel, sanatsal ve tasarımsal duruşunu simgelemesi açısından gerçekleştirilen bir fuarda sergileniyor olması aslında günümüz video oyunlarını sadece eğlence aracı olarak görmememiz gerektiğini hatırlatıyor bizlere.

Gerçek popüleriteye 1970’li yılların başında ulaşan ve aynı dönemde bir ticari girişim olarak kabul görülen video oyunlar, bugün hem bilgisayar, hem akıllı cihazlar hem de ev eğlence sistemi olarak adlandırabileceğimiz video oyun konsollarıyla birlikte eğlence sektörünün en güçlü kolu. Tek bir oyunun hasılatı, tüm bir müzik endüstrisini satın alacak güce sahip durumda!

Peki Türkiye oyun endüstrisinin neresinde? Ülkemizde takip edebildiğim kadarıyla 1980’ler ortası 90’lar başında kendini gösteren video oyun furyası her şeyde olduğu gibi uzun yıllar önyargı çekiçlerinin ağır darbeleriyle ezilip durdu. ‘Çocuk oyuncağı, zaman kaybı, boş iş, oyun işte...’ v.b. yorumları hatırlınıza getirirseniz hep tek bir açıdan bakıldığını da anayabilirsiniz aslında oyun dünyasına. Söz konusu sinema, kitap, müzik olunca önce içeriği irdelenip sonra eleştirilen unsurlara istinaden sorgusuz sualsiz ‘oyun işte’ diye kendi köşesinde, kendi haline bırakılan video oyunları, amiyane tabirle bugün eğlence endüstrisinin kabına sığmaz çocuğu oluverdi. 2011 verilerine göre Amerika’da müzik endüstrisinin yıllık toplam geliri 6.9 milyar dolar, Hollywood’un box office çıkarması 10.6 milyar dolar ve video oyunların satışından gelen gelir 23 milyar dolar (Bkz: <http://www.cbsnews.com/news/video-game-ratings-made-by-anonymous-panel/>).

Öyle ki, şimdilerde hükümetlerin desteğini alıyor, üniversitelerde açılan bölümlerde oyun geliştirmenin incelikleri öğretiliyor. Ülkemizde ise ancak son bir kaç senede ‘maddi’ gücü iştah kabartıcı olmaya başlayınca zoraki bir ‘ilgilenme’ söz konusu

oluverdi. Ancak oyunları sadece eğlence pazarında hakim olduğu ağırlıkla yüceltmek, oyunları ‘sadece oyun işte’ diye küçümseyen aynı mantıkla ‘tekdüze’ olarak yorumlamak olacaktır.

Zaman hızla akıp geçerken popüler kültür, alışkanlıkları da hızla değiştiriveriyor. 1928 yılında doğan Mickey Mouse uzun yıllar Disney’in en önemli yüzü, büyük küçük herkesin bildiği bir ikon olarak varlığını sürdürdü. Bugün halen Mickey Mouse var. Ama bir mobil oyun karakteri kadar önemseniyormuş gibi görünmüyor. Zira Finlandiyalı oyun geliştiricisi Rovio’nun 2011 yılında gerçekleştirdiği bir panelde yaptığı açıklamaya göre internet üzerinde yapılan aramalarda Angry Birds, Mickey Mouse’u solda bırakmış bile (Bkz: <http://blogs.wsj.com/digits/2011/01/24/inflating-the-social-games-bubble-in-europe/>).

Angry Birds yapımcısı Rovio her ne kadar geçtiğimiz sene itibariyle bir gelir kaybı yaşasa da (2013’de 173 milyon ABD doları olan kazançları, 158 milyon dolara geriledi. Bkz: <http://time.com/3750618/angry-birds-rovio-profits/>) Oyunun çıkış yaptığı ilk yıllarda her yıl gelirini ikiye katlayarak yoluna devam etti (Bkz: <http://thenextweb.com/insider/2013/04/03/angry-birds-maker-rovio-reports-71m-in-net-profit-on-195m-in-revenue-for-full-year-2012/>) .

Üstelik basit ama bir o kadar zekice düşünülmüş bu temadan türettikleri farklı türde oyunlarla da yetinmeyen firma, Angry Birds’e ait oyuncaklar, boyama kitapları, bardaklar, kıyafetler, yastıklar, kitaplar ve benzeri aksesuarlarla genç neslin zihnine bugün Mickey Mouse’un yapamadığı kadar girmeyi başardı (Bkz: <http://showroom.angrybirds.com/en/>). Yani sadece kısa sürede katlanarak artan gelirler değildi Rovio’nun elde ettiği. Bir mobil oyunu dünyanın dört bir yanında bilinen bir marka yapmayı çok iyi bilmişti. Şimdilerde 185 milyon dolarlık animasyon filmiyle beyaz perdede boy göstererek bu markalaşmayı perçinlemenin peşinde (Bkz: <http://blogs.indiewire.com/theplaylist/the-angry-birds-animated-movie-will-cost-185-million-dollars-20150414>).

2012 yılında yine mobil platform üzerinde boy gösteren strateji türü Clash of Clans bir başka başarı örneği olarak karşımıza çıkıyor. Oyun geliştiricisi Supercell’in gözde yapımı Clash of Clans’ın bir günlük cirosu 2013 yılında 2.4 milyon dolar olarak açıklanmıştı (Bkz: <http://www.pocketgamer.biz/news/50169/cash-of-clans-supercells->

revenue-hits-24-million-a-day/). Peki bu stüdyonun da Finlandiya menşeyli olması bir tesadüf müdür?

Kesinlikle hayır. Tıpkı Finlandiya'nın video oyun endüstrisinden elde ettiği gelirin 2013 yılında % 260 artarak 960 milyon avroya ulaşmasının tesadüf olmadığı gibi (Bkz: <http://www.pocketgamer.biz/comment-and-opinion/59500/why-the-success-of-the-finnish-game-industry-is-like-the-tour-de-france-peloton/>).

2008 yılında, devlete bağlı olarak çalışan TEKES kurumu; 'stratejik yönden' oldukça önemli gördüğü oyun endüstrisine 10 milyon avroluk maddi destekte bulundu. TEKES teknoloji danışmanı Mari Isbom bizde halen 'çocuk işi' olarak algılanan video oyun kavramını dillendirirken oyunları stratejik önemliliklerinden dolayı, "Araştırma ve geliştirme alanları içinde, bu alanların anahtarı olarak görüyoruz. 2008 yılında Verso programı altında yapımcılarımıza 10 milyon avroluk destek sağladık." Yorumuyla gelişmekte olan bir endüstriye nasıl yaklaşılması gerektiğine dair harika bir örnek teşkil ediyor. 2008 yılında, teknoloji endüstrisinde 2000 kadar projeye destek veren kurum, bunun için tam 516 milyon avroluk bir bütçe ayırmış. Sadece 5.3 milyonluk bir nüfusa sahip olan İskandinav ülkesinde 50 oyun yapımcısı firma yer alıyor. Hükümetin stratejik olarak, ulusal alanda destek verdiği oyun yapımcılarının ise bu destek ile uluslararası arenada kendilerini göstermeleri ve başarılı olmaları işten bile değil.

Finlandiya'nın yarını group, bugün yaptığı yatırımın nasıl sonuçlandığını bir kenara bırakalım; Video oyun endüstrisinde büyük pay sahibi olan Fransa'da işler sadece maddi destek vermekle kalmıyor. Fransa bu endüstrinin ne denli güçlü olduğunun bilincinde, resmi açıklamayla dünyanın önde gelen oyun geliştiricilerinden birisi olduklarını, global ekonomiye olan katkılarını gururla ilan ediyor. Fransa Hükümeti: 'Dünyanın En Büyük 2. Oyun Yapımcısıyız.' (Bkz: <http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/politique-et-rangere-de-la-france/diplomatie-economique-901/actualites-liees-a-la-diplomatie-23093/2014-23094/article/la-france-deuxieme-plus-important>).

Tabii Aynı Fransa'nın, ülkesinin önde gelen oyun yayıncısı/geliştiricisi olan Ubisoft'a yeni nesil konsolların çıkış arefesinde yardım etmesi; ki bu yardımın sadece maddi destekle sınırlı kalmayıp geliştirilen oyun motorunda Atom Enerjisi ve

Alternatif Enerjiler Komisyonu ile Bilimsel Araştırmalar Ulusal Merkezi'nin Ubisoft'a destekte bulunacak olması pek de şaşılası bir durum değil.

Video Oyun Endüstrisinin ne denli önemli olduğunu kanıtlayan birçok örnek var. Ancak başta da belirttiğim gibi video oyunları sadece 'endüstriyel' bir ürün olarak görmek ve buna göre yorumlamak büyük resmi görmenize engel olacaktır. Video oyunlar, bir yazılımdır. Video oyunlar hoş çizimlerin bir araya geldiği ve kendi kültürünüzü, hayal gücünüzü, acılarınızı veya mutluluklarınızı yansıtabileceğiniz fantastik dünyalardır. Bir tınıdır video oyunlar. Sahip oldukları senaryolar, içerdikleri karakterler, mekanlar ve müzikler yetenekli insanların parmaklarından çıkagelir. Yani pek çok sanat dalını bir araya geldiği ve bugün yeni bir sanat dalı olup olmadığı tartışılan bir eğlence aracıdır. Böyle bir ürünü ortaya çıkarmak için de güzel sanatlar, mühendislik gibi pek çok farklı dal bir araya gelmelidir. Kalifiye eleman ihtiyacının farkında olan pek çok üniversite çoktan bu konuda gerekli adımları atmış. Örneğin İngiliz Falmouth Üniversitesi 2017 yılında 102 milyar dolara ulaşacak endüstriye kalifiye eleman yetiştirmek için özel bir bölüm açarak öğrenci yetiştiriyor. Hitman, League of Legends ve World of Warcraft gibi dünyaca tanınmış oyunların geliştirilmesinde pay sahibi olan ve aynı zamanda üniversitede eğitim veren Rich Barham, Falmouth Üniversitesi'nin yer aldığı Cornwall bölgesinin İngiltere dijital oyun sektörünün Silikon Vadisi olacağını iddia ediyor. (Bkz: <http://www.denizergurel.net/falmouth-universite-oyun-akademisi/>).

Türkiye'ye döndüğümüzde önyargıların bir nebze dahi olsa kırıldığını ve yetenekli firmaların uluslararası arenada başarıyla boy gösterdiğini görebiliyoruz. Her ne kadar çoğul konuşsak da bu konuda en başarılı çıkışı 2008 yılında tamamiyle yerli üretimi olan ve büyük ses getiren Mount&Blade isimli oyunun geliştiricisi TaleWorlds yaptı. Halihazırda devam oyunu üzerinde çalışan yapımcı ekiple gerçekleştirdiğim bir söyleşide Türkiye'de yetersiz eleman ve kalifiye elemandan eksikliğinden dolayı nasıl zorlandıklarını dile getirmişlerdi. Devletten de destek alan TaleWorlds ve benzeri firmaların daha güçlü hareket etmesi, uluslararası arenada söz sahibi olabilmesi için eğitmenlerimizin daha cesur, açık fikirli olmaları şarttır. Çünkü Video Oyunları ülkemizde halen büyük bir kitle tarafından küçümsenmeye devam ediliyor.

Yapacağınız araştırmalarda video oyunların insanlar üstünde nasıl kötü bir etki bıraktığını veya ne kadar faydalı olduğuna dair pek çok makale, psikanaliz ve benzeri deney sonuçları bulabilirsiniz. Bu bence tamamiyle ürünün kim tarafından ne amaçla şekillendirildiğine göre değişir. Yerinde kullanıldığında öğretici ve bilinçlendirici de olabilir. Okullarda ders amaçlı bir video oyun haline bile dönüşebilir! (Bkz: <https://minecraftedu.com/>) Yani kötü sözlere sahip, berbat bestelenmiş bir müzik olabileceği gibi uygunsuz, tamamiyle şiddete sevk eden oyunlar da vardır. Ama resmin tamamı bu oyunlardan ibaret değildir. Ve bu oyunlardan yola çıkarak hızla büyüyen bir endüstriye sırt çevirmek, zaten çoğu konuda bir türlü istenilen gelişimi sağlayamayan bir ülkede bir başka trenin daha kaçması demektir. Çocuklarımız sadece oyun oynamasın, kendi hayal dünyaları, kültürleriyle, fikirleriyle harmanladıkları, kitlelere seslenebilecekleri birer eğlence aracı yapsın!

Yazının Kaynakçası;

- <http://www.wired.com/2010/06/replay/>
- http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry
- <http://www.fastcompany.com/3021008/why-video-games-succeed-where-the-movie-and-music-industries-fail>
- http://www.reddit.com/r/ludology/comments/2g3ug8/games_are_bigger_than_the_movie_and_music/
- <http://www.metalinjection.net/videogames/grand-theft-auto-v-outsells-entire-music-industry>
- <http://www.gq-magazine.co.uk/entertainment/articles/2014-02-19/video-game-industry-evolution-2014>
- <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>
- <http://www.stratoserve.com/2011/06/entertainment-video-game-industry-three-times-music-and-double-movie-industry.html>
- <http://finance.yahoo.com/blogs/daily-ticker/how-the-video-game-industry-became-bigger-than-movies-and-music-171225174.html>

3.3.1.3. “Yeni Bir ‘Olası’ Sanat Dalı: Video Oyunları”

Sarp Kürkçü, Kişisel Görüşme, Mart 2015.

Şubat 2013'de 55. Grammy Müzik Ödülleri sahiplerini bulacak. Ama bu sene Grammy ödülleri, belki de istemeyerek bir tartışmayı kitleler tarafından görülebilir hale getirdi. Tarihte ilk defa, Grammy kategorilerinden "En İyi Görsel Medya Müziği" adayları arasına bir video oyununu kattı. Journey adlı oyunun müziklerini besteleyen Austin Wintory, ilk kez sinemanın başarılı film müzikleri ile başa baş yarışacak. Rakipleri arasında Hans Zimmer, Trent Reznor, Howard Shore gibi isimler var, ve tüm adaylar da işlerinde birer usta olarak değerlendiriliyor haklı olarak. Ama bir video oyununun, uzun zamandır toplumumuzda “çocukları oyalayan, beyinlerini çürüten pis şey!” olarak değerlendirilen bir kavramın Grammy'de kendisine yer bulması büyük bir olay. Bu gelişme, tabi ki uzun zamandır süren "video oyunları bir sanat formu mudur?" tartışmasına son noktayı koymaktan çok uzak bir gelişme. Ama var olan olumlu gelişmelerin üstüne bir çiçek misali ekleneceği kesin. Bundan yaklaşık bir yıl önce, ABD Yüce Mahkemesi tüm eyaletleri kapsayacak şekilde bir karar aldı ve video oyunlarının diğer sanat formları ile aynı koruma yasalarına tabi tutulması gerektiği belirtti.

Bunun üstüne ABD'de sanatın gelişimine katkıda bulunan ve direkt federal hükümete bağlı olan National Endowment of the Arts (NEA), 2011 yılında video oyunlarını hibe için başvurulabilecek kategoriler arasına aldı. Ardından yine ABD'de Smithsonian Sanat Müzesi 2012 yılında Mart-Eylül ayları arasında gezilebilecek bir video oyunları sergisi hazırladı. "The Art of Video Games" adlı bu sergi, ne teknolojinin özellikle görsellikte tavan yaptığı bu son yılları dikkate alıyordu sadece, ne de halkımızın yakaladığı yerde suçladığı "önüne gelenin öldürüldüğü" oyunlara odaklanmıştı. Halkın sergilenecek eserlerde karar yetkisinin bulunduğu bu sergide 40 yıllık süreçte video oyunlarının nasıl bir yoldan geçtiği konu edilmişti. Sadece oyunların değil, oyun yapımcılarının da fikirlerinin bulunduğu bu sergi, ne yazık ki benim ulaşım imkanlarımın çok dışında kalmıştı. Ama bu yine de hakkında güzel düşüneceğim bir girişim olmadığı anlamına gelmez. Dikkat ettiyseniz, verdiğim örnekler hep ABD bünyesinde yapılanlardan ibaretti. Çünkü rahatça kabul edebiliriz ki, dünyada şu anki en büyük video oyun ekonomisi ABD'de dönmekte. Sadece ana akım oyun yapımcı ve dağıtıcıları değil, "indie" olarak adlandırılan ve bağımsız olarak

oyun hazırlayan ekipler de yine kaba bir oranlama ile çoğunlukla ABD'de bulunuyor. Yani verilmiş bu kararların arkasında ekonomik güdülerin olduğunu fark etmek hiç de zor değil. Ama kim modern tablolarla, film endüstrisinde, yeni çıkan roman kategorilerinde bu ekonomik güdülerin olmadığını iddia edebilir ki? Bir ressamın yükseltilmesi, eserlerinin fiyatlarının çeşitli açık arttırmalar ile yükseltilmesi yine ekonomik güdülerden %100 bağımsız mıdır? Video oyunlarının yayılmışlığı ve de yükselişi sadece ABD'yi, veya Amerika kıtasını kapsamıyor. Uzak Doğu, bugün Nintendo, Sony gibi 2 büyük video oyun geliştiricisi (ve donanım üreticisi) barındırıyor, Güney Kore ise Çevrimiçi Devasa Rol Yapma Oyunlarında (MMORPG, Massive Multiplayer Online Role Playing Game) uzun zamandır kabul gören normlara ve standartlara katkıda bulunuyor. "Eski Dünya"ya, yani Avrupa'ya dönüp baktığımızda ise bizi kurumsal bazı birliktelikler karşılıyor. Tekil olarak bakıldığında Batı Avrupa'dan Doğu Avrupa'ya, hatta çok ufak kıvılcımlarla da olsa Türkiye'de bile oluşumlara ve oyun yapımcılarına rastlamak mümkün.

Bu açıdan bakıldığında tümüyle ekonomik olan ve başka bir üretim sektöründen farksız gibi algılanabilirken, konuyu yavaşça video oyunlarının sanat dalı olarak tanınmasına çekiyorum tekrar.

British Film and Television Arts (BAFTA), 1947 yılında ulusal öncelikleri olarak kurulmuş, İngiltere merkezli bir kurum. Geçen yıllar içinde hem yeni kategoriler, hem de yeni sanat dallarına ulaşmış bu kurum 2007 yılından beridir de BAFTA Games ödül törenini düzenlemekte. Ödüllerin dağıtıldığı 18 kategorinin içinde Türkiye halkını hayal kırıklığına uğrattırcasına 'En iyi silah çekme', 'En iyi boğaz kesme', 'En fazla şiddet sunma', En kötü çocuk etkileme' gibi isimler bulunmuyor.

Video oyunları da, aynı filmler, romanlar, şiirler ya da resim sergileri gibi çeşitli yaş kategorilerine ayrılmakta içerikleri bakımından. Ama orijinal ve lisanslı oyun alım kültürü bizim ülkemizde daha emekleme seviyesinde olduğu, oyunları satan mağazalardaki görevlilerin bu tür şeylere hiç mi hiç dikkat etmediği ve ebeveynlerin video oyunlarını "çocukları başına oturtup yalnız zaman geçirilecek birer oyalama aracı" olarak gördükleri için toplum olarak bundan bihaberiz biz. Bu da uygunsuz yaş - video oyunu kombinasyonlarının kurulmasına sebep olmakta. Ama burada içeriğinde cinsellik bulunan bir filme çocuğunun gitmesine izin veren aile nasıl suçluysa, çocuğunun hangi oyunu oynadığını kontrol etmeyen ebeveyn de aynı şekilde suçludur.

Burada nasıl ki yönetmenin, oyuncunun, ses ve ışık sorumlularının bir suçu yoksa, video oyun yapımcılarının, animatörlerin, kod yazıcılarının da bir suçu yoktur. Nasıl ki filmin kendisi burada mantıklı düşünen bir insanın gözünde suçsuzsa, video oyunu da aynı şekilde suçsuzdur.

Bu yazı video oyunlarını toplumsal olarak kabul ettirmek, ya da bir sanat formu olduğunun ısrarı ile tepinmemden dolayı yazılmamıştır. Ki yaklaşık 19 yıldır gecesiyle, gündüzüyle, çeşit çeşit oyun türü, konsolu, kontrol teknolojisi ile keyifle ilgilenen birisi olarak benim görüşlerim fazlaca taraflı olacaktır. Ben, zaten video oyunlarını modern dünyanın en başarılı hikaye anlatım, sorgulama, hatta ve hatta sanat yapma yöntemlerinden biri olarak gördüğüm için boş zamanımın büyük bir bölümünü bu yöne yatırmayı seçtim ve bundan da gurur duyuyorum. Quantic Dream tarafından yapılan oyunları oynarken heyecanlanıyorum, Kara'nın üretimine her bakış attığımda gözlerim doluyor, hayatımdan ne zaman bunalsam thatgamecompany tarafından yapılan Flower'ı açıyorum. Geçmişe gidersem eğer, hayatımın en uzun romanını Baldur's Gate 2 ile okudum, delilik ve sanrıların sınırlarında Sanitarium ile dolaştım. İnsandan daha yüce güçlerle başkalarını etkilemeyi (ve bunun sorumlulukları ile yüzleşmeyi) Peter Molyneux'un kurmuş olduğu Lionhead Studios oyunları ile öğrendim. Örnekler uzar gider, ama taraflı kalmamın bir sonucu da bu yazının bolca gömülü linke sahip olmasıdır. Çünkü benim görüşlerimden öte, dünyada bu konuda dönen ve biz video oyunlarını sevenlerin avantajına olan gelişmeleri derlemiş olmağın aslında yaptığım.

Amacım insanların bir anda video oyunlarına bakış açısının değişmesi değil, sadece onları yargılarken diğer kendini ifade etme formlarına uyguladıkları kuralları uygulamalarını hatırlatmaktır. Çünkü dünyada birileri yavaş yavaş bunu yapıyor, dünya 40 yıldır korktuğu bu yeniliğe artık bir nebze de olsa sıcak bakıyor, en azından tartışma masasına yatırıyor. Ama video oyunları problemlerden yoksun değil. Roger Ebert gibi insanlar video oyunlarını "zaman kaybı" ve "sanatı barındırmanın yanından geçemeyecek" çalışmalar olarak görüyor. Ayrıca küçük zümrelerin ilgi alanı olarak, oluşturduğu bazı kötü normlarını tanıma sürecinde yıkamıyor video oyunları. Hala yüksek oranda cinsel ayrımcı, erkek merkezli, an itibari ile de şiddet öğelerine fazlaca boğulmuş kategorileri medya tarafından ön plana çıkartılıyor. Ama fotoğrafçılık da, sinema da, grafik tasarım da, hatta belki yazılı kopyalamayı tahtından eden matbaa sistemi ile hazırlanan roman ve şiirler de aynı tepkilere maruz kalmıştı. Teknoloji ile

eski çağların sanat formlarına kafa tutan yeni sistemler hep bu tepkilerle karşılaşmışlardır, ne yazık ki ileride de karşılaşacaklardır. Bu olay bize insanın geçen yüzyıllar boyunca yeniliklere kucak açmada bir arpa boyu yol ilerleyemediğini göstermekte. Video oyunlarındaki şiddet temasını abartarak sanki tek bir kategori varmışçasına tükürükler saçarak bağlamak, sanki tek müzik şekli arabesk ya da tek film şekli erotikmiş gibi bağmaktan farksızdır.

Eğilip de tavşan deliğinin ne kadar derin olduğunu görmeden önce birileri Alice'e orada neler olduğunu söyleseydi, o da gülüp geçerdi herhalde... Bu konuda atıp tutmaya meraklı olanların da tavşan deliğine ufak bir bakış atmalarını öğütlemekten başka yapabileceğim hiçbir şey yok.

3.3.2. Pixofun Stüdyosu

2000’li yılların başında, cep telefonlarına mobil oyun geliştirme denemeleri ile maceramız başladı, 2005 yılında konforlu işlerimizden ayrılıp Pixofun’u kurduk. Pixofun ile en çok özdeleşen oyun Futbol City... Türkiye’ de 2 milyon kullanıcıya ulaştı ve çok trafik alan futbol oyunları arasında, EA ve Playdon ile aynı listede 5. Sırada yer aldı.

Bizce oyun geliştirmek, tasarımıyla, görseliyle, müziğiyle, yazılımıyla ve oyuncuya yaşattığı duygu ile tam bir sanat. Bu bağlamda, yaratıcı oyunları gelitirenekiplerin her bir ütesini sanatçı olarak görüyoruz. İyi sanatçılar kolay yetişmiyor, biz de oyun tasarımının her adımında ‘sanatçı’ insanları çok çok zor bulabiliyoruz (Kürkçü, 2015).

3.3.3. Tale Worlds Stüdyosu

Ofisimiz, ODTÜ Teknoketi içerisinde. Üniversiteye ve Teknokentteki diğer firmalara bağlı olabilmek bize geniş bir akademik topluluk, bolca yenilik son olarak da potansiyel stajyer ve çalışanlara erişim şansı tanıyor (Kürkçü, 2015).

3.3.4. Gamester Stüdyosu

Yerimiz İstanbul, Kadıköy’de, ekibimiz 12 kişi. Haliyle ağırlıklı olarak programlama ve görsel tarafa yoğunlaşmış durumdayız.

Türkiye’ de oyun geliştirmek ile ilgili akademik programlar yeni kuruluyor, dolayısı ile şu zamana kadar oyun sektöründe kendini geliştirmiş çoğu kimse tamamen kendi imkanları ve özverileri ile bugüne gelmiş durumda. Şu anda oyun firmalarının artması, akademik programlar, dernekleşme çalışmaları, küresel yayıncıların Türkiye ofisleri açmaları ve hatta devletin oyun sektörüne yönelik destekleri hem sektörün gelişmesi, hem de sektöre girmek isteyen yeni oyuncular açısından önemli diye düşünüyorum (Kürkçü, 2015).

3.3.5. Oyun Stüdyosu

Kozyatağı, Kadıköy’ deyiz. Çoğunluğu yazılım ve görsel sanatlar üzerine çalışan 25 kişilik bir ekibimiz var. 2008’ de şirketi kurduğumuzda tecrübeli uzmanı bırakın çalıştığımız konulara aşına eleman dahi bulmak mümkün değildi. Tabiri yerindeyse muhasebe yazılımcılarını oyun geliştiricisine, ajans grafikerlerini de illüstratöre dönüştürüyorduk. Bugun bu durum değişmekte ancak oyunla ilgilenen bağımsız ve tüzel stüdyoların artması kısıtlı sayıdaki elemana erişimi oldukça zorlaştırıyor (Kürkçü, 2015).

3.3.6. Elite Game Studio & MadByte Games

MadByte Games’ de 12 kişilik bir geliştirme ekibimiz var. %40 grafik, %40 yazılım, kalanıda diğer görevler şeklide bir dağılıma sahibiz. İstanbul, Şişli’ deyiz.

Elite Game Studios’ da ise 7 kişilik bir geliştirme ekibimiz var. Programcı, grafiker, tasarımcı ve yapımcıdan oluşuyor. Piyasada programcı açığı grafikere göre biraz daha fazla diyebiliriz. Fakat gerçekten kendini iyi yetiştirmiş ve yüksek kalitede işler çıkaracak grafikerler bulmak da oldukça zor. Ülkemizde bu iki anlamda ciddi sıkıntılar var (Kürkçü, 2015).

3.3.7. Infoster Stüdyosu

Ofisimiz İstanbul Atatürk Havalimanı serberst Bölgesinde. Sayımız ise hep 10 kişinin altında oldu. Zaman zaman grafik/animasyon işlerimiz için dışarıdan kişiler veya ‘outsource’ firmalar ile çalıştığımız durumlar oluyor. Yaz döneminde staj imkanı da sunuyoruz. Genel olarak programlama departmanımız ağırlıkta.

İşe alım sürecinde görmek istediğimiz şey diplomadan çok, başvuran kişinin daha önce yaptıklarını bize örnek çalışmalarıyla göstermesi, bunula ilgili olarak yaptığımız konuşmalarda bilgisini bize yansıması ve daha fazlasını öğrenme istediği içinde yanıp tutuştuğunu hissettirmesi. (Kürkçü, 2015)

3.3.8. Nowhere Studios

Ofisimiz Beşiktaş' ta, şu anda 11 kişilik bir ekip ile çalışıyoruz. Ekip tasarımcı ve bilgisayar mühendislerinden oluşuyor.

Sektörde, bir pipeline engineer, graphical coder ya da oyun ortamları üstüne uzmanlaşmış konsept sanatçıları yok. Bu işleri yapan insanlar var ama başka birçok işle uğraşılıyor oldukları için uluslararası oyun şirketlerinde çalışan muadillerinden geride kalıyorlar (Kürkçü, 2015).

3.3.9. Gram Games Stüdyosu

Bostancı sahilinde, bahçeli bir ofisimiz var. 12 kişilik bir ekipten oluşuyoruz. Ben ve stratejiden sorumlu prtağım ile beraber ekibizimin yapısı şöyle: 4 programcı, 2 grafiker, 1 veri bilimci, 1 pazarlama sorumlusu, 1 sosyal medya sorumlusu ve 1 kalite kontrol somlusu.

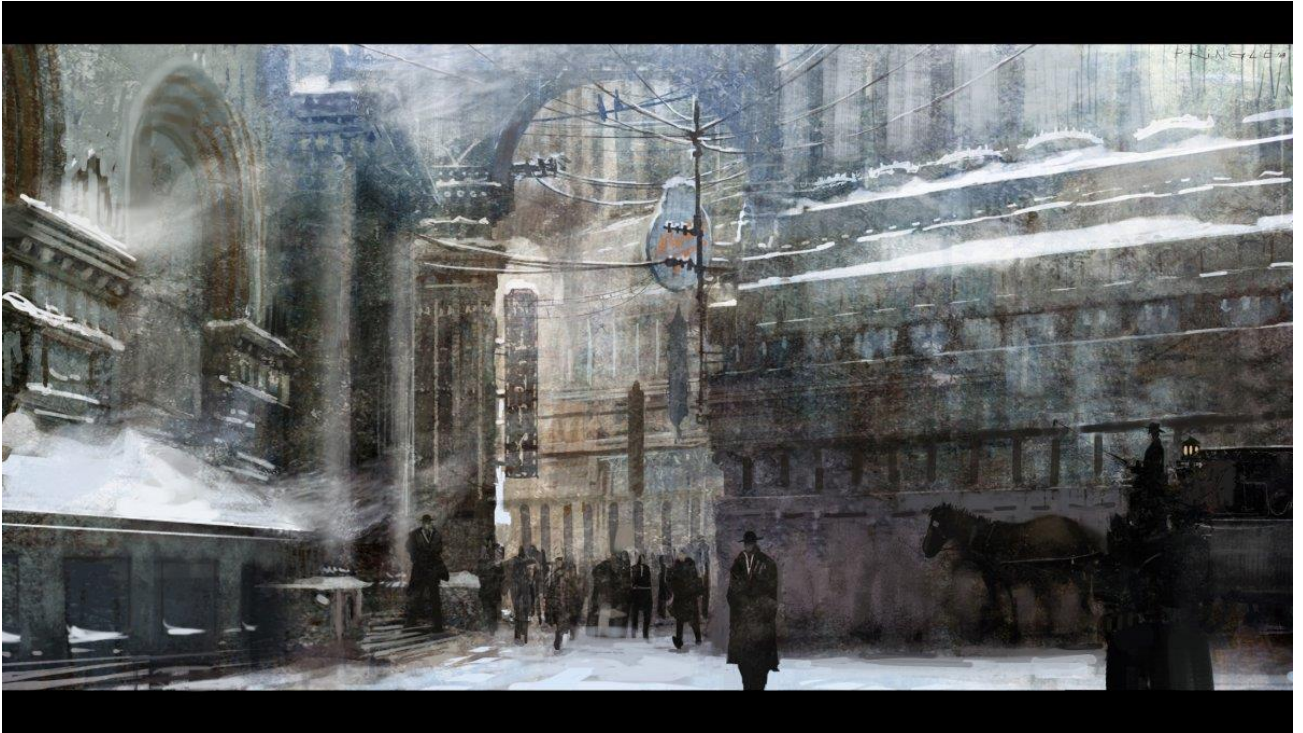
Tecrübeli insan kaynağı bulmak çok zor, beraber öğrenip beraber geliyoruz. Grafiker, programcı, pazarlama, dolayısı ile hemen hemen her departmanda çalışma arkadaşı bulmakta zorluk çekiyoruz.

Devletimizin dernekler aracılığı ile sektörümüze ilgisi artıyor, bu da tabi ki sekötürümüzü geliştirecek teşviklere dönüşüyor. Tüm bu bilgiler ışığında, önümüzdeki iki sene içerisinde oyun sektörünü, Türkiye' nin yükselen alanlarının başında göreceğimize inancım tam (Kürkçü, 2015).

IV. BÖLÜM : Dijital Çizim ve Görselleştirme Tekniklerinin Kullanımına Dünyadan ve Türkiye’ den Örnekler

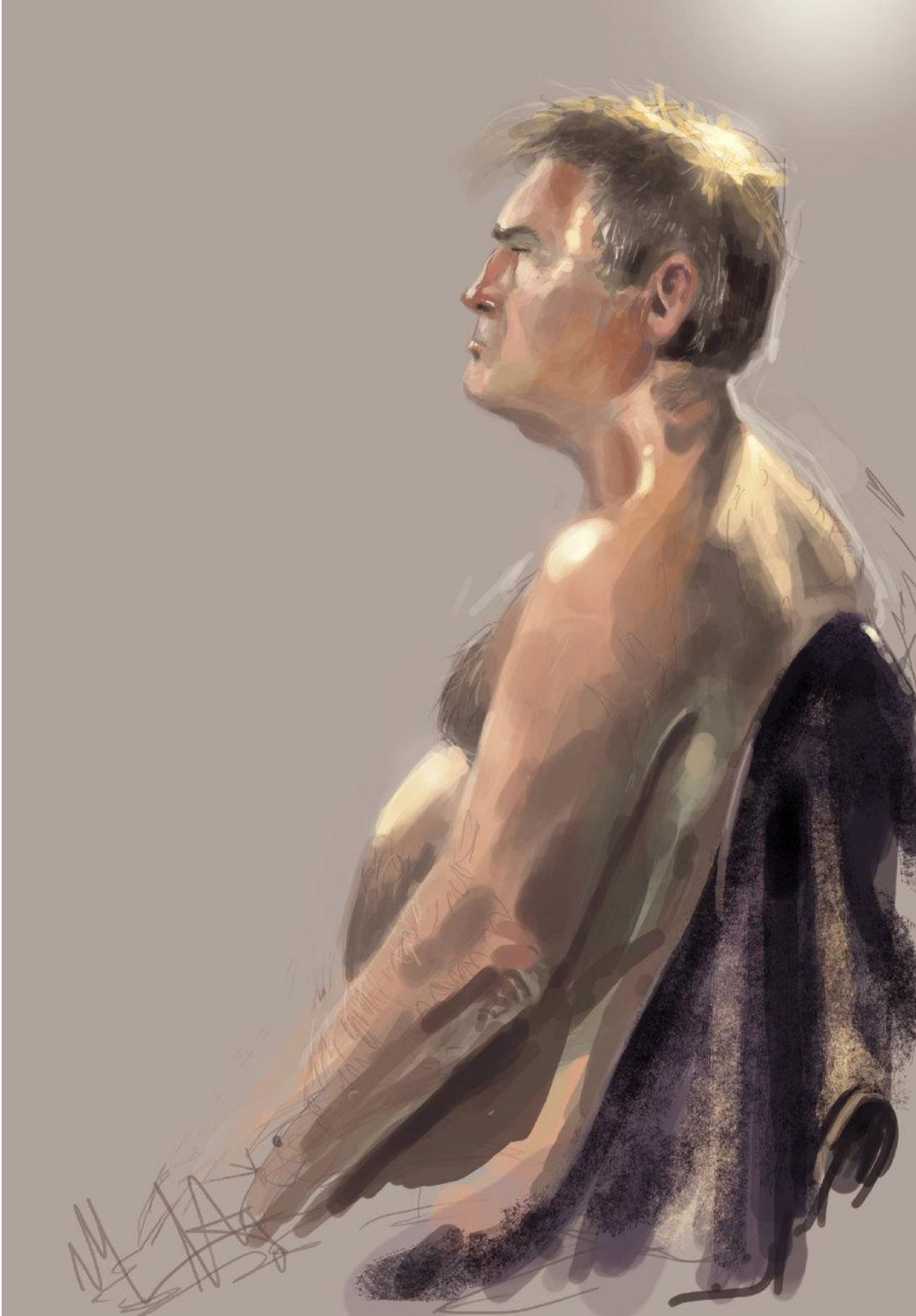
4.1 Dünyadan Örnekler

Bu bölümde dijital sanatları eserlerinde kullanan dünya genelinden sanatçıların çalışmalarına yer verilmiştir. Sanatçılar kullandıkları teknik bağlamında seçilmiş olup, herhangi bir sıralamaya gidilmemiştir.



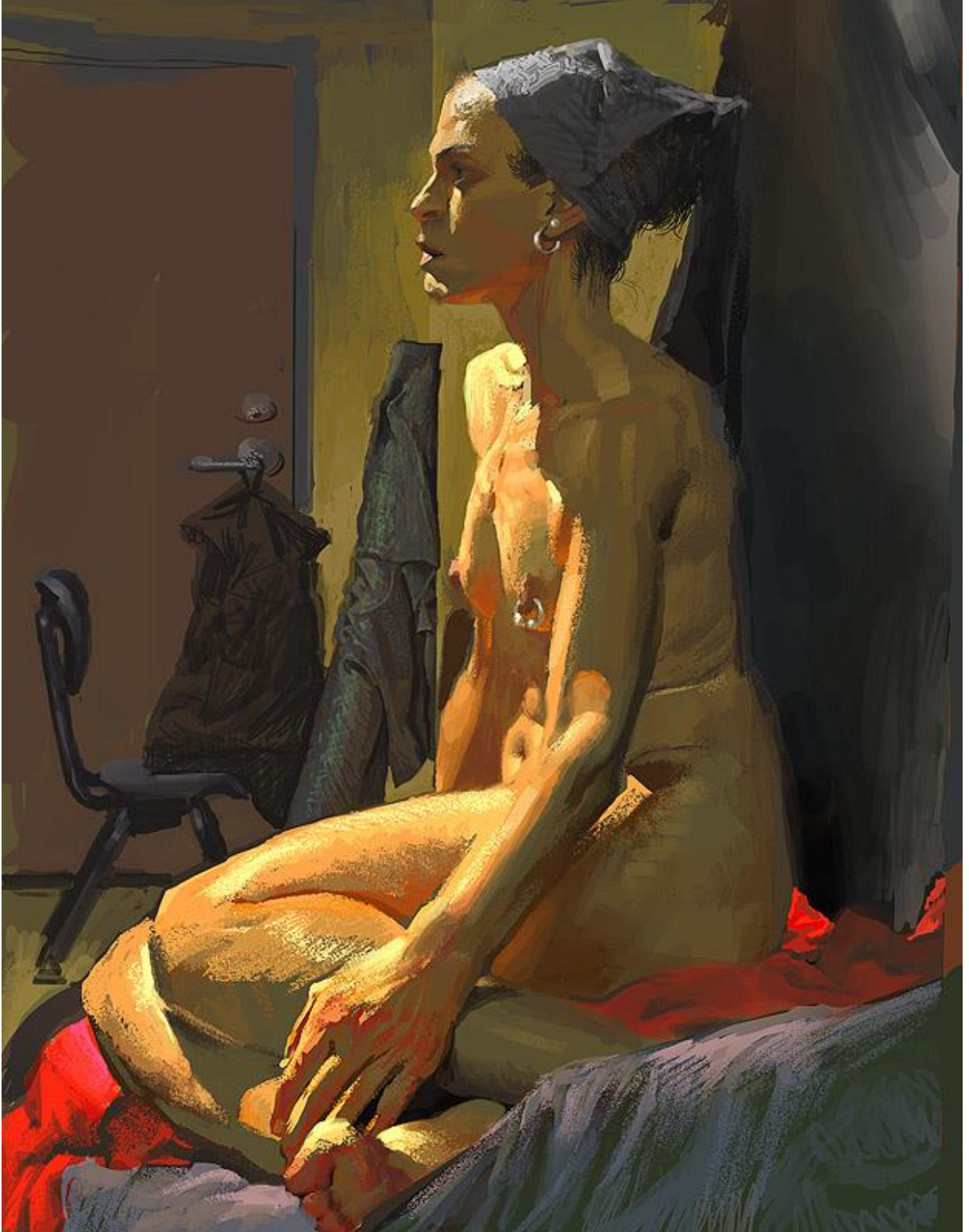
Görsel 12: Winter Street, Thomas Pringle, Digital Boyama, Danimarka

<http://pringleart.com/personal-work/>, Erişim Tarihi: 28.04.2015



Görsel 13: Digital Figure Drawing 2, Michael Atiyeh, Dijital Boyama, ABD, 2010

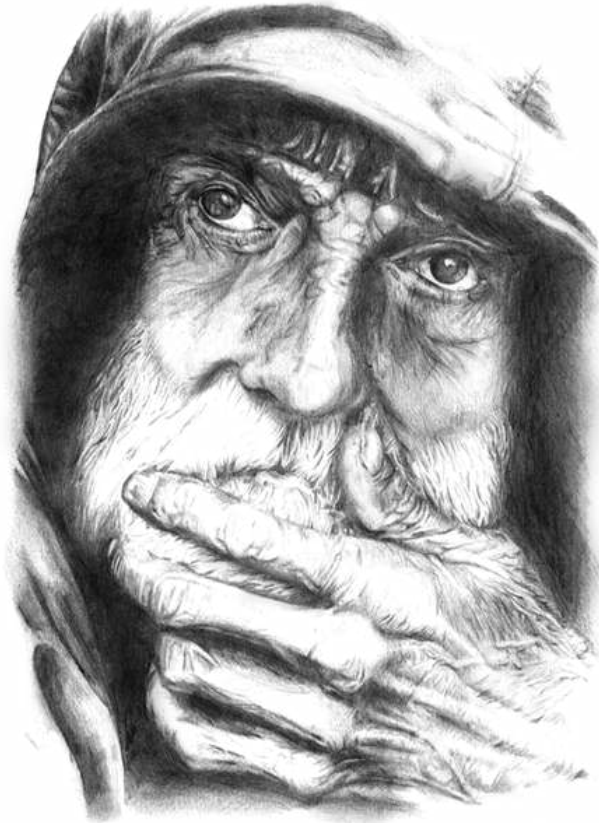
<http://m-atiyeh.deviantart.com/art/Digital-Figure-Drawing-2-148865017>, Erişim Tarihi: 02.04.2015



Görsel 14: Naked Figure, Jason Courtney, Dijital Boyama, ABD, 2009
http://www.perdador.com/figures_f10.html, Erişim Tarihi: 02.04.2015



Görsel 15: Clash of the Titans, Charlene Chua, Digital Boyama, Kanada
<http://www.charlenechua.com/portfolio/clash-of-the-titans/>, Erişim Tarihi: 29.04.2015



Görsel 16: İsimsiz, Andreas Fernhede, Digital Boyama, İsveç
<https://www.behance.net/dagman>, Erişim Tarihi: 01.04.2015



Görsel 17: Martial Arts, Chris Parks, Digital Boyama, Rusya, 2011
<http://palehorsesdesign.com/363201/94231/illustration-archives/martial-arts>,
Erişim Tarihi: 29.04.2015



Görsel 18: North Kingdom, Raphael Lacoste, Digital Boyama, Kanada

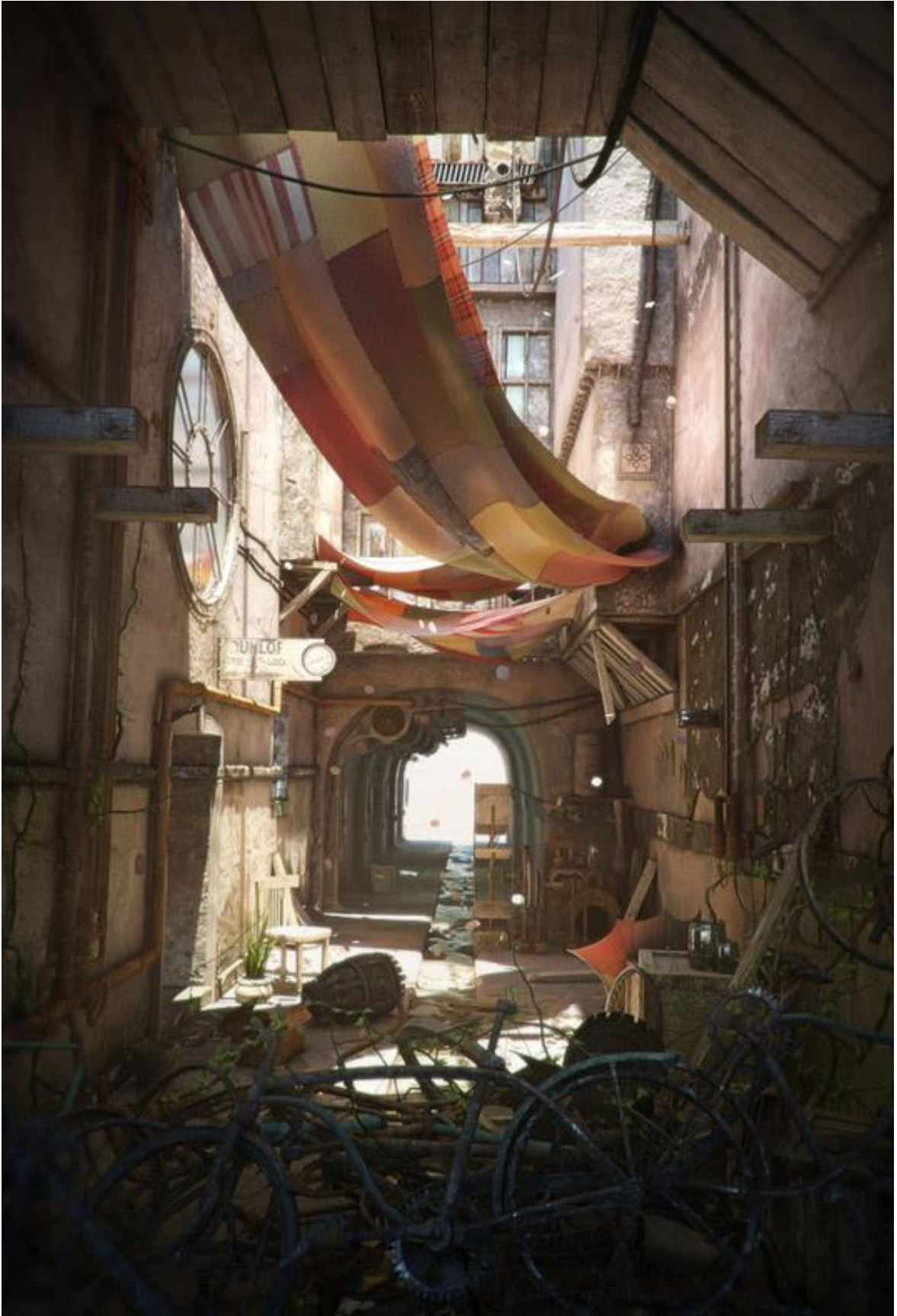
http://www.rafael-lacoste.com/www.rafael-lacoste.com/_Home_.html, Erişim Tarihi:

29.04.2015



Görsel 19: Delicious Corpses, Alexandre Chaudret, Digital Boyama, Fransa

<https://www.behance.net/eyardt>, Erişim Tarihi: 29.04.2015



Görsel 20: Race Day, Peter Nowacki, 3D Sanatı, Polonya
<https://www.behance.net/velendil>, Erişim Tarihi: 29.04.2015

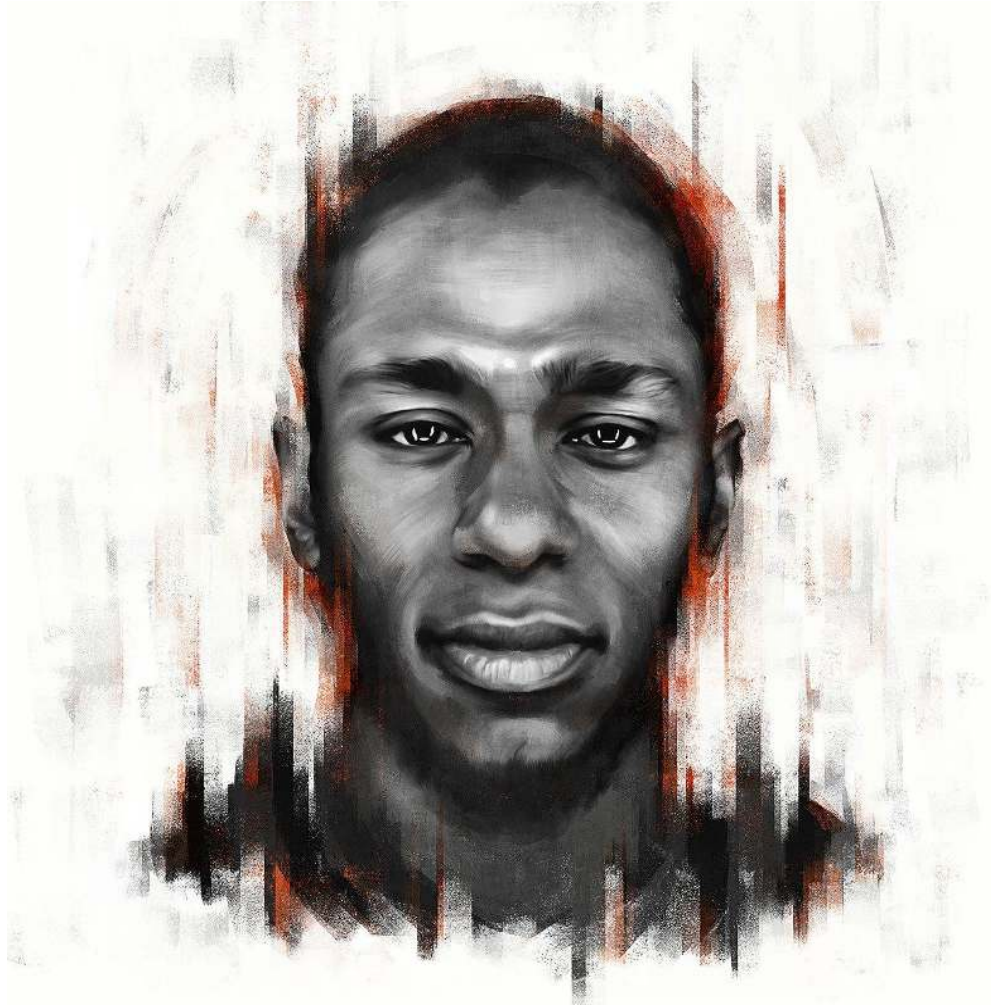


Görsel 21: In Search of Sunshine, Darek Zabrocki, Dijital Boyama, İngiltere

<http://www.darekzabrocki.com/#prettyPhoto>, Erişim Tarihi: 20.03.2015



Görsel 22: Facor Isfald, Jared Nickerson, Digital Boyama, ABD
<https://www.behance.net/j3concepts>, Erişim Tarihi: 28.04.2015



Görsel 23: Mos-Definite, Jared Huang, Digital Boyama, ABD, 2014
<http://www.thefifthorder.net/contact/>, Erişim Tarihi: 28.04.2015

4.2 Türkiyeden Örnekler

Bu bölümde ise dijital sanatları yine eserlerinde kullanan Türk sanatçılara yer verilmiştir. Sanatçılar kullandıkları teknik bağlamında seçilmiş olup, herhangi bir sıralamaya gidilmemiştir.



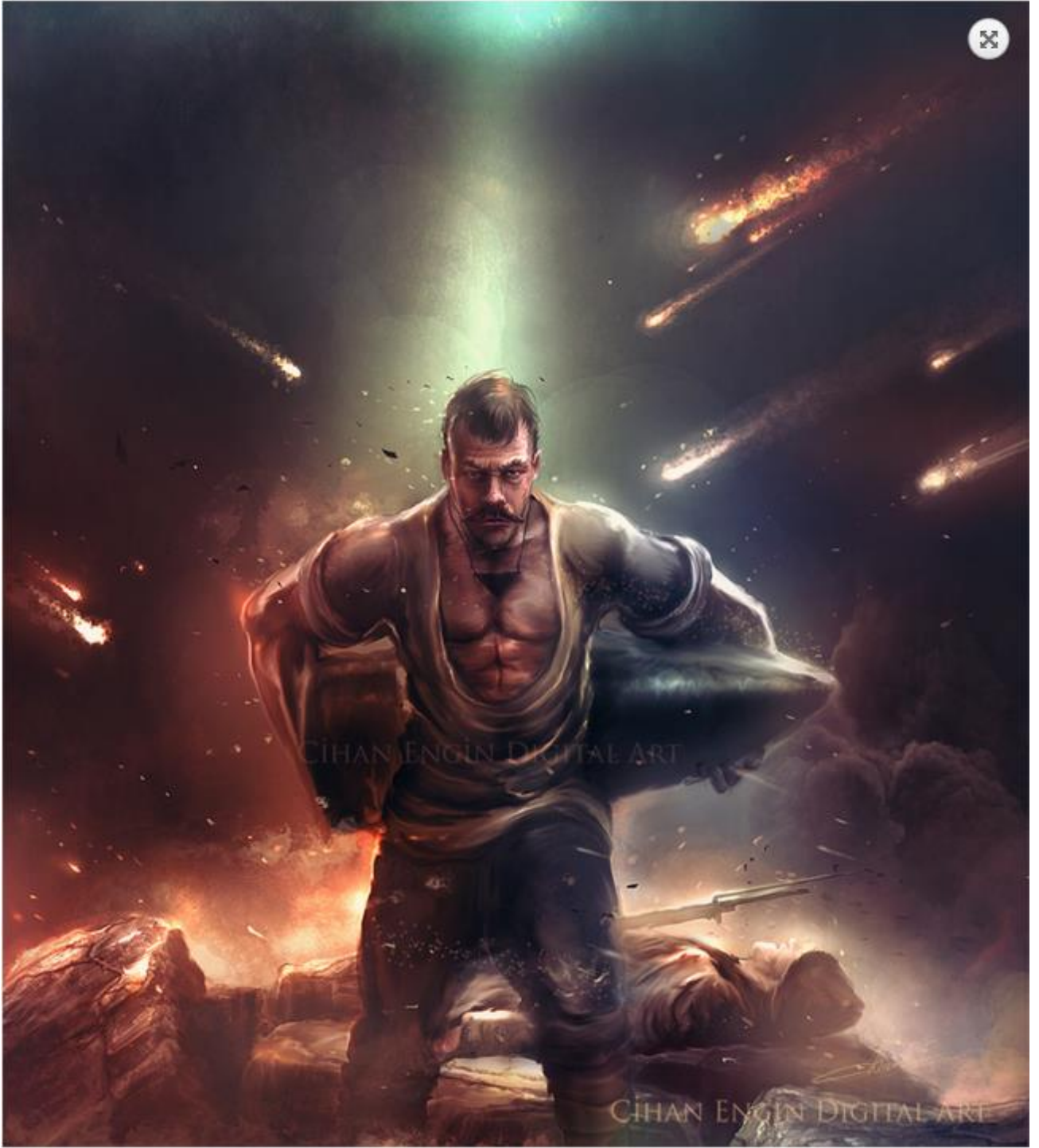
Görsel 24: All My Kingdom, Kerem Beyit, Dijital Boyama, Türkiye, 2013

<http://kerembeyit.deviantart.com/art/All-my-Kingdoms-Cover-356783749>, Erişim Tarihi: 06.04.2015



Görsel 25: Charlotte, Kerem Beyit, Dijital Boyama, Türkiye, 2008

<http://kerembeyit.deviantart.com/art/Charlotte-78905511>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 26: Koca Seyit, Cihan Engin, Dijital Boyama, Türkiye,
[http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto\[gallery1\]/15/](http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto[gallery1]/15/), Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 27: Ulu Önder Atatürk, Cihan Engin, Dijital Boyama, Türkiye
[http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto\[gallery1\]/2/](http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto[gallery1]/2/), Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 28: Galata Kulesi, Cihan Engin, Dijital Boyama, Türkiye
[http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto\[gallery1\]/58/](http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto[gallery1]/58/), Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 29: Burak Şentürk, Dijital Çizim, Türkiye, 2013
<http://www.buraksenturk.com/>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 30: Passion and Courage, Fırat Doger, Dijital Fotoğraf ve Retouch , Türkiye, 2013
<https://www.behance.net/gallery/8461603/passion-and-courage>, Erişim Tarihi: 04.04.2015





Görsel 31: Fantasy Desert Concept, Önder Tür, Dijital Art, Painting Retouching , Türkiye, 2014
<https://www.behance.net/gallery/19027585/Matte-Painting-Fantasy-Desert-Concept>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 32: Mola Hotel Key Feature, Önder Tür, Dijital Art, Retouching , Türkiye, 2013
<https://www.behance.net/gallery/11134401/Mola-Hotel-Key-Visual>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



SPECIAL TEAM KEY-ART

Görsel 33: Special Team, Galip Aksular, Graphic Design, Print Design, Türkiye, 2014
<https://www.behance.net/gallery/19441485/SPECIAL-TEAM>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 34: Woman, İsmail Dedeoğlu, Dijital Art, İllustration, Türkiye, 2015
<https://www.behance.net/gallery/23956581/Women>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 35: Stoll, İsmail Dedeoğlu, Dijital Art, İllustration, Türkiye, 2015
<https://www.behance.net/gallery/23963889/Stool-II>, Erişim Tarihi: 04.04.2015



Görsel 36: The Anger, İsmail Dedeoğlu, Dijital Art, İllustration, Türkiye, 2015
<https://www.behance.net/gallery/23966431/The-anger>, Erişim Tarihi: 04.04.2015

SONUÇ

Yaşadığımız dönemin getirdiği seçenekler ve zorunluluklar karşısında yapacağımız seçimler ve tutumlar ile dönemin ruhunu, akımını yakalamamız veya tam tersi söz konusudur. Sanatçılar ve onları yetiştirecek olan eğitim kurumlarının tutumları ve seçimleri sonucunda topluma kadar uzanan bir etkilenme zinciri söz konusudur.

TÜSİAD raporu Türkiye’deki durumu şöyle özetliyor:

“Türk eğitim sistemi öğretim programları ve eğitim araçları açısından, bilim ve teknolojideki çağdaş gelişmelerin çok gerisinde kalmaktadır. Kalıplaşmış geleneksel öğretim programları ile yetersiz eğitim araçları yıllardan beri önemli değişikliklere uğramadan kullanılmaya devam edilmektedir. Programlar ve eğitim araçları açısından eğitim sistemi, bilim ve teknoloji faktörü yeterince etkilenmemiş ve Türk toplumu değişmeye uyumun en etkili aracından yoksun kalmıştır”(Kozlu, s.280, 1999).

Güzel Sanatlar fakülteleri özelinde konuşmak gerekirse, daha öncede belirtildiği üzere, Resim Bölümlerinde klasik eğitim anlayışı devam etmektedir. Bu anlayışın yanlış bir tarafı olmamakla birlikte geliştirilmesi gereken yönleride yok değildir. Eğitim kurumlarının en temel görevlerinden olan, öğrencinin geleceğini ikame edebilme yetisi sağlaması bağlamında, çağın getirdiği gereklilikleri onlara verebilmeli ve bu yolla yarınların teminini sağlamalıdır. Bu, bilimsel ve teknolojik gelişmeleri takip edip onları uygulamakla mümkün olabilir.

“Sanayi ve ticarete olduğu gibi, bir hizmet sektörü olan eğitimde de hem kalitenin hem de verimin yolu teknolojiden geçmektedir” (Kozlu, 1999, s. 289).

Teknoloji ile gelen bir çok yeni edinimle birlikte sanatın plastik değerinin etkileneceği konusu, sanatçı ile ilişkili bireysel bir durum olarak görülebilir ve genele yaymak yanlış kanılara yol açabilir.

“Plastik sanatlarda yeni malzemeler ve teknoloji desteğini ben hep sanat ürününün çok sayıda üretilip daha ucuza, daha geniş bir kitlenin satın almasını sağlayan bir kuvvet olarak görmüşümdür. Sanat serinin bir tane veya bin tane üretilmiş olması onun plastik değerini azaltıp çoğaltacak bir değer yargısını değildir. Olmaması gerekir” (Işingör, 1988, s. 137).

Sanatta teknoloji kullanımına bir başka örnek, onun en temel malzemelerinden olan boya gösterilebilir.

“Resim sanatının geleneksel malzemesi boyanın, teknoloji ürünü olduđu göz önüne alınırsa, renkli toprak ve kömür karası gibi doğal boyalardan sentetik boyalara, kimyasala gelişmelerle geçilmiş olmasında doğal karşılamak gerekecektir. ...1940’lardan bu yana yağlı boyanın yanısıra akrilik boyanın resim malzemesi olarak yaygınlaşması da, boya teknolojisindeki gelişmelerin ürünüdür. Öte yandan optik sanat nasıl optik biliminin uzantısı ise, gerçek pop sanat da, alışılmış araç ve gereçlerle değil, teknolojinin yarattığı yeni olanaklarla oluşturulmuş bir resim anlayışının sonucunu gösterir” (Özsezgin, 1988, s. 165).

Sanatın temeli olması bağlamında Resim Bölümlerindeki desen derslerinin kısmen dijital tekniklerle yapılması ve bunun gibi birtakım teknolojik gelişmelerin de takip edilmesi, sanat dahil olmak üzere hepimizin faydasına olacağına, akademik çalışmaların da ışığında kanaat getirilmiştir.

Öte yandan, AB Komisyonu raporunda da yer alan, sanat eğitim seviyesi ölçütü olan ve içeriğinde birçok ön koşulla gelen (örn: BİT kullanımı koşulu) ISCED standardını yakalamamız anlamında da bu yenilikleri yapmamız gerekmektedir.

Üniversite bünyesinde kurulacak bir araştırma merkezi ile kordinasyonlu çalışarak Güzel Sanatlar Fakültesi’ndeki öğrencilerin deneyimleyeceği birçok yenilik ile daha tutarlı bir dijital sanat ve iş geleceği tasarlanabilir. Dijital sanatlar üzerine inşa edilecek bu araştırma merkezi Güzel Sanatlar Fakültesi için saha deneyimi diye tabir edilebilecek bir yer, yani tam anlamıyla bir sektör-üniversite köprüsü niteliğinde olabilir.

Gerçekleşmesi muhtemel olan bu ve bunun gibi yeniliklere ışık tutması amaçlanan tezde, dijital kavramların önemine ve sanattaki yerine dikkat çekilmiştir.

“Sanayileşme ve kentleşme, başka bir çok şey gibi kültürü de beraberinde sürükleyip götürüyor. Buna karşı çıkmanın anlamsızlığı apaçık ortadadır. Sanatçının yaratıcı özgürlüğüne sınır tanımadıkça, onun ulaşabileceği ya da ulaşmak istediği alanlara-bu arada elbet teknolojiye karşı çıkmanın yararı kalmamaktadır” (Özsezgin, 1988, s.166).

KAYNAKÇA

- Albayrak, A., Günümüz Sanatında Birincil İfade Aracı Olarak Çizgi ve Desen Pratikleri, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı:32, Erciyes Üniversitesi, Kayseri, 2013
- Altunay, A., Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 2004.
- Aytekin, Ç., Sütcü C. S., Yeni Medya ve Yeni Ağ Nesli: Türkiye Örneği, Marmara Sosyal Araştırmalar Dergisi, İstanbul, 2012.
- Avrupa Komisyonu, Avrupada Okullarda Sanat ve Kültür Eğitimi, AB, 2009.
- Bulut, Ü., Plastik Sanatlar Eğitiminde Desen Çalışmaları, Atatürk Eđt. Fak. Eđt. Bil. Dergisi, Marmara Üniversitesi, İstanbul, 2003.
- Eker, M., Kültürün Yeniden Üretimi ve Sanat Eğitiminin Gelecekçi Stratejileri Bağlamında Küresel Eğilimlerin Rolü, Sanat Eğitimi 2 Sempozyumu, Gündüz Eğitim ve Yayıncılık, Ankara, 2004.
- Erbay, F., Çevresel Etkenlerin Sanat Kurumlarına ve Sanat Eğitime Etkisi, Sanat Eğitimi 2 Sempozyumu, Gazi Üniversitesi, Ankara, 2004.
- Etike, S., Cumhuriyet Dönemi Resim Eğitimi, Güldiken Yay. Ankara, 2001.
- Geçimli, S., Plastik Sanatlar Eğitiminde Desen Gücü, Aybil Yayınları, Konya, 2012.
- Gollwitzer, G., Express Yourself in Drawing, New York, 1976.
- İşingör, M., Çağdaş Teknoloji ve Sanat, Hacettepe Üni. GSF. GSF Yayınları, Ankara, 1988.

- İnce, B., 20. Yy Sanat Hareketleri Perspektifinde Sanat Eğitiminde Teknolojiye Bağlı Değişimler Üzerine Bir Deneme, Sanat Eğitimi 2 Sempozyumu, Gündüz Eğitim ve Yayıncılık, Ankara, 2004.
- Kirişlioğlu, O. T., Sanatta Eğitim Görmek, Öğrenmek, Yaratmak, Öncü Basımevi, Ankara, 2005.
- Kozlu, C., Türkiye Mucizesi İçin, Vizyon Arayışları ve Asya Modelleri, İş Bankası Yay. Ankara, 1999.
- Kürkçü, S., Türkiye'nin Oyun Atlası, Oyungezer Dergisi, Turkuaz Matbaa, İstanbul. Mart, 2015
- Özsezgin, K., Çağdaş Sanatlar ve Teknoloji İlişkisine Bir Bakış, Hacettepe Üni. GSF. GSF Yayınları, Ankara, 1988.
- Pekmezci, H., Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri İçin Desen, MEB, Ankara, 2001
- Sağlamtimur, Z. Ö., Dijital Sanat, AÜ. Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:10 Sayı:3, Eskişehir, 2010.
- Şenyapılı, Ö., Görsel Sanatlar ve İletişim, Odak Ofset, Ankara, 1996.
- Tansuğ, S., Resim Sanatının Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993.
- Tepecik, A., Grafik Sanatlar, Detay Yayıncılık, Ankara, 2002
- Tolstoy, L.V., Sanat Nedir? İş Bankası Yayınları, Çev. Beyhan, M., 2007.
- YÖK, Yüksek Öğretimde Yeniden Yapılanma, 66 Soruda Bologna Süreci Uygulamaları, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı, Ankara, 2010.
- Zor, A., Yapılandırmacı Yaklaşımına Göre Web Tabanlı Bilgisayar Destekli Sanat Eğitimi. Gazi Üniversitesi, Ankara, 2008.

İnternet:

-YÖK,

<http://tyyc.yok.gov.tr/?pid=12>, Erişim Tarihi: 03.02.2015

-Haluk Akakçe,

<http://www.universes-in-universe.de/car/shanghai/2002/tour/e-tour-19.htm>, Erişim Tarihi: 03.04.2015

-Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü,

<http://gsenstitu.akdeniz.edu.tr/formlar>, Erişim Tarihi: 03.05.2015

-Tahir Ün,

<http://www.tahirun.net/still-image>, Erişim Tarihi: 03.10.2015

-Orhan Cem Çetin,

<http://www.orhancemcetin.com/seriler-series>, Erişim Tarihi: 03.10.2015

-Adnan Ataç,

<http://www.fotograf.net/Artist/AdnanAtac/pages/portfolyo/003.htm>, Erişim Tarihi: 03.10.2015

- Beliz Demircioğlu Cihandie,

http://www.belizd.com/Installations/intouch_installation.html, Erişim Tarihi: 03.10.2015

-Seçkin Pirim,

<http://www.seckinpirim.com/page.php?menu=works&id=4>, Erişim Tarihi: 03.10.2015

-Ahmet Arif Eken,

<http://ahmetekn.cgsociety.org/art/maya-mental-ray-zbrush-feeling-enjoy-sculpt-3d-633854>, Erişim Tarihi: 13.10.2015

-Ben Laposky,

<http://bonpurloryan.com/2014/10/27/bilgisayar-araciligiyla-yapilmis-ilk-sanat-eserleri/>, Eriřim Tarihi: 14.03.2015

-Serpil Meram,

<https://prezi.com/xjuauttnmuoz/dijital-sanat-tarihi/>, Eriřim Tarihi: 14.03.2015

-Maltepe Üniversitesi,

<http://ects.maltepe.edu.tr/#>, Eriřim Tarihi: 20.03.2015

-Darek Zabrocki,

<http://www.darekzabrocki.com/#prettyPhoto>, Eriřim Tarihi: 20.03.2015

-Mimar Sinan Üniversitesi,

<http://bost.msgsu.edu.tr/>, Eriřim Tarihi: 01.04.2015

-HT Teknoloji (Habertürk),

<http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1053737-2-milyar-dolarlik-oyun-pesindeyiz>, Eriřim Tarihi: 01.04.2015

-Thomas Pringle,

<http://pringleart.com/personal-work/>, Eriřim Tarihi: 28.04.2015

-Jared Nickerson,

<https://www.behance.net/j3concepts>, Eriřim Tarihi: 28.04.2015

-Jared Huang,

<http://www.thefifthorder.net/contact/>, Eriřim Tarihi: 28.04.2015

-Charlene Chua,

<http://www.charlenechua.com/portfolio/clash-of-the-titans/>, Eriřim Tarihi: 29.04.2015

-Adreas Fernhede Dagman,

<http://www.thesuperawesome.com/>, Eriřim Tarihi: 29.04.2015

-Chris Parks,

<http://palehorsesdesign.com/363201/94231/illustration-archives/martial-arts>,

Erişim Tarihi: 29.04.2015

-Raphael Lacoste,

http://www.rafael-lacoste.com/www.rafael-lacoste.com/___Home___.html,

Erişim Tarihi: 29.04.2015

-Alexandre Chauret,

<https://www.behance.net/eyardt>, Erişim Tarihi: 29.04.2015

-Peter Nowacki,

<https://www.behance.net/velendil>, Erişim Tarihi: 29.04.2015

-Meram, S.,

<https://prezi.com/xjuauttnmuoz/dijital-sanat-tarihi>, Dijital Sanat Tarihi,

Erişim tarihi: 10 Nisan 2014,

-Gerhard Richter,

[http://www.artsumo.com/blog/post/4/They_Paid_What_](http://www.artsumo.com/blog/post/4/They_Paid_What_Top_10_Absurd_Paintings_that_Sold_for_Millions/)

[Top_10_Absurd_Paintings_that_Sold_for_Millions/](http://www.artsumo.com/blog/post/4/They_Paid_What_Top_10_Absurd_Paintings_that_Sold_for_Millions/) , Erişim Tarihi: 01.04.2015

-Kerem Beyit

<http://kerembeyit.deviantart.com/art/Invasion-282763968>, Erişim Tarihi: 06.04.2015

<http://kerembeyit.deviantart.com/art/All-my-Kingdoms-Cover-356783749>

Erişim Tarihi: 04.04.2015

<http://kerembeyit.deviantart.com/art/Charlotte-78905511> Erişim Tarihi: 04.04.2015

-Michael Atiyeh,

<http://m-atiyeh.deviantart.com/art/Digital-Figure-Drawing-2-148865017>,

Erişim Tarihi: 02.04.2015

-Jason Courtney,

http://www.perdador.com/figures_f10.html, Erişim Tarihi: 02.04.2015

-Andreas Fernhede,

<https://www.behance.net/dagman>, Eriřim Tarihi: 01.04.2015

-Cihan Engin,

[http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto\[gallery1\]/15/](http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto[gallery1]/15/), Eriřim Tarihi: 04.04.2015

[http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto\[gallery1\]/2/](http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto[gallery1]/2/), Eriřim Tarihi: 04.04.2015

[http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto\[gallery1\]/58/](http://cihanengin.com/the-art/#prettyPhoto[gallery1]/58/), Eriřim Tarihi: 04.04.2015

-Burak řentürk,

<http://www.buraksenturk.com/>, Eriřim Tarihi: 04.04.2015

-Fırat Doger,

<https://www.behance.net/gallery/8461603/passion-and-courage>,

Eriřim Tarihi: 04.04.2015

-Önder Tür,

<https://www.behance.net/gallery/19027585/Matte-Painting-Fantasy-Desert-Concept>,

Eriřim Tarihi: 04.04.2015

<https://www.behance.net/gallery/11134401/Mola-Hotel-Key-Visual>,

Eriřim Tarihi: 04.04.2015

-Galip Aksular,

<https://www.behance.net/gallery/19441485/SPECIAL-TEAM>,

Eriřim Tarihi: 04.04.2015

-İsmail Dedelioğlu,

<https://www.behance.net/gallery/23956581/Women>, Eriřim Tarihi: 04.04.2015

<https://www.behance.net/gallery/23963889/Stool-II>, Eriřim Tarihi: 04.04.2015

<https://www.behance.net/gallery/23966431/The-anger>, Eriřim Tarihi: 04.04.2015

EKLER: AÜ, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Birinci ve İkinci Öğretim

Haftalık Ders Programları: (2014-2015 Bahar Dönemi)

2014-2015 BAHAR DÖNEMİ HAFTALIK DERS PROGRAMI AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ RESİM BÖLÜMÜ ÖRGÜN BİRİNCİ ÖĞRETİM						
GÜ N	DE RS	DERS SAATİ	1. SINIF	2. SINIF	3. SINIF	4. SINIF
PAZARTESİ	1	08:30/09:20		Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	2	09:30/10:20		Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	3	10:30/11:20		Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	4	11:30/12:20		Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	5	12:30/13:20				
	6	13:30/14:20	Atatürk İlk. Ve İnk. Tarihi II - ATA102 Ökt. B. KUMBUL UZANSAKAL (MDA-12/Şube 89)	Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 2)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 2)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	7	14:30/15:20	Atatürk İlk. Ve İnk. Tarihi II - ATA102 Ökt. B. KUMBUL UZANSAKAL (MDA-12/Şube 89)	Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 2)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 2)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	8	15:30/16:20		Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 2)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 2)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
	9	16:30/17:20		Dersin IV / RES204 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 2)	Örgün Başlı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16/Şube 2)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)
SALI	1	08:30/09:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanımı / ENF 102 Öğr. Gör. Ramazan UYAR Performanistik (LAB 4/Şube 43)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Çağdaş Türk Resmi / RES332 Doç. Dr. Erol KILIÇ (207/Şube 1)	
	2	09:30/10:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanımı / ENF 102 Öğr. Gör. Ramazan UYAR Performanistik (LAB 4/Şube 43)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Çağdaş Türk Resmi / RES332 Doç. Dr. Erol KILIÇ (207/Şube 1)	
	3	10:30/11:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanımı / ENF 102 Öğr. Gör. Ramazan UYAR Performanistik (LAB 4/Şube 43)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Sanat Soyguları / RES366 Öğr. Gör. Terhan Melhiyeva (Önkü Ders 207/Şube 1)	Birime Çalışması - RES458 Doç. Dr. Erol KILIÇ (205/Şube 1)
	4	11:30/12:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanımı / ENF 102 Öğr. Gör. Ramazan UYAR Performanistik (LAB 4/Şube 43)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Sanat Soyguları / RES366 Öğr. Gör. Terhan Melhiyeva (Önkü Ders 207/Şube 1)	Birime Çalışması - RES458 Doç. Dr. Erol KILIÇ (205/Şube 1)
	5	12:30/13:20				
	6	13:30/14:20	Dersin II / RES104 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgar TOPCUOĞLU (208/Şube 1)	Sanat Eserleri Eleştirisi / RES408 Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (ANF1/Şube 1)
	7	14:30/15:20	Dersin II / RES104 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgar TOPCUOĞLU (208/Şube 1)	Sanat Eserleri Eleştirisi / RES408 Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (ANF1/Şube 1)
	8	15:30/16:20	Dersin II / RES104 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgar TOPCUOĞLU (208/Şube 1)	Sanat Teknikleri / RES432 Prof. Sadettin SARI (207/Şube 1)
	9	16:30/17:20	Dersin II / RES104 Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye Z-06/Şube 1)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Aislye 202/Şube 1)	Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgar TOPCUOĞLU (208/Şube 1)	Sanat Teknikleri / RES432 Prof. Sadettin SARI (207/Şube 1)
ÇARŞAMBA	1	08:30/09:20	İngilizce II / YDI102 Demet KARAKAŞ (MDA-12/Şube 92)	Estetik II / RES214 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (207/Şube 1)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	2	09:30/10:20	İngilizce II / YDI102 Demet KARAKAŞ (MDA-12/Şube 92)	Estetik II / RES214 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (207/Şube 1)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	3	10:30/11:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (Z-08/Şube 1)	Bilgiyayar Destekli Tasarım - RES252 Öğr. Gör. Ahmet ÖZER (AS-09/Şube 1)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	4	11:30/12:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (Z-08/Şube 1)	Bilgiyayar Destekli Tasarım - RES252 Öğr. Gör. Ahmet ÖZER (AS-09/Şube 1)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	5	12:30/13:20		Bilgiyayar Destekli Tasarım - RES252 Öğr. Gör. Ahmet ÖZER (AS-09/Şube 1)		
	6	13:30/14:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (Z-08/Şube 1)	Sanat Tarihi II / RES222 Öğr. Gör. Terhan Melhiyeva (207/Şube 1)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	7	14:30/15:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (Z-08/Şube 1)	Sanat Tarihi II / RES222 Öğr. Gör. Terhan Melhiyeva (207/Şube 1)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	8	15:30/16:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (Z-08/Şube 1)		Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
	9	16:30/17:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Yrd. Doç. Dr. Özcan ÖZKARAKOÇ (Z-08/Şube 1)		Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 1)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 2)
PERŞEMBE	1	08:30/09:20	Resim Teknolojisi ve Uygulama II Öğr. Gör. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)	RES204 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 204/Şube 1)	RES302 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 302/Şube 1)	RES428 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 428/Şube 1)
	2	09:30/10:20	Resim Teknolojisi ve Uygulama II Öğr. Gör. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)	RES204 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 204/Şube 1)	RES302 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 302/Şube 1)	RES428 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 428/Şube 1)
	3	10:30/11:20	Resim Teknolojisi ve Uygulama II Öğr. Gör. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)	RES204 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 204/Şube 1)	RES302 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 302/Şube 1)	RES428 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 428/Şube 1)
	4	11:30/12:20	Resim Teknolojisi ve Uygulama II Öğr. Gör. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)	RES204 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 204/Şube 1)	RES302 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 302/Şube 1)	RES428 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 428/Şube 1)
	5	12:30/13:20				
	6	13:30/14:20	Sanat Kavramları / RES120 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (310/Şube 1)	KULAK RESİM UYGULAMALARI SEÇMELİ - RES200 Öğr. Gör. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)	RES204 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 204/Şube 1)	RES428 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 428/Şube 1)
	7	14:30/15:20	Sanat Kavramları / RES120 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (310/Şube 1)	KULAK RESİM UYGULAMALARI SEÇMELİ - RES200 Öğr. Gör. Erol KILIÇ (Aislye 210/Şube 1)	RES204 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 204/Şube 1)	RES428 - MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II Öğr. Gör. H. RASTGELDI (Aislye 428/Şube 1)
	8	15:30/16:20	Türk Dili II / YDI102 Türk Dili Bölümü (MDA / 5B/Şube 185)			
	9	16:30/17:20	Türk Dili II / YDI102 Türk Dili Bölümü (MDA / 5B/Şube 185)			
CUMA	1	08:30/09:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)
	2	09:30/10:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)
	3	10:30/11:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)
	4	11:30/12:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)
	5	12:30/13:20				
	6	13:30/14:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)
	7	14:30/15:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)
	8	15:30/16:20		Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgar Ö. TOPCUOĞLU (Aislye 202/Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Faik BAŞBUĞ (Resim Atölye 302/Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16/Şube 2)

Prof. Sadettin SARI
Resim Bölümü
Başkanı

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ RESİM BÖLÜMÜ ÖRGÜN İKİNCİ ÖĞRETİM
2014-2015 BAHAR DÖNEMİ HAFTALIK DERS PROGRAMI

GÜN	DERS	DERS SAATİ	1.SINIF	2.SINIF	3.SINIF	4.SINIF
PAZARTESİ	1	17:30/18:20	Atatürk İlk. Ve İlk. Tarihi / AT4102 Okı. Bengi K. UZUNSAKAL Şube 91 208 NOLU DERSLİK	Desen IV / RES204 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 3)	Çağdaş Türk Resmi - RES332 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Ortak Ders. 207 / Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16 / Şube 3)
	2	18:30/19:20	Atatürk İlk. Ve İlk. Tarihi / AT4102 Okı. Bengi K. UZUNSAKAL Şube 91 208 NOLU DERSLİK	Desen IV / RES204 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 3)	Çağdaş Türk Resmi - RES332 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Ortak Ders. 207 / Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16 / Şube 3)
	3	19:30/20:20	Resim Teknolojileri ve Uygulamaları II Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-08 / Şube 2)	Desen IV / RES204 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 3)	Cocugan Sanatsal Gelişimi Prof. Sadettin SARI (207 / Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16 / Şube 3)
	4	20:30/21:20	Resim Teknolojileri ve Uygulamaları II Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-08 / Şube 2)	Desen IV / RES204 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 3)	Cocugan Sanatsal Gelişimi Prof. Sadettin SARI (207 / Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16 / Şube 3)
	5	21:30/22:20	Resim Teknolojileri ve Uygulamaları II Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-08 / Şube 2)	Desen IV / RES204 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 3)	Düvar Resmi Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06-Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16 / Şube 3)
	6	22:30/23:20	Resim Teknolojileri ve Uygulamaları II Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-08 / Şube 2)	Desen IV / RES204 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 3)	Düvar Resmi Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06-Şube 2)	Uygulama Atölye II / RES430 Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAG (Z-16 / Şube 3)
SALI	1	15:30/16:20				
	2	16:30/17:20				
	3	17:30/18:20	Türk Dili II / YDB102 Türk Dili Bölümü (MDA 5 A Şube 275)	Sanat Tarihi II / RES222 Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (208 / Şube 2)	Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgaç TOPCUOĞLU (207 / Şube 2)	Sanat Eserleri Eleştirisi / RES408 Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (209/Şube 2)
	4	18:30/19:20	Türk Dili II / YDB102 Türk Dili Bölümü (MDA 5 A Şube 275)	Sanat Tarihi II / RES222 Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (208 / Şube 2)	Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgaç TOPCUOĞLU (207 / Şube 2)	Sanat Eserleri Eleştirisi / RES408 Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (209/Şube 2)
	5	19:30/20:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Prof. Sadettin SARI (AS-08 / Şube 2)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 203 / Şube 3)	Sanat Sosyolojisi / RES366 Öğr. Gör. Terihs Mehdiyeve (207 / Şube 2)	Sanat Fuarları ve Binaları Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (209/Şube 2)
	6	20:30/21:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Prof. Sadettin SARI (AS-08 / Şube 2)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 203 / Şube 3)	Sanat Sosyolojisi / RES366 Öğr. Gör. Terihs Mehdiyeve (207 / Şube 2)	Sanat Fuarları ve Binaları Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (209/Şube 2)
	7	21:30/22:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Prof. Sadettin SARI (AS-08 / Şube 2)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 203 / Şube 3)	Sanat Sosyolojisi / RES366 Öğr. Gör. Terihs Mehdiyeve (207 / Şube 2)	Sanat Fuarları ve Binaları Öğr. Gör. Ebru Nalan SÜLÜN (209/Şube 2)
	8	22:30/23:20				
ÇARŞAMBA	1	15:30/16:20				
	2	16:30/17:20				
	3	17:30/18:20	Desen II / RES104 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 2)	Kolaj Resim Uygulamaları Öğr. Gör. Anıtan SOYLU (08-Şube2)	Özgün Baskı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 212 / Şube 3)
	4	18:30/19:20	Desen II / RES104 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 2)	Kolaj Resim Uygulamaları Öğr. Gör. Anıtan SOYLU (08-Şube2)	Özgün Baskı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 212 / Şube 3)
	5	19:30/20:20	Desen II / RES104 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 2)	Kolaj Resim Uygulamaları Öğr. Gör. Anıtan SOYLU (08-Şube2)	Özgün Baskı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 212 / Şube 3)
	6	20:30/21:20	Desen II / RES104 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 2)	Bilgisayar Destekli Tasarım / RES252 Öğr. Gör. Ahmet ÖZER (ENF 301 / Şube 2)	Özgün Baskı II / RES304 Yrd. Doç. N. YAVUZ AZERİ (Z-16 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 212 / Şube 3)
	7	21:30/22:20	Desen II / RES104 Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06 / Şube 2)	Bilgisayar Destekli Tasarım / RES252 Öğr. Gör. Ahmet ÖZER (ENF 301 / Şube 2)	Düvar Resmi Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Atölye Z-06-Şube 2)	Bilimsel Çalışmalar - RES458 Doç. Dr. Erol KILIÇ (212 / Şube 2)
	8	22:30/23:20				
PERŞEMBE	1	17:30/18:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanım / ENF 102 Öğr. Gör. Turgut Fatih KASALAK (Enformatik LAB 10 / Şube 44)	Perspektif II Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Z-08 / Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 203 / Şube 3)
	2	18:30/19:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanım / ENF 102 Öğr. Gör. Turgut Fatih KASALAK (Enformatik LAB 10 / Şube 44)	Perspektif II Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Z-08 / Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 203 / Şube 3)
	3	19:30/20:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanım / ENF 102 Öğr. Gör. Turgut Fatih KASALAK (Enformatik LAB 10 / Şube 44)	Perspektif II Öğr. Gör. Hande RASTGELDİ (Z-08 / Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 203 / Şube 3)
	4	20:30/21:20	Temel Bilgi Teknolojileri Kullanım / ENF 102 Öğr. Gör. Turgut Fatih KASALAK (Enformatik LAB 10 / Şube 44)	Estetik / RES214 Yrd. Doç. Özcan ÖZKARAKOÇ (207 / Şube 2)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	Resim Atölye VI / RES428 Doç. Dr. Erol KILIÇ (Resim Atölye 203 / Şube 3)
	5	21:30/22:20	Sanat Kavramları / RES120 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (207 / Şube 2)	Estetik / RES214 Yrd. Doç. Özcan ÖZKARAKOÇ (207 / Şube 2)		Kübra'nın ve Sanat Yönetimi Yrd. Doç. Özcan GÖNÜLLÜ (206-Şube 2)
	6	22:30/23:20	Sanat Kavramları / RES120 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (207 / Şube 2)			Kübra'nın ve Sanat Yönetimi Yrd. Doç. Özcan GÖNÜLLÜ (206-Şube 2)
CUMA	1	17:30/18:20	İngilizce II / YDB102 (Elektronik Müh. Şube 77)		Güncel Sanat / RES324 Yrd. Doç. İlgaç TOPCUOĞLU (207 / Şube 2)	Sanat Teknikleri / RES432 Prof. Sadettin SARI (206 / Şube 2)
	2	18:30/19:20	İngilizce II / YDB102 (Elektronik Müh. Şube 77)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 212 / Şube 3)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	Sanat Teknikleri / RES432 Prof. Sadettin SARI (206 / Şube 2)
	3	19:30/20:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Prof. Sadettin SARI (AS-08 / Şube 2)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 212 / Şube 3)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	
	4	20:30/21:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Prof. Sadettin SARI (AS-08 / Şube 2)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 212 / Şube 3)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	
	5	21:30/22:20	Temel Sanat Eğitimi II / RES102 Prof. Sadettin SARI (AS-08 / Şube 2)	Resim Atölye II / RES202 Yrd. Doç. İlgaç Özen TOPCUOĞLU (Resim Atölye 212 / Şube 3)	Resim Atölye IV / RES302 Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ (Atölye 205 / Şube 3)	
	6	22:30/23:20				

Prof. Sadettin SARI
Resim Bölüm Başkanı

AÜ, Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Diploma Programı, 2015 Müfredatı:

Akdeniz Üniversitesi

05 Mart 2015 Perşembe 16:54

Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim (Örgün Öğretim) Diploma Programı

2015 Müfredatı

1.Dönem						
Zorunlu Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
11350	ATA101	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I	2	0	0030101	2,00
220	TDB101	Türk Dili I	2	0	0010101	2,00
36466	RES119	Resim Teknolojileri ve Uygulama I	4	2	1802119	6,00
10597	RES103	Desen I	2	2	1802103	6,00
7552	RES101	Temel Sanat Eğitimi I	4	2	1802101	9,00
541	RES197	UYGARLIK TARİHİ	2	0	1802197	2,00
Grup Tan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 27,00						
Yabancı Dil						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
9612	YBD101	İngilizce I	2	0	0070101	4,00
Grup Tan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 4						
Seçmeli Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
8207	SBE121	Tenis	2	0	0015121	2,00
8196	SBE105	Basketbol	2	0	0015105	2,00
8823	SBE113	Dağcılık	2	0	0015113	2,00
11975	SBE127	Yüzme	2	0	0015127	2,00
11953	SBE117	Masa Tenisi	2	0	0015117	2,00
15571	SBE133	HALK OYUNLARI	2	0	0015133	2,00
14376	SBE119	Satranç Kültürü	2	0	0015119	2,00
14190	SBE109	Güç Geliştirme	2	0	0015109	2,00
13730	SBE107	Futbol	2	0	0015107	2,00
12863	SBE125	VOLLEYBOL	2	0	0015125	2,00
11148	SBE147	Spor Kültürü	2	0	0015147	2,00
11793	SBE103	BADMİNTON	2	0	0015103	2,00
11319	GSB127	SERAMİK	2	0	0018127	2,00
33402	GSB103	MASK YAPIMI	2	0	0018143	2,00
10572	GSB167	KAKMACILIK	2	0	0018167	2,00
10556	GSB163	AĞAÇ YÜZEY OYMACILIĞI	2	0	0018163	2,00
11615	GSB165	AHŞAP BOYAMA	2	0	0018165	2,00
11599	GSB161	ENDÜSTRİYEL TASARIM	2	0	0018161	2,00
11598	GSB169	TAKI TASARIMI	2	0	0018169	2,00

11865	GSB185	MÜZİK TARİHİ	2	0	0018185	2,00
11864	GSB183	KARİKATÜR	2	0	0018183	2,00
11863	GSB181	MINYATÜR RESİM TEKNİKLERİ	2	0	0018181	2,00
11862	GSB179	ÇİNI TASARIMI VE UYGULAMALARI	2	0	0018179	2,00
11861	GSB175	TEMEL FOTOĞRAFÇILIK	2	0	0018175	2,00
11860	GSB173	TEZHİP	2	0	0018173	2,00
11859	GSB147	BASKI RESİM	2	0	0018147	2,00
11858	GSB139	PÖPÜLER MÜZİK	2	0	0018139	2,00
11856	GSB137	CAZ MÜZİĞİ	2	0	0018137	2,00
11855	GSB133	Sanat Tarihi	2	0	0018133	2,00
11854	GSB125	HEYKEL	2	0	0018125	2,00
11853	GSB123	RESİM	2	0	0018123	2,00
11852	GSB119	KLASİK GİTAR	2	0	0018119	2,00
11850	GSB113	TÜRK MÜZİĞİ KOROSU	2	0	0018113	2,00
8748	GSB187	Moda Resmi	2	0	0018187	2,00
8671	GSB145	EBRU	2	0	0018145	2,00
8642	GSB141	HALK MÜZİĞİ KOROSU	2	0	0018141	2,00
8589	GSB143	BAĞLAMA	2	0	0018143	2,00
9755	GSB129	TIYATRO	2	0	0018129	2,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 2

Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 33,00

2.Dönem**Zorunlu Dersler**

Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
8021	ENF101	Bilgi Teknolojileri Kullanımı	3	1	0050102	4,00
12512	ATA102	Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II	2	0	0030102	2,00
163	TDB102	Türk Dili 2	2	0	0010102	2,00
36467	RES119	Resim Teknolojileri ve Uygulama II	2	2	1802122	2,00
21806	RES120	Sanat Kavramları	2	0	1802120	2,00
21778	RES104	Desen II	2	2	1802104	4,00
21777	RES102	Temel Sanat Eğitimi II	4	2	1802102	8,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 24,00

Yabancı Dil 2

Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
9712	YBD102	İngilizce II	2	0		4,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 4

Seçmeli Dersler

Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
8207	SBE121	Tenis	2	0		2,00

8196	SBE105	Basketbol	2	0		2,00
8823	SBE113	Dağcılık	2	0		2,00
11975	SBE127	Yüzme	2	0		2,00
11953	SBE117	Masa Tenisi	2	0		2,00
15571	SBE133	HALK OYUNLARI	2	0		2,00
14376	SBE119	Satranç Kültürü	2	0		2,00
14190	SBE109	Güç Geliştirme	2	0		2,00
13730	SBE107	futbol	2	0		2,00
12863	SBE125	VOLEYBOL	2	0		2,00
11148	SBE147	Spor Kültürü	2	0		2,00
11319	GSB127	SERAMİK	2	0		2,00
33402	GSB103	MASK YAPIMI	2	0		2,00
10572	GSB167	KAKMACILIK	2	0		2,00
10556	GSB163	AĞAÇ YÜZEY OYMACILIĞI	2	0		2,00
11615	GSB165	AHŞAP BOYAMA	2	0		2,00
11599	GSB161	ENDÜSTRİYEL TASARIM	2	0		2,00
11598	GSB169	TAKİ TASARIMI	2	0		2,00
8928	GSB117	MÜZİK KÜLTÜRÜ	2	0		2,00
11865	GSB185	MÜZİK TARİHİ	2	0		2,00
11864	GSB183	KARİKATÜR	2	0		2,00
11863	GSB181	MİNYATÜR RESİM TEKNİKLERİ	2	0		2,00
11862	GSB179	ÇİNİ TASARIMI VE UYGULAMALARI	2	0		2,00
11861	GSB175	TEMEL FOTOĞRAFÇILIK	2	0		2,00
11860	GSB173	TEZHİP	2	0		2,00
11859	GSB147	BASKI RESİM	2	0		2,00
11858	GSB139	POPÜLER MÜZİK	2	0		2,00
11856	GSB137	CAZ MÜZİĞİ	2	0		2,00
11855	GSB133	Sanat Tarihi	2	0		2,00
11854	GSB125	HEYKEL	2	0		2,00
11853	GSB123	RESİM	2	0		2,00
11852	GSB119	KLASİK GİTAR	2	0		2,00
11850	GSB113	TÜRK MÜZİĞİ KOROSU	2	0		2,00
8748	GSB187	Moda Resmi	2	0		2,00
8671	GSB145	EBRU	2	0		2,00
8642	GSB141	HALK MÜZİĞİ KOROSU	2	0		2,00
8589	GSB143	BAĞLAMA	2	0		2,00
9755	GSB129	TIYATRO	2	0		2,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 2

Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 30,00

3.Dönem						
Zorunlu Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
9205	RES201	RESİM ATÖLYE I	6	2	1802201	8,00
7769	RES217	DESEN III	2	2	1802217	5,00
7689	RES215	Renk Bilgisi	2	0	1802215	2,00
7548	RES291	Bilgisayar Destekli Tasarım I	2	1	1802201	3,00
1139	RES227	Sanat Tarihi I	2	0	1802227	2,00
Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 20,00						

Seçmeli Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
31516	HEYK211	SERAMİK HEYKEL	1	2		3,00
32896	HEYK215	Seçmeli Modelaj I	1	2		2,00
23201	FLM247	SOSYAL PSİKOLOJİ	2	0		2,00
31452	FLM229	SİNEMADA TÜRLER I	2	0		3,00
31661	FLM235	PHOTOSHOP	2	1		3,00
22863	FLM217	TÜRKİYEİNİN TOPLUMSAL YAPISI I	2	0		2,00
4752	FOT213	Fotoğraf Okuma	2	0		2,00
30262	FOT211	Gezi Fotoğrafı I	0	0		0
30548	İÇT271	Sunum Teknikleri	2	0		3,00
30547	İÇT263	Türk Mimarisi	2	0		2,00
30546	İÇT261	19. Yüzyıl Mimarisi	2	0		2,00
31486	GRA213	GÖRSEL ALGILAMA	2	0		2,00
30536	MZK225	Eser Dinleme ve Tanıma I	1	2		3,00
33161	MZK243	Dünya Müzik Kültürleri I	2	0		2,00
32817	MZK237	Türk Sanat Müziği Şarkıları I	1	2		2,00
28829	SER249	Seramik Boya ve Astar Uygulamaları I	1	2		5,00
28817	SER247	YARATICILIK TEKNİKLERİ I	2	1		5,00
12868	SER241	GELENEKSEL SERAMİK SANATI	2	0		5,00
31252	SER245	Bilgisayar Destekli Tasarım I	1	2		2,00
31233	SER243	YÜZEY TASARIMI I	1	2		3,00
31043	GEL223	GELENEKSEL KUMAŞ BASKI TEKNİKLERİ	1	2		3,00
31215	GEL227	GELENEKSEL SANAT UYGULAMALARI - I	1	2		3,00
30972	GEL221	TASARLAMA İLKELERİ	0	2		2,00
31265	RES283	Anatomi	2	0		2,00
31258	RES281	SULUBOYA UYGULAMALARI	2	1		3,00
31277	RES287	MİTOLOJİ VE İKONOGRAFİ I	2	0		2,00
16146	RES277	Ebru Uygulamaları	2	0		2,00
16145	RES275	Türk Resim Tarihi	2	0		2,00
16143	RES273	Perspektif I	2	1		3,00
Grup Tanı Alınması Gereken Kredi Toplamı: 10						
Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 30,00						
4.Dönem						

Zorunlu Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
21821	RES252	Bilgisayar Destekli Tasarım II	2	1		3,00
21792	RES222	Sanat Tarihi II	2	0		2,00
21790	RES214	Estetik	2	0		2,00
21787	RES204	DESEN IV	2	2		5,00
21785	RES202	RESİM ATÖLYE II	6	2		8,00
Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 20,00						
Seçmeli Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
31554	HEYK216	SERAMİK HEYKEL II	1	2		3,00
31510	HEYK214	Heykel Çözümlemeleri	1	2		5,00
31509	HEYK252	Heykel Kalıp ve Döküm Teknikleri	2	2		5,00
32901	HEYK220	Seçmeli Modelaj II	1	2		2,00
31437	FLM234	Senaryo Yazımı II	2	0		2,00
32508	FLM236	Multimedya Uygulamaları	2	1		3,00
19814	FOT204	İleri Karanlıkta Teknikleri II	2	2		6,00
30267	FOT216	Alternatif Baskı Teknikleri II	1	2		3,00
30265	FOT214	Fotoğraf Bilgisi II	2	0		2,00
30263	FOT212	Gezi Fotoğrafı II	1	2		3,00
24260	FOT210	Görüntü İşlemeye Giriş II	1	2		3,00
22032	İÇT274	Eskiz Teknikleri	2	0		2,00
29838	İÇT272	Maket	2	0		2,00
11116	GRA204	İLLÜSTRASYON	2	2		4,00
31489	GRA218	Görüntü İşlemeye Giriş II	2	1		3,00
31488	GRA216	PİKTOGRAFIK TASARIM	1	2		2,00
30540	MZK240	Eser Dinleme ve Tanıma II	1	2		3,00
30539	MZK232	Asıl dala giriş II	2	0		3,00
25095	MZK214	BİLGİSAYAR DESTEKLİ MÜZİK TASARIMI	2	0		2,00
33163	MZK248	Popüler Müzik Akımları	2	0		2,00
33162	MZK246	Dünya Müzik Kültürleri II	2	0		2,00
32824	MZK242	Türk Sanat Müziği Şarkıları II	1	2		2,00
29598	SER249	SERAMİK TAKI	2	1		5,00
28922	SER244	YARATICILIK TEKNİKLERİ II	2	1		5,00
28823	SER246	SERAMİK BOYA VE ASTAR UYGULAMALARI II	1	2		5,00
32836	SER252	Fotograf II	2	1		3,00
31253	SER242	Bilgisayar Destekli Tasarım II	1	2		5,00
31234	SER240	YÜZEY TASARIMI II	1	2		5,00
31053	GEL226	YENİ İPLİKÇİLİK METODLARI	2	0		2,00

31052	GEL222	TASARLAMA İLKE VE UYGULAMALARI	0	2		2,00
31051	GEL220	ANADOLU KÜLTÜRÜNÜN ANTROPOLOJİSİ	2	0		2,00
31050	GEL218	EL SANATLARINDA BELGELEME TEKNİKLERİ - II	2	0		2,00
31049	GEL216	OSMANLI ÇİNİ TASARIMI VE UYGULAMASI	1	2		3,00
31048	GEL214	KEÇE TASARIMI VE UYGULAMALARI	1	2		3,00
31218	GEL228	GELENEKSEL SANAT UYGULAMALARI - II	1	2		3,00
31280	RES284	PERSPEKTİF II	2	0		2,00
31279	RES282	KOLAJ RESİM UYGULAMALARI	2	1		3,00
28786	RES272	Ebru Uygulamaları	2	1		3,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 10

Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 30,00

5.Dönem

Zorunlu Dersler

Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
7696	RES301	RESİM ATÖLYE III	6	2		8,00
7692	RES303	Özgün Baskı I	2	2		5,00
7549	RES313	Fotoğraf	1	1		3,00
2804	RES325	ÇAĞDAŞ SANAT TARİHİ I	2	0		2,00
1879	RES327	Sanat Felsefesi	2	0		2,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 20,00

Seçmeli Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
31505	HEYK341	FORM ARAŞTIRMALARI	0	2		3,00
31504	HEYK339	Takı Tasarımı	0	2		2,00
22910	HEYK343	Plastik Makyaj I	1	2		2,00
23197	FLM307	GÖSTERGE BİLİM	2	0		2,00
33177	FLM317	SİNEMA, ESTETİK, FELSEFE	2	0		2,00
9478	FLM311	SES BİLGİSİ	2	0		3,00
31503	FOT313	İğne Deliği Fotoğraf Tekniği	1	2		3,00
32833	FOT321	SOYUT FOTOĞRAF	1	2		3,00
32830	FOT315	Eser Dinleme Ve Tanıma	1	2		3,00
33016	İÇT363	Yöresel Mimaride İç Mekan	2	0		2,00
31490	GRA317	MASAÜSTÜ YAYINCILIK	2	1		3,00
22896	MZK345	Bilgisayarlı Müzik Tasarımı I	1	1		2,00
22895	MZK343	Caz Orkestrası I	1	1		2,00
22894	MZK341	Çalgı I	2	0		2,00
31476	MZK315	Türk Sanat Müziği Repertuarı I	1	2		3,00
33165	MZK351	Türkiye'de Etnik Müzikler	2	0		2,00
33164	MZK349	Sosyo-Kültürel Antropoloji	2	0		2,00
32821	MZK347	Alanyazın Tarama Teknikleri I	1	2		3,00
10128	SER343	Çini Tasarımı I	1	2		3,00
8285	SER341	SERAMİKTE CAGDAS YAKLASIMLAR I	2	0		2,00
31331	SER349	İLERİ KALIPLAMA TEKNİKLERİ I	1	2		3,00
31235	SER345	ÇAMUR TORNASINDA SERBEST TASARIM I	1	2		3,00
30429	GEL317	DENEYSEL DOKUMA TEKNİKLERİ	2	0		2,00
30733	GEL315	GELENEKSEL SANATLARDA HEDİYELİK ÜRÜN TASARIMI	2	0		3,00
31287	RES385	MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT I	2	1		3,00
31284	RES383	Renk ve Mekan	2	1		3,00
31283	RES381	TOPLUMSAL SEMBOLLER VE SANAT	2	0		2,00
31282	RES379	TÜRKİYE'DE SANATIN GELİŞİM EVRELERİ	2	1		3,00
16149	RES373	GELENEKSEL SANAT UYGULAMALARI I	2	1		3,00
16148	RES371	Duvar Resmi	2	1		3,00
Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 10						
Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 30,00						
6.Dönem						

Zorunlu Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
36208	RES332	ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİ	2	0		2,00
21796	RES366	Sanat Sosyolojisi	2	0		2,00
21795	RES324	Güncel Sanat	2	1		3,00
21794	RES304	Özgün Baskı II	2	2		5,00
21793	RES302	Resim Atölye IV	6	2		8,00
Grup Tanı Alınması Gereken Kredi Toplamı: 20,00						
Bölüm İçi Seçmeli Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
31512	HEYK344	Madalyon ve Ödül Heykeltciği	1	2		3,00
31511	HEYK342	Form Araştırmaları II	0	2		2,00
26634	FLM312	FİLM MÜZİĞİ	2	0		3,00
33180	FLM318	SİNEMA, ESTETİK, FELSEFE II	2	0		2,00
10411	FOT314	Gezi ve Fotoğrafçılık	1	2		3,00
31741	FOT318	Konsept ve Stil Yaratma II	1	2		3,00
27607	FOT316	Çoklu ortam uygulamaları	1	2		2,00
24268	FOT320	Video Çekim Teknikleri	1	2		3,00
22982	İÇT394	Engelliler için Tasarım	2	0		2,00
32981	İÇT392	Aydınlatma Tasarımı	2	0		2,00
32281	İÇT382	Proje Yönetimi	2	0		3,00
31492	GRA318	SANAT VE İŞ TEKNOLOJİSİ I	2	1		3,00
31491	GRA316	BASIN YAYIN GRAFİK TASARIM	1	2		2,00
26536	MZK398	Düşünce Tarihi ve Müzik	3	0		3,00
31451	MZK346	BİLGİSAYARLI MÜZİK TASARIMI II	2	0		2,00
31448	MZK316	Türk Sanat Müziği Repertuvarı II	1	2		3,00
31445	MZK342	Çalgı II	2	0		2,00
31443	MZK344	CAZ ORKESTRASI II	2	0		2,00
36255	MZK326	Popüler Müzik Çalışmaları	2	0		3,00
33166	MZK350	Görsel - İşitsel Materyal Çözümleme	2	0		2,00
32822	MZK348	Alanyazın Tarama Teknikleri II	1	2		3,00
28820	SER356	Portfolyo	2	0		3,00
12482	SER350	Çini Tasarımı II	1	2		3,00
31336	SER358	İLERİ KALIPLAMA TEKNİKLERİ II	1	2		3,00
31334	SER348	CAM DEKOR TEKNİKLERİ	1	2		3,00
31333	SER344	Tasarım Kuramları	2	0		2,00
31332	SER342	SERAMİK SANATI TARİHİ	2	0		2,00
31329	SER352	SERAMİKTE ÇAĞDAŞ YAKLAŞIMLAR II	2	0		2,00
31237	SER346	ÇAMUR TORNASINDA SERBEST TASARIM II	1	2		3,00
31160	GEL320	TÜRK ESKİ YAZI SANATI II	2	0		2,00

31158	GEL318	MİNYATÜR	2	1		2,00
31156	GEL314	HAT SANATI	2	1		3,00
31221	GEL322	ÇEVREDE LİF SANATI	1	2		3,00
22480	GEL324	DOKU ARAŞTIRMALARI	1	2		2,00
31273	GEL316	TEZHİP	2	1		3,00
31291	RES384	SANATIN KÜLTÜREL KAYNAKLARI	2	0		2,00
31288	RES380	Sanat Psikolojisi	2	0		2,00
31281	RES388	MODERN DÜŞÜNCE VE SANAT II	2	0		2,00
28792	RES378	Çocuğun Sanatsal Gelişimi	2	0		2,00
28791	RES376	Sergi Tasarımı ve Müzecilik	2	0		2,00
28790	RES374	GELENEKSEL SANAT UYGULAMALARI II	2	1		3,00
21814	RES372	Duvar Resmi Uygulamaları	2	1		3,00
Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 10						
Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 30,00						

7.Dönem**Zorunlu Dersler**

Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
8322	RES427	Resim Atölye V	6	2	1802427	9,00
7707	RES435	UYGULAMALI ATÖLYE I	2	4	1802435	9,00
2243	RES429	Sanat Eserleri Analizi	2	0	1802429	3,00
937	RES431	BİLİMSEL ARAŞTIRMA YÖNTEMLERİ	2	0	1802431	3,00
245	RES433	Seminer	0	2	1802427	3,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 27,00

Seçmeli Dersler

Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
31514	HEYK451	Türk Heykel Tarihi I	2	0		2,00
31513	HEYK454	HEYKEL VE ÇEVRE	1	2		3,00
32936	HEYK441	Anıt Heykel I	2	1		3,00
11008	FOT407	İleri Görüntü İşleme Teknikleri	1	2		3,00
31742	FOT413	Moda Sektöründe Konsept ve Stil Yaratma	1	2		3,00
31494	GRA421	SANAT VE İŞ TEKNOLOJİSİ II	2	1		3,00
31493	GRA419	MULTİ DİSİPLİNER DİJİTAL SANAT	2	0		2,00
10137	SER441	Seramik Dekor Teknikleri	1	2		0
31042	SER445	ŞABLON TORNA TEKNİKLERİ	1	2		3,00
30982	SER449	SERAMİK İŞLETME HESAPLARI	2	0		2,00
31239	SER447	ANİMASYON MODELLEME	1	2		3,00
31170	GEL417	MAKİNE HALIÇILIĞI	2	0		2,00
31169	GEL415	GELENEKSEL YÖRE DOKUMALARI	1	2		3,00
31168	GEL413	OSMANLI KUMAŞ SANATI	2	0		3,00
31167	GEL411	SELÇUKLU KUMAŞ SANATI	2	0		2,00
31223	GEL421	MODA RESİMLEME	1	2		3,00
31222	GEL419	GIYİM KÜLTÜRÜ	2	0		2,00
31298	RES485	SERGİLEME YÖNTEMLERİ	2	1		3,00
31296	RES483	ESER ANALİZ VE ELEŞTİRİSİ	2	0		2,00
31295	RES481	Rus Modernizmi	2	0		2,00
31292	RES479	KÜRESELLEŞME VE SANAT SORUNU	2	1		3,00
28795	RES475	SANAT FUARLARI VE BİTENALLERİ	2	0		2,00
28794	RES473	Fotoğraf ve Video	2	1		3,00

Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 10

Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 37,00

8.Dönem

Zorunlu Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
21803	RES432	Sunum Teknikleri	2	0	1802432	3,00
21802	RES408	Sanat Eserleri Eleştirisi	2	0	1802408	3,00
21801	RES458	Bitirme Çalışması	0	2	1802458	3,00
21800	RES430	Uygulama Atölye II	2	4	1802430	9,00
21799	RES428	Resim Atölye VI	6	2	1802428	9,00
Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 27,00						

Bölüm İçi Seçmeli Dersler						
Ders No	Ders Kodu	Dersin Adı	T	U	Eski Kodu	AKTS
31515	HEYK460	Türk Heykel Tarihi II	2	0		2,00
32983	HEYK442	Anıt Heykel II	2	1		3,00
32948	HEYK444	Animasyon Modelleme II	1	2		2,00
26645	FLM410	SENARYO UYARLAMA II	2	0		3,00
26643	FLM408	FİLM ELEŞTİRİSİ YAZIMI II	2	0		3,00
33191	FLM412	SEMİNER II	2	1		2,00
32618	FOT410	ESER DİNLEME VE YORUMLAMA	1	2		3,00
24347	FOT416	Fotoğraf Yorumu ve Eleştirisi	0	0		3,00
24345	FOT414	Güncel Sanat ve Fotoğraf	0	2		2,00
32287	İQT472	Portfolyo	2	0		3,00
32286	İQT464	Uygulamalı Çevre Tasarım Tarihi	2	0		2,00
31497	GRA422	İÇ VE DIŞ MEKANLAR İÇİN AFİŞ TASARIMI	2	1		3,00
31496	GRA420	FUAR STANDI TASARIMI	1	2		2,00
31495	GRA418	KURUMSAL KİMLİK ÇALIŞMALARI	2	1		3,00
30540	MZK240	Eser Dinleme ve Tanıma II	1	2		3,00
24798	MZK486	Açıklamalı Müzik Örnekleri II	2	0		4,00
31469	MZK414	TÜRK MÜZİĞİ ARMONİSİ	1	2		3,00
33170	MZK448	Müzik ve Etno-Kültürel Aidiyet	2	0		3,00
29597	SER444	SERAMİK DEKOR UYGULAMA VE ARAŞTIRMALARI	1	2		3,00
13275	SER412	SANAT VE ÇEVRE	2	0		2,00
31344	SER450	SERBEST CAM TASARIMI	1	2		3,00
31343	SER446	KARŞILAŞTIRMALI SERAMİK TERMİNOLOJİSİ	2	0		2,00
31342	SER442	RAKU PİŞİRİMİ	2	1		3,00
31243	SER440	modelaj	1	2		3,00
31205	SER448	GÜNCEL SANAT YORUMU	2	0		2,00
31179	GEL418	Fotoğrafçılık	1	1		2,00
31178	GEL416	TAPESTRY DOKUMALARI	2	0		3,00
31177	GEL414	SUMAK DOKUMA TASARIM VE UYGULAMA	1	1		2,00
31176	GEL412	CİCİM ZİLİ DOKUMA TASARIM VE UYGULAMASI	1	2		3,00
31225	GEL422	MODA TASARIM UYGULAMALARI	1	2		3,00
31224	GEL420	MODA KÜLTÜRÜ	2	0		2,00
31305	RES480	SANAT FUARLARI VE BİENALLERİ	2	1		3,00
28809	RES478	KURATÖRLÜK VE SANAT YÖNETİMİ	2	0		2,00
28797	RES472	Multimedya ve Dijital Sanat	2	1		3,00
Gruptan Alınması Gereken Kredi Toplamı: 10						
Dönemde Alınması Gereken Kredi Toplamı: 37,00						

Toplam Kredi : 257,00

Sayfa : 14/14

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı : Mehmet Nuri KIVRAK

Doğum Yeri ve Tarihi: Isparta / 17.02.1987

Tel: 0534 771 03 57

Eğitim Durumu:

EĞİTİM DURUMU

Lise : Yıldırım Beyazıt Anadolu Lisesi, **2001- 2005 Ankara**

Lisans : Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, **2006 - 2010 Isparta**
: Siauliai University, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü, **2007- 2008 Litvanya**

Yüksek Lisans : Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Anasanat Dalı, **2011 - 2015 Antalya**

Y. Lisans Tezi : Dijital Çizim ve Görselleştirme Tekniklerinin Desen Eğitiminde Uygulanması,

Danışman: Prof. Sadettin **SARI**

Doktora : Süleyman Demirel Üniversitesi, GSF., Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, **2015 -2019 Isparta**

Yabancı Diller:

- İngilizce - Litvanca
- **KPDS 2010: 57 - ALES 2013: 70,3 (söz.)**

Sertifikalar:

- Solidworks (SDÜ, 2009)
- 3D Max (SDÜ, 2012)

Sanatsal ve Bilimsel Faaliyetler:

- SDÜ, II. Uluslararası Taş Heykel Sempozyumu, Görevli, **Isparta 2007**
- Siauliai Universty, Lithuania, Painting and Photograpy Exhibition Katılım, **Litvanya Siauliai 2008**
- Türk Hızlandırıcı Merkezi, VIII. Çalıştayı, Bremmsstrahlung Deney Hattı Simulasyonu, **Ankara 2009**
- Türk Hızlandırıcı Merkezi Uluslararası I-Mac Toplantısı, 3D Beam Dump Simulasyonu, **Bodrum 2010**
- Isparta İli Değerleri ve Değer Yaratma Potansiyeli Sempozyumu, Envanter Yayını, **Isparta 2010**
- 1, 2, 3, 4 Karma Resim ve Heykel Sergileri, **Isparta 2009 - 2010 - 2011**
- 88. Yılında Cumhuriyet, Karma Resim Heykel Sergisi, **Şarkikaraağaç 2011**
- Buluşma, Karma Sergileri, **Antalya 2012 - 2013 - 2014**
- Akademik Bilişim 2013 Konferansı, 19-22 Ocak, 4 Günlük Katılım. **Antalya 2013**
- 50. Uluslararası Altın Portakal Film Festivali, Uluslararası Plastik Sanatlar Sergisi Katılım, **Antalya 2014**
- 100. Yılında Çanakkale Ruhu 253 Sanatçı 253 Eser, Karma Sergisine Katılım, **Antalya, 2015**
- Anadoludan Esintiler, Karma Sergisine Katılım, Florida Atlantic University, **ABD 2015**
- Üsküdar Üniversitesi, Medical Radyasyon ve İleri Araştırmalar (**ÜSMERA**) Merkezi, Danışma Kurulu Üyeliği
İstanbul 2015

- 28th European Conference on Operational Research, OP and Art Başlıklı Oturumunda Oturum Başkanlığı, **Polonya 2016**

Tasarımlar ve İş Deneyimi:

- Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi Bina Kompleksi, Mimari Projesi ve Animasyonu, **2010**
- Gümüş Evleri, Mimari Proje Animasyon Filmi, **Ankara 2010**
- Yusuf Şaşmaz'ın Siyah Beyaz ve Gri Romanının Kapak Fotoğrafı, **Isparta 2010**
- Milli Eğitim Bakanlığı, Lise ve Dengi Okullarda Vekil Öğretmenlik, Şarkikaraağaç, **Isparta 2011**
- Süleyman Demirel Üniversitesi, Süleyman Demirel'in Bronz Malzemeden Anıt Heykeli Yapımı, **Isparta 2011**
- Burdur Belediyesi, Sultandere Mezarlığı, El Yontması Taştan, Anıt Kapı (portal) Yapımı, **Burdur 2011**
- Süleyman Demirel Üniversitesi, **GÜLAR** (Gül ve Gül Ürünleri Araştırma ve Uygulama Merkezi), Endüstriyel Ürün Tasarımları ve Kurumsal Kimlik Tasarımı (faydalı model tasarım tescilli), **Isparta 2012**
- Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sosyal Sorumluluk Projesi, Tanıtım Filmi, **Antalya 2012**
- Dünya Kahveleri ve Dağarcık Donmuş Gıda Web Siteleri Tasarımı ve Yapımı, **Antalya 2013**
- Master of Minds Danışmanlık'ta Konsept Artist Statüsünde Çalışma, **Antalya 2013**
- EXPO 2016 Antalya, Heykel Parkı Projesi ve Animasyon Filmi, **Antalya 2013**
- Mod Pub Bistro, Kurumsal Kimlik Tasarımı, **Isparta 2013**
- Barida Hotels, Disco ve Pub İç Mimari Projesi ve Kurumsal Reklam Stratejisi Raporu, **Isparta, 2013**
- Nur Fresh Gıda, Kurumsal Kimlik Tasarımı, **Isparta 2014**
- Orion Cafe, Kurumsal Kimlik Tasarımı, **Isparta 2014**
- Innova Reklam' da Tasarımcı Statüsünde Çalışma, **Antalya 2014**
- Pilavcı Restaurant, Reklam Görselleri ve Uygulamaları, **İstanbul 2014**
- Türkiye Denizcilik İşletmeleri AŞ. İçin 'Su Altı Heykel Parkı' Tasarımı ve Animasyon Filmi, **Antalya 2014**
- Mitannia Regency Hotel, Kurumsal Kimlik Tasarımı, **Diyarbakır 2014**
- Innova Reklam' da Tasarımcı Statüsünde Çalışma, **Antalya 2014**
- Keyf-i Çay, Erasta AVM Dış Mekan Satış Standı Tasarımı ve Uygulamaları, **Antalya 2014**
- Şarkikaraağaç Belediyesi, Selçuklu Temasında Türbe Tasarımı ve Çeşme Tasarımı Mimari Projesi, **Isparta 2015**
- Tophane Çay Bahçesi, Tabela - Reklam Tasarımları ve Uygulamaları, **Antalya 2015**
- Mattasarım & Mattconcept Reklam Ajansı Kurucusu, **Antalya 2014-2015**
- Medical Imaging Teacher™, **Dünyanın en geniş kapsamlı radyoloji uygulaması**, (android) **Isparta 2016**