



**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**PLASTİK SANAT ESERLERİNİN YAPAY ZEKA ARACILIĞI
İLE GİYSİ TASARIMLARINA AKTARILMASI VE QR KOD İLE
SERGİLENMESİ**

MELİKE GİZEM TOKGÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DR. ÖĞR.ÜYESİ FATMA BAYRAKTAR

ANTALYA, 2025



**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**PLASTİK SANAT ESERLERİNİN YAPAY ZEKA ARACILIĞI
İLE GİYSİ TASARIMLARINA AKTARILMASI VE QR KOD İLE
SERGİLENMESİ**

MELİKE GİZEM TOKGÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DR. ÖĞR.ÜYESİ FATMA BAYRAKTAR

ANTALYA, 2025

ANTALYA – 2025



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

18/08/2025

Melike Gizem TOKGÖZ

İmzası

KABUL VE ONAY SAYFASI

Melike Gizem TOKGÖZ tarafından hazırlanan “**Plastik Sanat Eserlerinin Yapay Zekâ Aracılığı ile Giysi Tasarımlarına Aktarılması ve QR Kod ile Sergilenmesi**” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı’nda Yüksek Lisans/Doktora Tezi/Sanatta Yeterlik Tezi olarak oybirliği/oyçokluğu ile kabul edilmiştir. 20/08/2025

(Not: Sınav sonucu e-imza ile onaylanması halinde, bu belge yerine e-imzalı çıktılar konulmalıdır.)

Jüri Başkanı	Doç.Dr.Beyhan PAMUK	İmza
Jüri Üyesi (Danışman)	Dr.Öğr.Üyesi Fatma BAYRAKTAR	İmza
Jüri Üyesi	Doç.Dr.Kezban SÖNMEZ	İmza

Bu çalışma, Akdeniz Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili Maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

.....
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ

‘Plastik Sanat Eserlerinin Yapay Zekâ Aracılığı ile Giysi Tasarımlarına Aktarılması ve QR Kod ile Sergilenmesi’ başlıklı bu tezin hazırlanma sürecinde bana rehberlik eden, bilgi ve birikimiyle yolumu aydınlatan değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Fatma Bayraktar’a en içten teşekkürlerimi sunarım. Gerek akademik katkıları gerekse yol gösterici yaklaşımı sayesinde bu çalışmayı şekillendirme ve derinleştirme şansı buldum.

Sanat anlayışı, üretim disiplini ve yaratıcı bakış açısıyla ilham aldığım Selen Tokgöz Man’a sanata olan tutkusunu her daim yansıtan varlığıyla bu süreçte düşünsel beslendiğim için sonsuz teşekkür ederim. Aynı zamanda, eğitim hayatım boyunca bilgi birikimi ve akademik desteğiyle her zaman yolumu aydınlatan, sevgili Doç. Dr. Kezban Sönmez hocama da teşekkür ederim.

Saygılarımla.

Melike Gizem Tokgöz

10.08.2025

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Öğrencinin	Adı Soyadı	Melike Gizem Tokgöz
	Numarası	202253007003
	Anasanat Dalı	Sanat ve Tasarım
	Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Fatma Bayraktar
	Tezin Adı	Plastik Sanat Eserlerinin Yapay Zeka Aracılığı ile Giysi Tasarımlarına Aktarılması ve QR Kod ile Sergilenmesi

ÖZ

“Plastik Sanat Eserlerinin Yapay Zekâ Aracılığı ile Giysi Tasarımlarına Aktarılması ve QR Kod ile Sergilenmesi” konusunu içeren bu tez çalışması sanat ve tasarım disiplinlerinin birleşmesinde çağdaş bir yaklaşımla plastik sanat eserlerinin yapay zekâ teknolojileri aracılığıyla giysi tasarımlarına aktarılmasını ve bu tasarımların QR kod teknolojisi ile entegrasyonlu sergi modeli kullanılmıştır. Geleneksel sanattan günümüz çağdaş sanatın dijitalleşmesi, teknolojinin yaratıcılıkla buluşması ve giysi tasarımı endüstrisinin dönüşüm süreci yeni bir alanın oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Böylelikle sanat eserleri yalnızca müze veya galeri gibi sınırlı mekanlarda değil, modanın dallarından biri olan giysi tasarımları üzerinden gündelik yaşamın bir parçası olarak sergiyi deneyimleyebilmektedirler. Bu tez çalışma sanatın sınırlarını genişletme ve aynı zamanda teknolojik birikimin bütünleşmesini ve kültürel mirasın gelecek nesillere farklı biçimlerde aktarılmasını da hedeflemektedir.

Bu tez çalışmasında, araştırmanın evrenini oluşturan plastik sanat eserlerinin örnekleme üç temel dalı olan resim, heykel ve seramiği temsil etmektedir. Pablo Picasso'nun Guernica tablosu, Vincent Van Gogh'un Çiçek Açan Badem Dalı,

Johannes Vermeer'in İnci K peli Kız, Frida Kahlo'nun otoportreleri ve Wassily Kandinsky'nin geometrik soyut kompozisyonlar, Matisse'nin La Gerbe, Gustav Klimt'in The Kiss, Jackson Pollock'un soyut sıçratma tekniđiyle  rettiđi eserleri, resim sanatında farklı d nem ve akımları yansıtırken, Michelangelo'nun David heykeli ve Kıyamet g n  fresk heykel sanatını, Antik Yunan Athena seramiđi giysi tasarımı oluřturmada  retken yapay zekaya prompt algoritmalarıyla analiz edilerek giysi tasarımına uygun desen ve g rsel modellere d n řt r lm řt r. Bu promptları  retken yapay zek  ara ları olan, MidJourney, Stable Diffusion, Mage, Adobe Creative, Dalle, Canva algoritmalarıyla g rseller tasarım promptları ile toplam kırk altı adet giysi tasarım uygulaması oluřturulmuřtur. Canva aracılıđıyla oluřturulan QR kod ile sergileme y ntemi uygulanmıřtır. Bu  alıřma gelecekte sanat ve tasarım disiplinlerinin dijital ara larla daha da yakınlařacağını g stermekte moda ve giysi end strisinin yenilik i yaklařımlarında  nemli bir referans noktası olacađı d ř n lmektedir.

Anahtar s zc kler: Plastik Sanatlar, Plastik Sanatlarda Dijitalleřme,  retken Yapay Zek , QR Kod, Dijital Sergi, Giysi Tasarımı.

T.R.
AKDENİZ UNIVERSITY
INSTITUTE FINE ARTS

Student's	Name Surname	Melike Gizem Tokgöz
	Number	202253007003
	Department	Sanat ve Tasarım
	Supervisor	Dr. Öğr. Üyesi Fatma Bayraktar
	Thesis Title	The Transformation of Plastic Artworks into Fashion Designs Through Artificial Intelligence and Their Exhibition via QR Code

ABSTRACT

This thesis presents a contemporary approach that merges art and design disciplines by transferring plastic artworks into clothing designs through artificial intelligence technologies and exhibiting these designs using QR code technology. The digitalization of art—from traditional to contemporary forms—alongside the convergence of technology and creativity and the transformation of the clothing design industry, lays the foundation for a new creative domain. Thus, artworks can be experienced not only within confined spaces such as museums or galleries but also as part of daily life through clothing design, one of the branches of fashion.

This study aims to expand the boundaries of art while integrating technological knowledge and transferring cultural heritage to future generations in diverse forms. The sample of plastic artworks forming the scope of this research represents three fundamental branches: painting, sculpture, and ceramics. Pablo Picasso's *Guernica*, Vincent van Gogh's *Almond Blossoms*, Johannes Vermeer's *Girl with a Pearl Earring*, Frida Kahlo's self-portraits, Wassily Kandinsky's geometric abstract compositions, Henri Matisse's *La Gerbe*, Gustav Klimt's *The Kiss*, and Jackson

Pollock's abstract drip paintings reflect different periods and movements in painting, while Michelangelo's *David* and *The Last Judgment* represent sculpture, and ancient Greek Athena ceramics embody ceramic art.

These works were analyzed through generative artificial intelligence using prompt algorithms to produce design patterns and visual models suitable for clothing design. Using generative AI tools such as MidJourney, Stable Diffusion, Mage, Adobe Creative, DALL·E, and Canva, a total of forty-six clothing design applications were created. The exhibition method was implemented through QR codes generated with Canva.

This study demonstrates that art and design disciplines will continue to converge through digital tools in the future and is considered a significant reference point for innovative approaches in the fashion and clothing design industry.

Keywords: Plastic Arts, Digitalization in Plastic Arts, Generative Artificial Intelligence, QR Code, Digital Exhibition, Clothing Design.

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

3D	:Three Dimensional (Üç Boyutlu)
AARON	:Yapay zekâ destekli, resim yapan ilk yazılım programı
AR	:Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
BİS	:Beden İşlemsel Sanatlar Derneği
EAT	:Experiments in Art and Technology (Sanat ve Teknoloji Deneyleri grubu)
ENIAC	:Electronic Numerical Integrator and Computer (İlk genel amaçlı elektronik bilgisayar)
LCD	:Liquid Crystal Display (Sıvı Kristal Ekran)
LED	:Light Emitting Diode (Işık Yayan Diyot)
RFID	:Radio Frequency Identification (Radyo Frekansı ile Tanımlama)
VR	:Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
WWW	:World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
KABUL VE ONAY SAYFASI	ii
ÖNSÖZ	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	vi
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	viii
İÇİNDEKİLER	ix
GÖRSEL DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1
AMAÇ	4
KAPSAM VE SINIRLILIKLAR	4
YÖNTEM	6
1. BÖLÜM 1: PLASTİK SANATLAR VE DİJİTALLEŞME	7
1.1. Resim Sanatı	9
1.2. Heykel Sanatı	12
1.3. Seramik Sanatı	15
2. BÖLÜM 2: DİJİTAL SANAT	17
2.1. Dijital Sanatın Tarihçesi	17
2.1.1. Toplumsal ve Teknolojik Değişimler	19
2.1.2. Toplumsal ve Teknolojik Değişimlerin Sanata Yansımaları	21
2.1.3. Teknoloji-Sanat İlişkisi	23
2.2. Dijital Sanatların Tanımı	26
2.3. Dijital Sanatın Niteliği	27
3. BÖLÜM 3: TÜRKİYE’DE DİJİTAL SANAT	31
3.1. Türkiye’de Dijital Sanatın Gelişimi	35
3.2. Türkiye’de Dijital Sanatın İlk Örnekleri	37
4. BÖLÜM 4: YAPAY ZEKANIN GÜNÜMÜZ SANAT VE TASARIMDA KULLANIMI	48
4.1. Yapay Zekanın Tanımı	48
4.2. Yapay Zekâ Destekli Tasarım Uygulama Araçları	49

4.2.1. Görsel Sanat ve İllüstrasyon Araçları	49
4.2.2. Grafik Tasarım ve UI/UX Araçları.....	50
4.2.3. Video ve Hareketli İçerik Araçları	51
4.2.4. Genel Amaçlı ve Diğer Araçlar	51
4.2.5. Moda Tasarımında Kullanılan Yapay Zekâ Araçları	52
5. BÖLÜM 5: UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	54
6. BÖLÜM 6: BULGULAR	93
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	96
KAYNAKÇA.....	99
EKLER.....	110



GÖRSEL DİZİNİ

Sıra	Tanımlama	Sayfa
Görsel 1.	Pamela Rentz - 2018, Sanat ve Teknoloji.	38
Görsel 2.	Shahid Singh - 2021, Sanat ve Yeni Medya.	39
Görsel 3.	Işıktan İlham Alan Eserler Seçkisi 2, 1964.	51
Görsel 4.	Selçuk Serisi 914, 2006.	52
Görsel 5.	Sayıların Senfonisi Seçki 1.	53
Görsel 6.	Sephonies of Dots.	53
Görsel 7.	Peri, Reankarnasyon, 1993.	54
Görsel 8.	Şükran, Reankarnasyon, 1993.	55
Görsel 9.	HAT (Hibrid Tutuklanan Çeviri), 1998.	56
Görsel 10.	Web Biennial, 2002.	56
Görsel 11.	Ctrl_Alt_Del Sergi Afişi.	57
Görsel 12.	Emre TURHAL, “Digital Art”.	58
Görsel 13.	Çılgılık, 2017.	59
Görsel 14.	Dünyevi Hikayeler Seçki, 2016.	59
Görsel 15.	Single Ladies, 2013.	60
Görsel 16.	Portreler, Karışık Zamanlı.	60
Görsel 17.	Soyut İmgelem III, 2019.	61
Görsel 18.	Soyut İmgelem IV, 2019.	61
Görsel 19.	Pablo Picasso’nun Guernica Tablosundan İlham Alınan Tasarım.	69
Görsel 20.	Tasarım 1	69

Görsel 21.	Tasarım 2.	70
Görsel 22.	Van Gogh'un “Çiçek Açan Badem Dalı” Almond Blossom.	72
Görsel 23.	Tasarım 3	72
Görsel 24.	Tasarım 4	73
Görsel 25.	İnci Küpeli Kız (Girl with a Pearl Earring) Tablosu.	75
Görsel 26.	Tasarım 5.	75
Görsel 27.	Tasarım 6.	76
Görsel 28.	Matisse La Gerbe (1953).	78
Görsel 29.	Tasarım 7.	79
Görsel 30.	Tasarım 8	79
Görsel 31.	Tasarım 9.	79
Görsel 32.	The Kiss (Öpücük) – Gustav Klimt.	82
Görsel 33.	Tasarım 10	82
Görsel 34.	Tasarım 11	83
Görsel 35.	Jackson Pollock.	85
Görsel 36.	Tasarım 12.	86
Görsel 37.	Tasarım 13.	86
Görsel 38.	Michelangelo'nun Kıyamet Günü (The Last Judgment) Freskind.	88
Görsel 39.	Tasarım 14.	89
Görsel 40.	Tasarım 15.	89
Görsel 41.	Michelangelo'nun David.	91

Görsel 42.	Tasarım 16	91
Görsel 43.	Tasarım 17	92
Görsel 44.	Athena.	94
Görsel 45.	Tasarım 18.	94
Görsel 46.	Tasarım 19.	95
Görsel 47.	Frida Kahlo (1907-1954).	97
Görsel 48.	Tasarım 20.	98
Görsel 49.	Wassily Kandinsky (1866–1944).	100
Görsel 50.	Tasarım 21.	100
Görsel 51.	Tasarım 22.	101
Görsel 52.	QR Kod ve Sergi.	103
Görsel 53.	Dijital Sergi.	107

GİRİŞ

İnternet, başlangıçta askeri iletişim ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla geliştirilen bir teknoloji iken, günümüzde küresel ölçekte bireylerin, kurumların ve toplumların yaşamını dönüştüren bir iletişim ağına dönüşmüştür. Kökeni, Soğuk Savaş yıllarında Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği arasındaki stratejik rekabet dönemine dayanmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı bünyesinde 1950’li yıllarda kurulan ARPA (Advanced Research Projects Agency), askeri iletişimi kolaylaştırmak ve füze savunma sistemleri geliştirmek amacıyla faaliyet göstermiş, ilerleyen süreçte DARPA (The Defense Advanced Research Projects Agency) adını almıştır. 1969 yılında Los Angeles, Santa Barbara, Stanford ve Utah’taki bilgisayarlar arasında ilk veri iletiminin gerçekleştirilmesiyle ARPANET ortaya çıkmış, bu gelişme modern internetin temellerini atmıştır (Aydoğan, 2014, s. 48-49). Başlangıçta askeri kullanım için tasarlanan internet, zamanla akademik çevreler aracılığıyla sivil kullanıma yayılmış; World Wide Web (WWW) aracılığıyla bilgiye erişim, veri paylaşımı ve grafiksel içerik sunumu mümkün hale gelmiş, böylece küresel ölçekte erişilebilir bir iletişim ağına dönüşmüştür (Aydoğan, 2019, s. 88).

İnternetin ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimi yalnızca iletişim biçimlerini değil, kültürel üretim ve paylaşım pratiklerini de köklü biçimde dönüştürmüştür. Castells (2008, s. 451), kitle iletişim araçlarını kültürün ifadesi olarak değerlendirirken, kültürün de bu araçların sunduğu materyallerle işlendiğini vurgular. Bu çerçevede, internet hem kültürel birleştirici hem de dönüştürücü işlev görmektedir. Bireylerin farklı kimliklere bürünebilmesi, üretim ve tüketim rollerini aynı anda üstlenebilmesi bu dönüşümün göstergesidir. Baudrillard (2012, s. 131), medya ortamında izleyici ile oyuncu arasındaki ayrımın ortadan kalktığını ifade ederken, McLuhan ve Powers (2001, s. 209) bilgi akış hızının artmasının uzmanlığı zayıflatabileceğine işaret etmektedir. Dolayısıyla kültürel deneyim, yalnızca erişim ve paylaşım biçimleri üzerinden değil, katılım ve yaratım süreçleri aracılığıyla da yeniden tanımlanmıştır.

Sanatın tarihsel gelişimi incelendiğinde, teknolojik ilerlemelerin her dönemde belirleyici bir rol oynadığı görülmektedir. Teknoloji, sanatın hem üretim yöntemlerini hem de ifade biçimlerini dönüştürmüş; özellikle bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle gerçeklik kavramı sanal boyut kazanmıştır. Düzenli ve Perdahçı (2024, s. 44), sanal gerçekliğin sanat üretiminde etkili bir unsur haline geldiğini vurgulamaktadır. Sanatın dijitalleşme süreci, 1960'lı yıllardan itibaren bilgisayar teknolojilerinin sağladığı yeni olanaklarla başlamış; algoritmaların ve elektronik hesap makinelerinin sanatsal üretime entegrasyonu, dijital sanatın doğuşunu hazırlamıştır. Bu süreçte “dijital sanat” kavramı ortaya çıkmış, ilerleyen dönemlerde “bilgisayar sanatı”, “multimedya sanatı” ve “siber sanat” gibi farklı terimlerle anılmıştır. Günümüzde ise tüm bu üretim biçimleri “medya sanatı” başlığı altında değerlendirilmektedir (Miroshnichenko, 2021, s. 1).

Yapay zekâ ile dijitalleşme, sanat eserlerinin üretim süreçleri kadar sergilenme, saklanma ve paylaşılma biçimlerini de dönüştürmüştür. Groys (2017, s. 11), dijital teknolojilerin eserlerin belgelenmesi, yeniden düzenlenmesi ve küresel ölçekte paylaşılmasına sağladığı kolaylıklara dikkat çekmektedir. Bu noktada Gombrich'in (1993, s. 3) vurguladığı gibi, sanat ile dönemin ruhu arasında karşılıklı bir ilişki vardır. Teknolojik araçlar sanat eserlerinin üretildiği dönemi yansıtsa da sanatın temel belirleyiciliği, kullanılan araçlardan ziyade ortaya koyduğu estetik değerle ölçülmektedir. Bu bağlamda, günümüzde internet ve dijital teknolojiler yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda sanatın üretim, sunum ve paylaşım biçimlerini yeniden şekillendiren dinamik unsurlar haline gelmiştir. Yapay zekâ destekli tasarım pratikleri ve QR kod tabanlı dijital sergileme modelleri, sanatın dijitalleşme sürecinde özgün ve yenilikçi katkılar ortaya koymaktadır.

Bu araştırmada, yapay zekâ desteğiyle üretilen moda tasarımları, QR kod temelli etkileşimli dijital sergi modeli aracılığıyla sunulmuştur. Bu yaklaşım, yalnızca üretim sürecine değil, aynı zamanda sergileme biçimlerine de yenilikçi bir boyut kazandırmıştır. Türkiye’de yapay zekâ destekli dijital moda tasarımı ile plastik sanatlardan esinlenen bir sergi modelinin hayata geçirilmiş olması, alan yazına özgün bir katkı sağlamaktadır. Çalışma, yapay zekâyı yalnızca bir üretim aracı olarak değil,

aynı zamanda sanatsal sürecin yaratıcı bir bileşeni olarak ele almış; klasik sanat eserlerini dijital moda aracılığıyla çağdaş bir forma dönüştürmüştür. Ayrıca QR kod tabanlı sergi modeli, geleneksel sergileme yöntemlerine alternatif olarak kullanıcı dostu, erişilebilir ve sürdürülebilir bir sunum yapısı geliştirmiştir. Çalışmanın amacı, plastik sanatlarda yer alan geleneksel ifade biçimlerinden esinlenerek yapay zekâ destekli dijital moda tasarımları üretmek ve bu tasarımları QR kod aracılığıyla erişilebilen dijital bir sergi modeli üzerinden sunmaktır. Araştırma sonucunda, geleneksel sanatsal referansların günümüz moda tasarımına nasıl entegre edilebileceği uygulamalı olarak gösterilmiş; aynı zamanda üretken yapay zekâ teknolojilerinin yaratıcı süreçlere sağladığı katkılar somut biçimde ortaya konmuştur.

AMAÇ

Bu araştırmanın temel amacı, plastik sanatların köklü estetik mirasını çağdaş teknolojik imkanlarla yeniden yorumlayarak, üretken yapay zekâ araçları ile giysi tasarımlarına dönüştürmek ve bu tasarımları QR kod ile sergilenebilir bir platform oluşturmaktır. Bu çalışma, klasik sanat eserlerinin sunduğu estetik zenginliği çağdaş modern giysi tasarımlarına yansıtarak sanatsal üretimi farklı bir boyutta değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Sanatın özgün dili, üretken yapay zekâ teknolojileri sayesinde yeniden üretilip dijital çağdaş giysi tasarım anlayışına katkı sunmayı hedeflemektedir. Araştırma yapay zekâyı yalnızca teknik bir araç olarak değil, sanatın yaratıcı sürecine doğrudan katkı sunan bir birleşen olarak değerlendirmektedir. Araştırmada sanat eserlerinden elde edilen görsel veriler yazılı promptlar şeklinde yorumlanarak üretken yapay zekâ araçları ile giysi tasarımına aktarılması ve QR kodla dijital ortamda sergilenmesi amaçlanmıştır.

KAPSAM VE SINIRLILIKLAR

“Plastik Sanat Eserlerinin Yapay Zekâ Aracılığı ile Giysi Tasarımlarına Aktarılması ve QR Kod ile Sergilenmesi” konusunu içeren bu tez çalışması yapay zekâ kullanılarak üretilen tasarımlar, QR kod aracılığıyla erişilebilen dijital sergi modeli üzerinden sunulmuştur. Bu model, özellikle kullanıcı dostu, erişilebilir ve sürdürülebilir yapısıyla geleneksel sergi anlayışına alternatif bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Çalışmada yalnızca dijital moda eksenli uygulamalar ele alınmış; performans sanatları, müzik, dijital sinema ve benzeri disiplinler kapsam dışında bırakılmıştır. Bu bağlamda araştırma, daha çok deneysel ve model geliştirici bir çerçevede konumlanmaktadır. Araştırma yalnızca seçili sanatçılar ve onların belirli eserleri ile sınırlıdır; tüm plastik sanat üretimlerini kapsamamaktadır. Farklı dönemlerden seçilen sanatçılar ve eserleri her birinin sanat tarihinde yenilikçi ve dönüştürücü bir rol üstlenmiş olmalarıdır. Tez çalışmasında sanatçıların ve eserlerin farklı dönem, üslup ve coğrafyalardan bilinçli olarak seçilmesinin temel nedeni, üretken yapay zekâ araçlarının estetik aktarım kapasitesini sınamak ve farklı sanatsal

prompt kodların moda ve giysi tasarımına nasıl yansıdığını gözlemlemektir. Picasso'nun Guernica tablosu kübizmin keskin ve dramatik formlarıyla ifade ederken, Van Gogh'un Çiçek Açan Badem Dalı tablosu doğayı soft renklerle yorumlamıştır. Vermeer'in İnci Küpeli Kız eseri ışık kullanımındaki ustalığı ve tek bir objeye odaklanması öne çıkarken, Matisse'nin renkleri cesurca kullanması, Klimt'in The Kiss tablosundaki yoğun desen ve altın varaklar bir estetik sunarken, Pollock'un sıçratma tekniği soyut ve özgür bir biçim ortaya koymaktadır. Michelangelo'nun, insan bedenini dramatik ve gerçekçi eserleri, Antik Yunan seramik Athena, mitolojik anlatıları ve figüratif desenleriyle plastik sanatın kökenine dayanmaktadır. Kahlo, kimlik ve acı temalarını otoportrelerinde imgelerken, Kandinsky ise geometrinin bütünsel uyumunu anlatmaktadır. Amaç yalnızca tek bir sanat anlayışını giysi tasarımına uyarlamak değil, aksine kübizmin keskin geometrilerinden empresyonizmin yumuşak renklerine, barok ışık kullanımından soyut dışavurumculuğun dinamizmine kadar geniş bir estetik çeşitliliğin üretken yapay zekâ tarafından nasıl dönüştürüldüğünü ortaya koymaktır. Bu çeşitlilik, promptlara verilen girdilerin sonuçlarının da farklılaşmasını sağlamıştır. Bu sanatçıların ortak noktası, estetik sanat anlayışında bir kırılma yaratarak kendi dönemlerinde sanata yeni bir ifade kazandırmaktadırlar. Bu sanatçılar, kendi dönemlerindeki estetik anlayışlarını değiştirmişlerdir ve sanata yeni bir ifade biçimleri eklemişlerdir. Moda ve giysi tasarımları dijital ortamda görsel üretimi gerçekleştirilmektedir, fiziksel üretim araştırma kapsamına alınmamaktadır. Kullanılan yapay zekâ araçları veri algoritmaları ile sınırlandırılmaktadır, farklı yazılım modelleri kullanılmamaktadır. Fiziksel üretim araçları kapsama alınmamıştır. Çalışma yalnızca moda ve giysi tasarımında örneklendirilmektedir. Giysi tasarımlarının üretilmesinde, MidJourney, Stable Diffusion, Mage, Adobe Creative, Dalle gibi üretken yapay zekâ programları ile sınırlandırılmıştır. QR kod ile dijital

YÖNTEM

Bu araştırmanın amacı, plastik sanatların farklı dönem, üslup ve coğrafyalarından seçilen eserlerin üretken yapay zekâ araçları aracılığıyla giysi tasarımına nasıl aktarılabilirliğini ortaya koymaktır. Bu araştırma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde kurgulanmıştır. Araştırmanın yalnızca teorik metinlerden ibaret olmaması; **uygulamanın araştırmanın merkezinde olmasıdır**. Uygulama temelli sanat araştırma yöntemi benimsenmiştir. Bu yaklaşım, araştırmacının yalnızca gözlemci değil, aynı zamanda yaratıcı sürecin öznesi olarak konumlanmasına olanak tanımaktadır.

Araştırma, uygulama temelli sanat araştırması modeline dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Üretilen tasarımlar araştırmanın temel verisini oluşturmuştur. Böylelikle kuramsal çerçeve ile uygulama arasında karşılıklı bir uyum sağlanmıştır. Plastik sanatların (resim, heykel, seramik) tarihsel gelişimini ve farklı dönemlerini göstermek amacıyla, Rönesans'tan (Michelangelo) modernizme (Picasso, Matisse, Klimt), avangard hareketlere (Pollock, Kandinsky) ve çağdaş yoruma (Kahlo) kadar uzanan bir örneklem seçildi. Sanatçıların her biri farklı ifade araçlarını (ışık, renk, desen, kompozisyon, beden formu, soyutlama) ön plana çıkarmaktadır. Bu farklılıklar yapay zekâ algoritmalarına promptlar ile aktarılınca, giysi tasarımında zengin ve karşılaştırmalı bir görsel çeşitlilik sağlanmıştır. Böylece çalışma sadece tek bir dönemi ya da tarzı değil, sanatın evrimini ve çeşitliliğini yansıtmaktadır. Bu sayede üretken yapay zekâyâ verilen promptların, farklı sanat anlayışlarından nasıl sonuçlar üreteceğini gözlemlemek mümkün olmuştur.” Bu süreçte, MidJourney, Stable Diffusion, Mage, Adobe Creative Cloud ve DALL·E gibi üretken yapay zekâ araçları kullanılmış; ilgili sanatçıların biçimsel, renk ve kompozisyon özellikleri promptlar aracılığıyla giysi tasarımları oluşturulmuştur. Araştırmada, yapay zekâ araçları ile üretilen giysi tasarımları QR kod teknolojisi ile entegre edilerek dijital sergi ortamında sunulmuş; böylece eserlerin sürdürülebilir ve erişilebilir biçimde geniş bir izleyici kitlesine ulaşması hedeflenmiştir.

BÖLÜM 1: PLASTİK SANATLAR VE DİJİTALLEŞME

20. yüzyılın sonlarından itibaren bilim, sanat ve ticaret alanında yaşanan teknolojik ilerlemeler, sanatın doğasını köklü bir biçimde dönüştürmüştür. Bu dönüşümün merkezinde yer alan dijitalleşme, sanat için yalnızca bir üretim aracı değil, aynı zamanda yeni bir platform ve ifade alanı hâline gelmiştir (Sağlamtimur, 2010, s. 214). Böylece sanatçılar, farklı disiplinleri bir araya getiren özgün anlatım biçimleri geliştirmiş; kübizm ve fütürizmden dijital sanata, kinetik sanat ve video sanatına kadar uzanan geniş bir yelpazede teknolojiyle iç içe eserler üretmiştir (Avcı Tuğal, 2018, s. 34).

Dijital sanat, geleneksel uygulamalardan izler taşımakla birlikte, teknolojinin sağladığı imkânlar sayesinde sürekli bir yenilenme ve dönüşüm süreci içindedir. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, sanatın daha esnek ve farklı biçimlerde ifade edilmesine zemin hazırlamış; bu da eserlerin kesin sınırlarla tanımlanmasını güçleştirmiştir (Yücel, 2012, s. 30). Dijital araçlar hem üretim hem de sunum süreçlerinde farklı roller üstlenirken, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte yeni kategorilere ve tanımlamalara duyulan ihtiyaç da artmaktadır.

Paul'ün yaklaşımına göre dijital sanat iki temel boyutta değerlendirilebilir: teknolojinin araç olarak kullanımı ve ortam olarak kullanımı. Araç olarak teknoloji, sanatçının yaratım sürecinde Photoshop, web tasarımı, ses veya görüntü düzenleme gibi dijital teknikleri kullanmasını ifade ederken; ortam olarak teknoloji, tamamen dijital platformda varlık gösteren enstalasyonlar, animasyonlar ve net sanatını kapsamaktadır (Gülsoy, 2020, s. 224). Bu çerçevede dijital sanat, yalnızca üretim tekniğiyle değil, aynı zamanda sunum mekânıyla da yenilikçi bir karakter kazanmıştır.

Dijital eserlerin veri formatında saklanabilmesi, onların farklı formlara dönüştürülmesine imkân tanımaktadır. Örneğin, üç boyutlu modelleme ile üretilen bir nesne sanal animasyon olarak sunulabileceği gibi fiziksel bir heykel formuna da dönüştürülebilir. Benzer şekilde dijital görseller ve animasyonlar internet üzerinde net sanatı olarak varlık gösterebilir (Wands, 2006, s. 14). Böylece dijital sanat,

geleneksel formlar (baskı, fotoğraf, heykel) ile yeni medya uygulamalarını (sanal gerçeklik, yazılım sanatı) bir araya getiren özgün bir yapı ortaya koymaktadır.

Plastik sanatlarda dijitalleşmenin etkisiyle çeşitlenen bu eğilimler, sanatın yalnızca biçimsel düzeyde değil, aynı zamanda kavramsal düzeyde de dönüşüm yaşadığını göstermektedir. Modernlik ve yenilenmenin ürünlerini sanatın ifade alanına dâhil eden bu süreç, sanatsal sahnenin gereksinimlerine yanıt veren yeni sonuçların doğmasına zemin hazırlamaktadır. Ortaya çıkan bu açıklık, sanatçının kurguladığı imgeler ve sahneler aracılığıyla izleyicinin algı ufkunu genişletmekte, onları görsel deneyimleri yeniden yorumlamaya teşvik etmektedir (Muhammad ve Alshaya, 2022, s. 221). Sonuçta plastik sanatlar, dijitalleşmenin etkisiyle estetik bir üretim alanı olmanın ötesinde, anlamların ve çağrışımların yeniden üretildiği dinamik bir düşünsel süreç hâline gelmiştir.

Sanatta biçim, dil, soyutlama ve ifade daima etkileşim içindedir. Tarih boyunca sanatçılar, düşüncelerini aktarmak için farklı yöntemler geliştirmiş ve bu yöntemler çoğu kez sanat dönemlerine kimlik kazandırmıştır. Sanatsal dil, sanatçının hayal gücünden beslenerek gerçeklikle kurduğu bağlarla şekillenir; ancak bazen bu süreç özün geri planda kalmasına da yol açabilir (Kurtoglu, S2025, s. 10). Plastik sanatlar, toplumsal koşulların ve çağın gereksinimlerinin etkisiyle sürekli bir dönüşüm yaşamış; yeni anlayışların da çıkış noktası olmuştur. Günümüzde plastik sanat eserleri yalnızca görsel estetikten ibaret olmayıp, dayandıkları düşünce ve yorumlarla kavramsal bir derinlik taşımaktadır (Akdeniz, 1995, s. 9).

Postmodernizmin etkisiyle biçimsel öğeler daha görünür hâle gelirken, bireysel ve eklektik yaklaşımlar sanat anlayışına yön vermiştir (Kurtoglu, S2025, s. 10). 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren disiplinler arası etkileşimlerin artması, plastik sanatlarda malzeme, biçim, imge, konu ve söylem gibi alanlarda sınırların belirsizleşmesine yol açmıştır. Bu gelişmeler, sanatçıları yeni ifade biçimlerini keşfetmeye yönlendirirken, izleyicileri de farklı anlam katmanlarını çözümlemeye teşvik etmiştir. Böylece hem estetik hem de kavramsal düzeyde önemli bir paradigma kayması yaşanmıştır (Çevik, 2018, s. 111).

Plastik sanatlar; resim, heykel, mimari, grafik, seramik ve cam gibi alanları kapsar. Bu disiplinlerde, mermerden yapılan heykellerden mimari yapılara kadar farklı malzemelerle üretilen eserler, kesme, yontma ve ekleme yöntemleriyle biçimlendirilir (Özel, 2007, s. 16). Tarih boyunca diğer sanat dallarıyla etkileşimde bulunan plastik sanatlar, günümüzde teknolojik gelişmelerin etkisiyle yalnızca estetik değer üretmekle kalmayıp, aynı zamanda entelektüel ve kavramsal bir perspektif de sunmaktadır (Özel, 2007, s. 16).

1.1. Resim Sanatı

Resim sanatının ilk örnekleri Fransa'daki Lascaux ve İspanya'daki Altamira mağaralarında görülmüş; insanların yerleşik hayata geçişiyle birlikte inanç temelli duvar resimleri daha da yaygınlaşmıştır. Orta Çağ, Roma, Mısır, Yunan ve Türk sanatında resimler büyük ölçüde dinî temalara ve yaşam biçimlerine dayanırken, Rönesans ile birlikte resim sanatı yeni bir anlam kazanmış, estetik anlayış ve teorik temeller şekillenmiş, modern sanatın zeminleri atılmıştır. Bu dönemin önemli sanatçıları arasında Michelangelo, Donatello, Botticelli ve Leonardo da Vinci yer almaktadır. Rönesans'ı takip eden Maniyerizm, kusursuz insan formunun ötesine geçerek duyguları ve içsel ifadeyi öne çıkarmış, perspektifin geliştiği fakat renklerin daha soluklaştığı bir anlayış benimsemiştir. Bu akımın temsilcileri El Greco ve Tintoretto olmuştur (Kurtoğlu, 2025, s. 11-13).

17. yüzyılda ortaya çıkan Barok sanatında ışık, gölge ve hareket unsurları ön plana çıkarken; Vermeer, Rembrandt ve Rubens bu dönemin önde gelen ressamı olmuştur. Ardından gelen Rokoko, özellikle mimaride etkili olmuş; resimde ise aristokrat sınıfı ve gündelik yaşamı konu edinmiştir. Bernardo Bellotto ve Boucher bu akımın sanatçılarıdır. 18. yüzyılda gelişen Neoklasizm, toplumsal bir bakış açısıyla resimlerde çizgiselliği ve süslemeyi öne çıkarmış; Jacques-Louis David ve Ingres bu anlayışı temsil etmiştir. 19. yüzyılda öne çıkan Romantizm bireyi merkeze almış, duygu, hareket, aşk, korku ve milliyetçilik gibi temalara yoğunlaşmıştır. Bu dönemin sanatçıları arasında Turner ve Delacroix dikkat çeker (Kurtoğlu, 2025, s. 14).

Romantizmin ardından ortaya çıkan Realizm, gündelik yaşamı ve toplumsal gerçekliği resimlere yansıtmış; köylülerin yaşamı, işçilerin zorlukları ve toplumsal sahneler konu edilmiştir. Christen Kobke, Daumier, Millet ve Bonheur bu akımın önemli temsilcileridir. 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan Empresyonizm (İzlenimcilik) ise nesnelerin durağan anlamlarını değil, ışığın etkisiyle değişen görünümlerini yakalamaya çalışmıştır. Anlık sahneler, açık hava resimleri ve parlak renkler bu akımın öne çıkan özelliklerindendir. Cassatt, Monet ve Degas bu dönemin sanatçıları arasında yer alır (Ayaydın, 2015, s. 88).

Sanatçılar tarih boyunca eserlerini oluştururken dönemin teknolojik imkânlarını kullanarak malzeme çeşitliliğini artırmayı başarmışlardır. Sanatsal üretim süreci teknik açıdan üç evrede ele alınabilir: geleneksel yöntem, mekanik yeniden üretim ve dijital yöntem (Sağlamtimur, 2010, s. 216). Geleneksel yöntemlerle üretilmiş eserlerin mekanik kopyaları, sanat eserinin “aura”sının kaybolması tartışmalarını gündeme getirirken; dijital çağla birlikte sanat, bambaşka bir üretim ve tartışma alanına yönelmiştir. Bu noktada John Klima’nın görüşleri dikkat çekicidir: Ona göre, yeni araçların ortaya çıkışı sanatın algılanma ve değerlendirilme biçimlerini köklü şekilde değiştirme gücüne sahiptir. Günümüzde bu dönüşüm sürecinin ortasında bulunmaktayız; sürece eklenen her yeni unsur, gelecekte “klasik standartlar” olarak kabul edilecek, ardından başka araçlarla yer değişecektir. Yeniliklerin yerleşmesi zaman gerektirir; bu sürecin başlangıcında bulunmak ve buna katkıda bulunmak sanatçılar için ilham verici ve heyecan verici bir deneyimdir (Gökçe, 2014, s. 23).

Bilgisayar destekli sanatın pek çok farklı türü olduğu gibi, bilgisayar ortamında resim yapmanın da birden fazla tekniği bulunmaktadır. Bilgisayar teknolojisinin sunduğu sınırsız imkanlar nedeniyle, dijital resimle ilgilenen ya da ilgilenmeyen sanatçılar arasında “dijital resim” kavramına dair algılar farklılık gösterebilmektedir. 20. yüzyıldaki hızlı teknolojik gelişmeler, sanat dünyasında köklü değişimlere yol açmıştır. Teknolojinin sağladığı yeni olanaklar, sanatçılara hem içerik hem de yöntem açısından geniş bir alan sunarken, eleştirel bir bakışla sorgulanan yönleri de olmuştur. Bu süreç, yalnızca geleneksel sanat formlarını (baskı, resim, fotoğraf, heykel) dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda internet

sanatı, yazılım sanatı ve sanal gerçeklik gibi yeni disiplinlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Çokokumuş, 2012, s. 55).

Dijital resim, bu dönüşümün önemli bir örneği olarak öne çıkmaktadır. Sanatçılar, bilgisayarı eskiz oluşturma, tasarımlarını deneme veya tamamen dijital ortamda çalışma gibi çeşitli şekillerde kullanmaktadır. Dijital boyama, sanatçının geleneksel resim tekniklerini dijital ortamda deneyimlemesine olanak tanıyan bir yöntemdir. Gelişmiş yazılımlar, yağlı boya, akrilik veya sulu boya gibi farklı teknikleri simüle ederek sanatçılara yaratıcı bir özgürlük sunmaktadır. Dijital teknolojiler, sanatçılara katmanlarla çalışma, detayları büyütebilme, doku ekleyebilme ve müdahale süreçlerini kolaylaştırma gibi önemli avantajlar sağlar. Geleneksel araçlara ihtiyaç duymadan yalnızca bir bilgisayar ve çizim tableti ile her yerde çalışma imkânı sunan dijital resim, erişilebilirlik ve pratiklik açısından dikkat çekmektedir. Bu, sanatın geleceği için yeni kapılar açarken, sanatçılar için yaratım süreçlerini de dönüştürmektedir (Eyüpoğlu, 2018, s. 24-25).

Sanatçılar, bilgisayar, monitör, tarayıcı, yazıcı ve grafik tablet gibi cihazlardan yararlanarak, piksel tabanlı yazılımlar aracılığıyla fotoğrafları düzenleyebilir, işleyebilir ya da özgün çizimler gerçekleştirebilir. Vektör tabanlı çizim yazılımları, görüntüleri piksel piksel saklamak yerine matematiksel formüller kullanarak kaydeder. Bu yöntem, çizimin boyutu ne kadar büyütülürse büyütülsün, dosya boyutunun sabit kalmasını sağlar (Dempsey, 2007, s. 289). Sanatçılar, bu tür programlar yardımıyla büyük ölçekli tasarımlar oluşturabilir ve üç boyutlu modelleme yazılımları ile yeni görseller tasarlayabilir. Tüm bu araçlar, bir sanatçının stüdyosunda kullanacağı temel ekipmanlar arasında sayılabilir. Vektör tabanlı çevrimiçi araçlarla yapılan çizimler, dijital fotoğraflardan farklı olarak, kalite kaybı yaşamadan her boyuta ölçeklenebilir. Andy Warhol ve Roy Lichtenstein, makine teknolojisinden faydalanarak sanatsal yeniliklere imza atmış ve bu alanda öncü isimler olmuşlardır. Peter Stanick ise pop sanatının etkisi altında, Warhol ve Lichtenstein'in mekanik yaklaşımlarını dijital ortama taşıyarak erotik imgeler üzerine çalışmalar yapmıştır. Stanick ve benzeri sanatçılar, dijital renk paletleri

(örneğin, altı renkli paletler) kullanarak, geleneksel boyanın yerini alan teknoloji tabanlı araçlarla sanatsal denemeler gerçekleştirmiştir (Birol ve Gürbüz, 2015, s. 3).

Ressamların çoğu, eserlerinde kullanmak üzere görselleri medya kaynaklarından toplayarak arşivler oluşturur. Bu arşivlerde, basılı medyadan elde edilen görüntülerin yanı sıra, dijital kaynaklardan gelen film, video, animasyon ve internet görselleri de bulunur. Ancak, internet üzerindeki görsellerin çoğu, yer tasarrufu amacıyla düşük çözünürlükte sunulmaktadır. Bu durum, görsellerde kalite kaybına ve ton geçişlerinde bozulmalara yol açmaktadır. Basılı medyada sıkça görülen parazit ve kusurlar ise sanatçılar tarafından yaratıcı bir biçimde ele alınmış; Rauschenberg ve Warhol ipek baskılarında, Richter ise bulanıklaştırılmış atmosferik tuvallerinde bu kusurları sanatlarına dahil etmiştir (Fırıncı 2013, s. 129).

Dijital görüntülerde sıkıştırma nedeniyle oluşan kalite kayıpları, piksel yoğunluğunun azalmasıyla kendini gösterir. Bu bozulmalar, düşük çözünürlüklü fotoğraflar veya web kameraları gibi teknolojilerde daha belirgindir. Dijital ortamda fiziksel varlığı olmayan bu görüntüler, resme dönüştürüldüğünde, izlenimcilik akımının noktacılık (puantilizm) tekniğine benzer bir etki yaratır. Seurat'ın "Grand-Jatte Adası'nda Bir Pazar Öğleden Sonrası" eserindeki noktalar gibi, dijital pikseller de yakından bakıldığında ayrı ayrı görülebilir; ancak uzaktan birleşerek bütünsel bir görüntü oluşturur. Benzer bir etki, büyük reklam baskılarında da gözlemlenebilir. Yakından bakıldığında, billboard görselleri küçük renk noktalarından oluşmuş gibi görünür, ancak uzaktan bakıldığında bu noktalar birleşerek net bir görüntü oluşturur. Ofset baskı teknolojisindeki bu yapı, dijital teknolojiye "piksel" olarak tanımlanır ve modern sanatın bir parçası haline gelmiştir (Birol ve Gürbüz, 2015, s. 4).

1.2. Heykel Sanatı

Heykel; taş, mermer, kil, balmumu ve alçı gibi çeşitli malzemelerle insan, hayvan ya da nesnelerin üç boyutlu biçimde şekillendirilmesidir. Malzemenin özelliklerine bağlı olarak oyma, biçimlendirme ya da döküm teknikleriyle ortaya konulan heykel, en eski sanat dallarından biri olarak kabul edilmektedir. Arkeolojik buluntular, farklı uygarlıkların inançlarını, yaşam biçimlerini ve estetik değerlerini

yansıtan çok sayıda heykel örneğini ortaya koymuştur. İlk heykeller, büyüsel anlamlar yüklenerek korunma ve yaşamsal ihtiyaçlarla ilişkilendirilmiştir. Örneğin Hohle Fels figürini, Paleolitik döneme ait en eski örneklerden biri olup tılsım işlevi görmüştür (Özkul, 2020, s. 22).

Antik Çağ'da heykel, aklın ve rasyonel düşüncenin simgesi olarak görülürken, Orta Çağ'da tanrı merkezli bir yaklaşımla şekillenmiş; Rönesans'ta ise bireyin betimlenmesine odaklanmıştır. Bu dönemde anatominin ayrıntılı incelenmesi, doğaya bağlılık, oran ve perspektif bilgisi öne çıkmış; Donatello ve Michelangelo eserlerine hem teknik ustalık hem de derin bir ruhsal anlam kazandırmıştır. Rönesans, yalnızca sanat alanında değil, düşünce yapısında da hümanist anlayışı güçlendirerek köklü bir değişimin başlangıcını temsil etmiştir (Kurtoğlu, 2025, s. 23).

17. yüzyılda ortaya çıkan Barok heykel, Katolik Kilisesi ve aristokrasinin etkisiyle güç, ihtişam ve dramatik duyguların simgesi hâline gelmiştir. Bernini, Borromini, Rubens, Rembrandt ve Velasquez gibi sanatçılar, ışık-gölge oyunları ve hareketli kompozisyonlarla etkileyici eserler üretmişlerdir. Ancak 19. yüzyılda heykel sanatı uzun süre klasik formların tekrarıyla sınırlı kalmıştır. Bu durağanlığı aşan önemli isimlerden biri olan Auguste Rodin, izlenimci yaklaşımı heykel sanatına taşımış, klasik mermerin ötesine geçerek balmumu ve farklı malzemelerle yeni bir ifade dili geliştirmiştir. Aynı dönemde Degas, parçalı biçim anlayışıyla empresyonist etkiler yansıtmıştır (Özer, 2009, s. 73).

20. yüzyılda modernleşmenin etkisiyle heykel sanatı bilim ve teknolojiye beslenen yeni arayışlara yönelmiştir. Fütüristler ve Konstrüktivistler, mühendislik yaklaşımıyla hareket ve dinamizmi ön plana çıkararak farklı malzemelerle teknolojiyi simgeleyen yapıtlar üretmişlerdir. Bu dönemin öncü isimlerinden Vladimir Tatlin, balina kemiği, ipek ve ahşap gibi malzemeler kullanarak işlevsel tasarımlar geliştirmiş; "Letatlin" adını verdiği uçan makine ve III. Enternasyonal Anıtı projesiyle heykeli yalnızca estetik bir form değil, aynı zamanda ideolojik ve işlevsel bir araç hâline getirmiştir (Özer ve Akyüz, 2016, s. 88). Bu tür yenilikçi yaklaşımlar, heykelde kavramsal temeli, biçimi, yaratıcı içeriği ve dışavurumu öne

çıkarak sanatçının odaklandığı temel unsurların önemini daha da belirgin hâle getirmiştir.

Heykelde biçim ve kavramsal içerik, kullanılan teknik ya da malzemeden bağımsız bir değer taşıırken; sanatçı çoğu zaman hem tasarımcı hem de zanaatkâr rolünü üstlenmektedir. Tarihsel süreçte bu iki yön farklılık gösterse de estetik etkinin çoğu zaman malzemeye kurulan özgün ilişkiye bağlı olduğu görülmektedir. Nitekim 15. yüzyılda Donatello'nun alçak kabartma (stiacciato) tekniğinde keskiyi ustalıklı kullanması ya da Rodin'in kil modellerinde malzemeyi güçlü bir ifade aracı hâline getirmesi bu duruma örnektir. Aynı şekilde modern heykelin önemli isimlerinden Henry Moore, eserlerinde biçimsel temaları malzemenin olanaklarıyla bütünleştirerek özgün bir anlatım dili kurmuş, malzeme üzerindeki yaratıcı kontrolünü ve ifadesini belirgin biçimde ortaya koymuştur (Ballı, 2023, s. 81).

Dijital heykel, veri toplama teknikleri, bilgisayar destekli modelleme yazılımları ve hızlı prototip üretme teknolojilerinin gelişiminden yararlanarak eserlerin yaratıldığı bir dijital sanat alanıdır. Bu teknolojileri sanat ve özellikle heykel disipliniinde ilk kullanan sanatçı olarak Charles A. Csuri öne çıkmaktadır. Charles A. Csuri, bilgisayar tabanlı görsel üretim ve animasyon alanlarında öncü bir figür olarak tanınmaktadır. Csuri, dijital eskiz yazılımları kullanarak, son halleri farklı biçimlerde olan üç boyutlu (3D) görseller tasarlamaktadır. Örneğin, tamamen yapraklardan oluşan bir eser, parçalanmış figürlerle, gerçek dünyadan farklı bir evrende, bir bahçede dans ediyormuş izlenimi yaratmaktadır (Ballı, 2016, s. 24).

Dijital heykelin görselleştirilmesinde, bilgisayarın dijital ortamı kullanılmaktadır. Bu sanal alan, gelişmiş yenilikler ve insan tarafından yapılması mümkün olmayan objelerin yaratılması için eşsiz fırsatlar sunmaktadır. Teknolojinin ilerlemesiyle yeni imkanlar kazanan ve özellikle animasyon ve heykel alanlarında dikkat çeken özgün ve deneysel üretimler ortaya çıkmaktadır. Sanatçı Ken Feingold, bu tür sanatsal üretimlerin ilk örneklerini sunan önemli isimlerden biridir. Feingold, teknolojiyi sadece bir araç olarak kullanmakla kalmayıp, aynı zamanda kavramsal bir bakış açısıyla eserler yaratmıştır. İzleyiciyle etkileşime girebilen sanal bir biçim

üzerinden yaptığı çalışmalar, onu dijital heykel alanında öncü sanatçılar arasında konumlandırmaktadır (Kaya, 2023, s. 3-4).

1.3. Seramik Sanatı

Seramik hem teknik hem de kültürel açıdan sınırları olmayan, sürekli gelişen bir sanat alanıdır. Tanımları farklılık gösterse de, genel olarak yüksek sıcaklıklarda şekillendirilip katılaştırılan metalik ve ametalik bileşiklerden oluşan sentetik bir malzeme olarak değerlendirilmektedir (Uzzi vd., 2020, s. 224). Seramik, tarih boyunca yalnızca işlevsel bir üretim alanı değil, aynı zamanda kültürel kimlik ve toplumsal değerlerin yansıması olmuştur.

Seramiğin gelişimi, insanlık tarihindeki önemli dönüm noktalarından biri olarak kabul edilmekte; Çin uygarlığının Sarı Nehir ve Yangtze Nehri havzalarında geliştirdiği porselen üretimi hem teknolojik bir ilerleme hem de kültürel mirasın küresel ölçekte yayılımı açısından belirleyici rol oynamıştır (Adina, 2020, s. 75). Çin seramik geleneği, zanaatkârlıktan sanatsal üretime doğru evrilmiş; sürekli birikimle estetik mükemmellik idealine ulaşmıştır (Wei ve Cheng, 2022, s. 175).

Modern ve çağdaş dönemlerde seramik sanatı, ekonomik emperyalizmin etkisiyle yerel ve yabancı kültürlerin karşılaşmasından etkilenmiştir. Bu süreç, bir yandan yeni estetik açılımlar kazandırırken diğer yandan bireylerin özgün yargılarının zayıflamasına neden olmuştur (He vd., 2023, s. 159). Bununla birlikte çağdaş seramik, sanatsal düşüncenin gelişmesine daha geniş bir alan açmış, yeni estetik biçimler ve süsleme anlayışlarıyla yaratıcı bir ortam oluşturmuştur. Geleneksel estetik değerlerin modern sanatla bütünleşmesi, seramik eserlerde içsel ruhsallık, uyum ve bütünlük kavramlarını öne çıkarmaktadır (Liu, 2021, s. 22).

Bilişim ve yazılım alanındaki yenilikler, Endüstri 4.0 sürecini destekleyerek seramik üretiminde dijitalleşmenin önünü açmıştır. Dijital tasarım ve üretim teknikleri sayesinde farklı boyutlarda, dayanıklı ve çok işlevli seramikler üretilmekte; özellikle inkjet, lazer ve eklemeli imalat yöntemleri estetik çeşitliliği artırmaktadır (Mesta, 2021, s. 22). Bu teknolojiler, kişiselleştirilmiş tasarımlar ile

sanatsal değeri yüksek ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamış; seramik sektöründe yenilikçi yaklaşımları teşvik etmiştir.

Üç boyutlu ve dört boyutlu baskı sistemleri ile robotik uygulamalar, modern üretim yöntemlerinin önemli göstergeleri hâline gelmiş hem endüstriyel hem de sanatsal seramik üretiminde yaratıcılığı desteklemiştir. Geleneksel el işçiliği ile dijital araçların birleşmesi, seramik sanatında yeni bir ifade dili oluşturmuş; sürdürülebilir, çevre dostu üretim yöntemlerini yaygınlaştırmıştır. Bu durum, enerji tüketimini ve malzeme israfını azaltırken sanatçılara deneysel çalışmalar için geniş imkânlar sunmuştur. Seramik endüstrisinde yaygın olarak kullanılan inkjet ve lazer dekorasyon teknikleri, yüzey tasarımında hassas uygulamalara olanak tanımaktadır. Inkjet baskı rölyefli yüzeylerde başarıyla uygulanabilirken, lazer gravür yöntemi bilgisayar ortamında hazırlanan desenlerin seramik yüzeylere aktarılmasını sağlamaktadır (Sıkı ve Canduran, 2021, s. 412; Aytepe Serinsu, 2018, s. 198). Bu süreç, üretim hızını artırmakta, işçilik yükünü azaltmakta ve ayrıntılı dekoratif çalışmaların kolaylıkla gerçekleştirilmesine imkân vermektedir.

BÖLÜM 2: DİJİTAL SANAT

2.1. Dijital Sanatın Tarihçesi

Dijital sanat, yaratıcılık veya sunum sürecinde dijital teknolojilerin kullanıldığı bir sanat pratiği veya eser olarak tanımlanır. Bu kavram, 1960'lardan itibaren bilgisayar sanatı (*computer art*) veya multimedya sanatı (*multimedia art*) gibi terimlerle tanımlanmaya çalışılmıştır. Ancak “dijital sanat”, günümüzde yeni medya sanatının en geniş kapsamını ifade eden bir şemsiye kavram olarak kendini konumlandırmıştır (El Hajj, 2022, s. 111).

Başlangıçta bazı eleştirilerle karşılaşmış olsa da dijital sanatın etkisi resim, edebiyat, heykel ve müzik/ses sanatı gibi birçok geleneksel sanatsal disiplinde derin bir dönüşüm yaratmıştır. Bu dönüşüm, internet sanatı, dijital enstalasyonlar ve sanal gerçeklik gibi yeni türlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Dijital sanatın geniş kabul görmesiyle birlikte, bu alanda çalışan sanatçılar “dijital sanatçı” olarak adlandırılmaya başlanmış; bu terim, dijital teknolojilerle eser üreten sanatçıları tanımlamak için yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır (Wei, 2024, s. 2).

Dijital sanatın kökenleri, 1960'larda bilgisayar teknolojisinin sanatsal süreçlere entegre edilmesine dayanır. Öncü sanatçılar, bilgisayarların yaratıcı ifade üzerindeki potansiyelini keşfetmeye başlamış ve bu alanda önemli katkılar sağlamışlardır. Örneğin, Frieder Nake, 1965 yılında *Homage à Paul Klee* adlı eserinde algoritmalar kullanarak soyut geometrik desenler oluşturmuş ve bilgisayarların sanatsal süreçlerde nasıl kullanılabileceğini göstermiştir. Benzer şekilde Harold Cohen, geliştirdiği AARON programı ile otonom çizimler üreterek makinelerin sanatçı olarak kabul edilip edilemeyeceği konusundaki tartışmaları başlatmıştır (Bauville vd., 2024, s. 206).

Bu dönemin dikkat çeken etkinliklerinden biri, 1968 yılında Londra’da düzenlenen *Cybernetic Serendipity* sergisidir. Bu sergi, bilgisayar destekli eserleri daha geniş bir kitleyle buluşturarak dijital sanatın meşruiyet kazanmasında önemli bir rol oynamıştır. Sergi, aynı zamanda sanat ve teknolojinin kesişim noktasını

vurgulayarak disiplinler arası bir yaklaşımı desteklemiştir (Mettakoonpitak vd., 2024, s. 343).

1960'lar ve 1970'lerde IBM 7090 ve GE 225 gibi erken dönem bilgisayarlar, sınırlı işlem gücü ve grafik yeteneklerine rağmen sanatçılara algoritmik sanat ve bilgisayar destekli görseller üretme imkânı sağlamıştır. Bu makineler, geleneksel yöntemlerle oluşturulması mümkün olmayan karmaşık desenler, geometrik şekiller ve soyut tasarımlar üretmeyi mümkün kılmıştır. Bu dönemde kullanılan yazılım programları, özellikle algoritmalar ve kodlama teknikleriyle eserler üreten sanatçılar için kritik bir öneme sahip olmuştur. Örneğin, Nake ve Cohen gibi sanatçılar, bilgisayarları bir iş birliği aracı olarak kullanarak insan ve makine arasındaki yaratıcı sınırları yeniden tanımlamışlardır (Mettakoonpitak vd., 2024, s. 343).

1980'ler ve 1990'larda ise teknolojik yenilikler, dijital sanatın daha geniş bir kitle tarafından benimsenmesini sağlamıştır. Bu dönemde Adobe gibi şirketlerin geliştirdiği *Adobe Illustrator* ve *Photoshop* gibi yazılımlar, sanatçıların dijital boyama, fotoğraf manipülasyonu ve vektörel grafiklerle deney yapmasını kolaylaştırmıştır. Bu araçlar, sanatçıların hassas bir kontrolle eserlerini geliştirmelerine olanak tanımış ve dijital sanatın ana akım medyada daha fazla kullanılmasını sağlamıştır. Ayrıca, bu dönemde Japonya'da "Dumb Type" gibi gruplar, müzik, dans ve görsel sanatları birleştiren enstalasyonlarla dijital sanatın sınırlarını genişletmiştir (Gupta, 2019, s. 163).

1990'ların başında internetin yaygınlaşması, dijital sanat için yeni bir dönem başlatmıştır. İnternet, sanatçılara eserlerini küresel bir izleyici kitlesine ulaştırma ve izleyicilerle gerçek zamanlı etkileşim kurma olanağı sağlamıştır. Bu süreçte ortaya çıkan *net art* (ağ sanatı), sanat eserlerinin çevrimiçi ortamda şekillenmesini ve kullanıcı etkileşimine dayalı olmasını sağlamıştır. Örneğin, Olia Lialina ve Jodi gibi sanatçılar, web'in yapısını kullanarak doğrusal olmayan, akışkan eserler üretmiştir. İzleyiciler, bağlantıları takip ederek ve dijital arayüzlerle etkileşime geçerek sanat eserinin sonucunu etkileyen aktif katılımcılar haline gelmiştir (Wei, 2024, s. 3). Bu dönemde internet ayrıca dijital sanatın ortaklaşa üretilmesini kolaylaştırmıştır. Örneğin, *The Teleporting Anagram Artist* gibi projeler, farklı coğrafyalardaki

katılımcıların gerçek zamanlı olarak eserler üzerinde çalışmasına olanak tanımıştır. Bu gelişmeler, dijital sanatın demokratikleşmesine ve daha erişilebilir bir sanat formu haline gelmesine katkıda bulunmuştur.

1990'lar ve 2000'lerin başlarında dijital sanat, deneysel alanlardan ana akım endüstrilere doğru kayarak hızla ticarileşmiştir. Özellikle video oyunları, animasyon ve sinema gibi sektörlerdeki dijital içerik talebi, sanatçılar için yeni fırsatlar yaratmıştır. Pixar ve DreamWorks gibi şirketler, tamamen dijital yapımlarla animasyon filmlerini devrimleştirmiştir. Benzer şekilde, *Final Fantasy* ve *Tomb Raider* gibi oyun serileri, 3D sanat ve sürükleyici deneyimlerin sınırlarını zorlamıştır (Luo vd., 2024, s. 158). Reklamcılık ve tasarım sektörleri de dijital sanatı benimseyerek, pazarlama kampanyaları ve marka oluşturma süreçlerinde çarpıcı görseller yaratmıştır. DeviantArt ve Etsy gibi çevrimiçi platformlar, sanatçıların dijital eserlerini doğrudan tüketicilere satmalarını kolaylaştırmış ve dijital sanatçılara küresel bir pazar sunmuştur (Wei, 2024, s. 4).

Dijital sanat, teknolojik yeniliklerin sanata entegre edilmesiyle, sanatın üretim, sergilenme ve deneyimlenme biçimlerini kökten değiştirmiştir. Bu süreç, çağdaş sanat dünyasında dijital sanatın saygın bir yer edinmesini sağlamış ve sanatçılara yeni ifade biçimleri sunmuştur. Dijital teknolojilerin yaratıcılığı genişleten olanakları, bu sanat formunun gelecekteki gelişimi için de zengin bir zemin sunmaktadır (Wei, 2024, s. 4).

2.1.1. Toplumsal ve Teknolojik Değişimler

20. yüzyılda gerçekleşen bilimsel ve teknolojik ilerlemeler, sanat dünyasında köklü değişimlere neden olmuştur. Toplumsal olaylar, savaşlar, ekonomik, kültürel ve siyasi dönüşümlerin yanı sıra, bilim ve teknolojinin sanatsal ifade üzerindeki etkisi oldukça belirgin bir şekilde hissedilmiştir. Özellikle 19. yüzyılda fotoğraf makinesinin icadıyla birlikte ressamların ve heykeltıraşların doğadaki unsurları birebir yansıtmaya gerekliliği ortadan kalkmış ve sanat yeni yönelimlere kapı açmıştır.

Empresyonizm ve Post-Empresyonizm gibi akımlarla başlayan bu süreç, 20. yüzyılın başlarında Ekspresyonizm, Kübizm ve Dadaizm gibi sanat hareketleriyle

devam etmiştir. Sanat, artık yalnızca görünen dünyayı betimlemenin ötesine geçmiş; hız, zaman, mesafe ve hareket gibi kavramlar sanatçıların düşünce ve ifade biçimlerini şekillendirmiştir. Fotoğrafın nesneleri belgeleyebilmesi, sanatçıları fotoğrafın ötesine geçerek yeni ve özgün yaratıcı alanlar aramaya itmiştir. Endüstri çağının getirdiği düşünsel etkiler, sanatçıların dış dünyadan ziyade içsel deneyimlere odaklanmasına yol açmıştır. Renkler aracılığıyla psikolojik durumlarını ifade eden sanatçılar, daha sonra nesneleri ayrıntılı bir şekilde parçalayıp farklı açılardan yeniden tasvir ederek hacim ve form kavramlarını sorgulamaya başlamışlardır. Parçaların birbirinden uzaklaşmasıyla hacimsel yapıların çözülmesi sağlanmış; bu da sanat dünyasına yeni estetik değerler ve anlayışlar kazandırmıştır (Zweig, 2009, s. 86).

Endüstriyel malzemeler ve kolaj teknikleri, gerçekçilikten uzak bir yaklaşımın gelişmesini sağlamış; renkler ve malzemeler, kendi ifadelerini oluşturacak şekilde bir araya getirilmiştir. Sanatçılar, hız, enerji ve kuvvet gibi unsurları eserlerine yansıtarak nesnelerin dış görünüşlerinin ötesine geçmiş ve farklı anlatım biçimlerine yönelmiştir. 20. yüzyıl, sanatta büyük bir değişim ve dönüşüm dönemi olarak öne çıkmıştır. Bilimsel, teknolojik, endüstriyel ve toplumsal gelişmeler, sanat hareketlerinin temellerini oluşturmuş ve bu değişim hareketlerin manifestolarında açıkça ifade edilmiştir. Teknoloji, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanatın ve toplumun yaşam biçimini dönüştüren bir unsur haline gelmiştir. Bu süreçte sanat, geleneksel biçimlerden uzaklaşarak yeni ifade yöntemleri geliştirmiştir. Sanatın nesnel gerçeklikten koparak kavramsal anlatımlara yönelmesi, “görsel nesne” kavramının yerini “imge nesne”ye bırakmasına neden olmuştur. Sanatçılar, bu yeni ifade özgürlüğüyle eserlerini müze duvarlarının ötesine taşıyarak üretim, sergileme ve iletişimde daha geniş imkanlara ulaşmıştır (Akdoğan, 2015, s. S 6-7).

21. yüzyılda yaşanan hızlı teknolojik gelişmeler, sanat üzerinde geri dönülemez etkiler bırakmıştır. İletişim ve ulaşım teknolojilerindeki ilerlemeler, küresel bir sanat ağı kurulmasını sağlamış ve sanatın dünya çapında daha geniş bir kitle tarafından takip edilmesine olanak tanımıştır. Reklamcılık gibi farklı sektörler,

sanatı yeni anlatım biçimleri geliştirmek için kullanmış; bu da sanatçılara yeni gelir kaynakları ve üretim alanları yaratmıştır. İletişim ve kültürler arası etkileşimlerin artmasıyla birlikte toplumsal yaşamda yaşanan değişimler, sanatın da dönüşüm sürecine girmesine neden olmuştur. 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren klasik sanat anlayışı, yerini entelektüel birikimi ön planda tutan modern sanat anlayışına bırakmıştır. Elektrik, telefon, gramofon, radyo, asansör gibi yenilikler; uçak teknolojisinin gelişimi ve röntgen ışınlarının keşfi gibi buluşlar, sanatçılara yeni ifade alanları sunmuş ve toplumsal değişimlere hız kazandırmıştır.

Bu dönüşümle birlikte sanat, yalnızca aristokrasinin bir ayrıcalığı olmaktan çıkarak orta sınıfın da erişebileceği bir alan haline gelmiştir. Sanatçılar, yalnızca estetik kaygılarla sınırlı kalmamış; hız, enerji ve teknoloji gibi unsurları eserlerine yansıtarak sanatı daha dinamik, özgün ve kavramsal bir boyuta taşımıştır. Bu değişimler, sanatı toplumsal ve kültürel dönüşümün bir parçası haline getirerek yeni anlatım biçimlerinin gelişmesine öncülük etmiştir.

2.1.2. Toplumsal ve Teknolojik Değişimlerin Sanata Yansımaları

Toplumun dönüşümü ve teknolojik ilerlemeler, sanatın üretim, ifade ve tüketim biçimlerini derinden etkilemiştir. Dijital çağın başlamasıyla birlikte sanat, sadece toplumsal değişimlerin bir yansıması olmaktan çıkarak, teknolojinin de doğrudan etkilediği bir alan haline gelmiştir. Teknolojideki yenilikler, sanatçılara eserlerinde dijital araçları kullanma ve yaratıcı ifade biçimlerinde yeni yollar keşfetme imkânı tanımıştır. Özellikle dijital sanatın yükselişi, teknolojinin sanat üzerindeki etkisinin somut bir örneğidir. Dijital sanat, bilgisayar destekli grafikler veya dijital görüntü manipülasyonu gibi teknolojik araçlar kullanılarak oluşturulan eserleri kapsar. Bu durum, geleneksel yöntemlerle mümkün olmayan eserlerin ortaya çıkmasına ve sanatçıların farklı teknik ve stiller denemesine olanak sağlamıştır (Paul, 2019, s. 10).

Teknolojideki ilerlemeler, yalnızca sanatsal üretim süreçlerini değil, aynı zamanda sanatın fiziksel ve dijital nesnelere dönüşümünü de etkilenmiştir. 3D baskı teknolojisi, dijital modellerden fiziksel nesneler üretme imkânı sunarak heykel,

enstalasyon ve mobilya gibi alanlarda karmaşık ve detaylı eserlerin yaratılmasını mümkün kılmıştır. Geleneksel yöntemlerle yapılması imkânsız olan bu eserler, sanatın estetik sınırlarını genişletmiştir (Balletti vd., 2017, s. 178). Bu teknolojik gelişmeler, sanatın hem toplumsal hem de fiziksel bağlamda yeniden tanımlanmasını sağlamıştır.

Sanatın dijitalleşmesi, sadece üretim süreçlerinde değil, aynı zamanda tüketim alışkanlıklarında da önemli değişimlere yol açmıştır. Çevrimiçi platformların (ör. Etsy ve Redbubble) yaygınlaşması, sanatçıların eserlerini dijital ortamda sergilemelerine ve satmalarına olanak tanımış, sanatın küresel erişilebilirliğini artırmıştır. Bunun yanında sosyal medya, sanatçıların eserlerini daha geniş bir kitleye ulaştırmalarını sağlayarak görünürlüklerini artırmıştır. Bu dönüşüm, sanatçılar için yeni pazarlar yaratırken, sanatın demokratikleşmesine de katkıda bulunmuştur (Balletti vd., 2017, s. 180).

Sanatın tüketim biçimlerindeki değişimlerde sanal gerçeklik teknolojisi önemli bir yere sahiptir. Sanal gerçeklik, izleyicilerin sanat eserlerine daha derin bir şekilde dâhil olmasını sağlayarak, fiziksel sergi deneyiminin ötesine geçen bir katılım sunmaktadır. Bu teknoloji, sanatın yalnızca izleyici tarafından gözlemlenmesini değil, aynı zamanda izleyici ile eser arasında interaktif bir bağ kurulmasını da mümkün kılmıştır. Ayrıca çevrimiçi sanat pazarlarının gelişmesi, koleksiyonerlerin coğrafi veya ekonomik sınırlamalardan bağımsız olarak sanat eserlerine erişimini kolaylaştırmıştır (Paul, 2019, s. 201).

Bununla birlikte, dijitalleşmenin sanata etkileri olumlu olduğu kadar bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Geleneksel sanat biçimlerinin değer kaybetme riski, dijital sanatın otantikliği ve NFT gibi dijital varlıkların kaynak sorunları gibi konular, sanat dünyasında önemli tartışmalar yaratmaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin getirdiği yenilikler ile geleneksel sanatın korunması arasında bir denge kurmak önemlidir (Adeloye vd., 2024, s. 22).

2.1.3. Teknoloji-Sanat İlişkisi

Plastik sanatlarda dijitalleşme, kültürel varlıkların korunması, görünüşlerinin dijital ortamda belgelenmesi ve bu varlıklarla ilgili tüm arşivlerin düzenlenmesi süreçlerinde önemli bir araç olarak hafıza kurumlarına dahil edilmiştir. Aynı zamanda, dijitalleşme bu varlıkların erişilebilirliğini artırmak için de etkili bir yöntem sunmaktadır. Günümüzde tarihi kurumlar, sahip oldukları koleksiyonlar, coğrafi konumları ve kaynaklarına bağlı olarak çeşitli dijital stratejiler benimsemektedir. Dijital medyanın sunduğu artan olanaklar, sanat alanına da nüfuz ederek yeni eserlerin ortaya çıkmasına ve mevcut sanat biçimlerinin dönüşümüne katkı sağlamaktadır (Haux vd., 2020, s. 772).

Assmann (2008, s. 111), hafızanın kültürel bir temele sahip olduğunu ifade etmekte ve insanların sosyal etkileşimlerinin yanı sıra, nesnelerle kurulan ilişkilerin de hafıza oluşumunda etkili olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, görseller ya da mekânlar gibi nesneler, anıların aktarılmasında bir aracı olabilir. Bununla birlikte, toplumlar genellikle bu rolü anıtlar ve kurumlar gibi daha büyük yapılara devretmeyi tercih etmektedir. Bu süreçte, bireyler sanatsal iletişime katkıda bulunabilir, ancak kültürel belleğe yapılan katkılar genellikle bilinçli bir çaba gerektirir. Bu noktada, dijital teknolojiler hafıza süreçlerinde destekleyici bir araç olarak öne çıkmaktadır (Özdemir, 2022, s. 123).

Sanat ve bilgi teknolojileri arasındaki etkileşim, giderek daha yaygın hale gelmektedir. Bilim, sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, özellikle 1960'larda bilim insanları, sanatçılar ve yenilikçilerin elektronik araçları kullanarak sanat üretmeye başlamasıyla daha belirgin bir hal almıştır. Marshall McLuhan (1960), “makine çağı” teknolojisinin sonlanmakta olduğunu ve elektronik medyanın sanatı icra etmek için yeni bir yol açacağını öngörmüştür (Shanken, 2002, s. 435).

Matematik, robotik teknolojiler ve hesaplama yöntemlerini kullanarak sanat üreten sanatçılar, literatürde geniş bir yer tutmaktadır. Bu tür uygulamalar, genetik sanat, algoritmik sanat, karmaşık sistemler ve yapay zekâ gibi çeşitli alanlarda sanat ve bilgi teknolojilerinin kesişim noktalarını temsil etmektedir. Bu kesişim, farklı

disiplinlerden gelen bireylerin ilgisini çekmekte ve kapsamını genişletmektedir. Bu nedenle, sanat ve teknoloji alanlarına ilgi duyan bireylerin, birbirlerinin geçmişlerini ve ilgi alanlarını anlamaları önem taşımaktadır (Ahmed vd., 2009, s. 569).

Büyük veri, bulut bilişim, makine öğrenimi, siber-fiziksel sistemler ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerin sürekli gelişimi, yeni bir teknolojik ve endüstriyel devrimi beraberinde getirmiştir. Bu gelişmeler, üretim yöntemlerinden yaşam biçimlerine ve düşünce tarzlarına kadar dünya toplumunu birçok yönden yeniden şekillendirmiş ve köklü değişimlere yol açmıştır. Bu süreç, sanatçıların kavramsal yeniliklerini ve sanatsal ifade biçimlerini etkileyerek sanat ve teknoloji, bilgisayar sanatı, medya sanatı, biyo-sanat ve insan-makine hibrit sanatı gibi yeni sanat paradigmalarının ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır (Li, 2020, s. 103). Bu bağlamda dijital sanat, doğa bilimleri, sosyal bilimler ve beşeri bilimler arasında disiplinler arası ve kapsamlı bir alan olarak öne çıkmıştır. Bilim ve teknolojideki ilerlemelerle birlikte medya teknolojisi gelişmiş ve dijital medya sanatında daha geniş bir uygulama alanı bulmuştur. Dijital medya sanatında sanat teknolojilerinin kullanımı, sanatsal üretim araçlarını çeşitlendirmiş ve üretim sürecinin kalitesini artırmıştır (Gong, 2021, s. 105).



Görsel 1. Pamela Rentz - 2018, Sanat ve Teknoloji.

Kaynak: Özdemir, 2022, s. 124

Medya, bilgisayar ve sanat arasındaki etkileşim, dijital çağda teknolojik gelişmelerle birlikte artmıştır. Etkileşimli ve sanal medya formatlarının

yaygınlaşması, estetik ile teknoloji arasındaki ilişkiyi tartışmaya açmıştır (Spielmann, 2012, s. 1). Yeni medya, elektronik cihazlar ve dijital teknolojilerle etkileşimi içerirken, dijital medya sanatı, rasyonel düşünce ve sanatsal fikirleri birleştirerek modern medyayı temel alır (Wang ve Yang, 2021, s. 8).



Görsel 2. Shahid Singh - 2021, Sanat ve Yeni Medya.

Kaynak: Özdemir, 2022, s. 125

Dijital medya sanatı, bilgi aktarımı ve güvenilirliği bağlamında kültür oluşturma ve değer gerçekleştirme süreçlerine katkı sağlamaktadır (Degand, 2019, s. 369). Ancak sanatçılar ve teknologların rollerine dair belirsizlikler ile dijital sanatın kültürel katkılarının etkili bir şekilde nasıl sağlanacağı konusu tartışmalıdır (Wang ve Yang, 2021, s. 7). Siber sanat, küreselleşme ve bireyselleşmenin etkisiyle modern toplumu yansıtan bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır (Deuze, 2005, s. 64). Yeni medya, insan ve makinenin birbirine bağlı olduğu bir etkileşim sistemi sunarken, sosyal ağlar ve işbirlikçi teknolojiler, iletişim ve kültürel etkileşimde yeni olanaklar yaratmıştır (Castells, 2005, s. 18).

2.2. Dijital Sanatların Tanımı

Günümüzde dijital sanat ve yeni medya sanatı olarak adlandırılan sanat türleri, geleneksel sanat eserlerinden yapısal olarak oldukça farklıdır. Resim ve heykel gibi sanat dallarının kökenleri, büyü ve inanç gibi unsurlarla yakından ilişkilidir. Batı sanat tarihinde bu sanatların din ve ritüellerle olan bağlantısı, tarih öncesi dönemlere kadar takip edilebilir. Benjamin'in makalesinde ifade ettiği gibi, sanat eseri başlangıçta ritüelin bir parçası olarak varlık bulmuş ve ona 'biriciklik' özelliğini kazandıran, bu tapınma pratiği olmuştur. Sanat, ritüelin temsil dünyasında özgün bir kimlik edinmiş, ritüeller aracılığıyla gelenekle bütünleşmiş ve zamanla bu gelenekle birlikte dönüşüm sürecine girmiştir (Toptaş, 2022, s. 175).

Dünya ya giderek daha somut hale geliyor ya da yok olmaya yüz tutuyor demek, aslında ruhsuz bir bedeni bir giysiyle örtmek gibidir. Bir nesnenin metalaşması, aynı zamanda onun hayaletimsi bir varlığa dönüşmesi anlamına gelir (Tan, 2011, s. 12). Toplumlar da benzer şekilde ister ilkel ister gelişmiş olsun, asla durağan ya da hareketsiz olarak nitelendirilemez. Her toplumda, yapısında ve sistemlerinde sürekli bir dinamizm ve değişim söz konusudur. Özellikle 19. ve 20. yüzyıllar, değişimin yüzyılları olarak adlandırılabilir. Bu dönemlerde toplumsal yapılar, davranış biçimleri, sistemler ve kurallar sürekli bir dönüşüm geçirmiştir (Tan, 2011, s. 5). Dijital sanat da bu dönüşüm sürecinin bir parçası olarak tanımlanabilir. The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF) tarafından 2005 yılında hazırlanan "Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü"ne göre dijital sanat, bir veya birden fazla dijital işlem ya da teknoloji kullanılarak üretilen sanatı ifade eder (Johnson ve Shaw, 2005, s. 10). Bu bağlamda dijital sanat hem teknolojik ilerlemeler hem de toplumsal değişimlerle şekillenen çağdaş bir ifade biçimidir.

Dijital sanat, teknolojinin sanatla birleşiminden doğmuş ve modern sanat anlayışını derinden etkileyen bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır. TDK'ya göre dijital, verilerin elektronik ortamda sunulmasını ifade ederken, dijital sanat; dijital medya, video, interaktif sanat, bilgisayar grafikleri ve animasyon gibi teknolojileri bir araya getiren çağdaş bir sanat türü olarak tanımlanmaktadır. Dijital sanatın temelini, I. ve II. Dünya Savaşı sonrası bilim, endüstri ve toplumsal

değişimlerin getirdiği kırılmalar ve yeni sanat anlayışları oluşturmaktadır. Bu dönem, sanat ve teknolojinin iş birliğiyle şekillenen yeni ifade biçimlerinin gelişimine zemin hazırlamaktadır (Yıldırım, 2019, s. 320).

Dijital sanatın ortaya çıkışıyla birlikte, bilgisayar ve yazılım teknolojilerindeki ilerlemeler, sanatçılara benzersiz yaratım ve ifade olanakları sunmaktadır. Dijital sanat, sanat eserlerini fiziksel bir forma dönüştürmekten bağımsız olarak, yalnızca dijital ortamda var olabilen net sanat gibi yeni türleri de içermektedir. Bu çeşitlilik, dijital sanatın estetik ve teknik açıdan değerlendirilmesini karmaşık hale getirmektedir. Dijital teknolojiler, sanatın yaratım ve deneyimleme biçimlerinde tamamen yeni imkanlar sunarak, geleneksel sanat objeleri ile dijital doğmuş sanat arasında bir ayrım yaratmaktadır. Bu sanat türü, daha önce geleneksel sanat dallarında işlenen temaları dijital ortamda yeniden keşfederek, farklı ve melez bir yapıya ulaşmaktadır. Dijital sanat, tarihsel sanat akımlarını tamamen reddetmemiş, aksine onları içeren ve dönüştüren bir yapı sergilemektedir. Bu durum, dijital sanatın yalnızca bir araç veya ortam olarak değil, kapsamlı bir sanat akımı olarak değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir (Paul, 2015, s. 3).

Dijital sanat, geleneksel sanat anlayışlarından çeşitli yönleriyle ayrılmaktadır. Bu farklılıkların temelinde, dijital sanatın kendine özgü görsel dili kadar, belki de ilk kez sanat ve bilimin iş birliğiyle ortaya çıkmış bir form olması yatmaktadır. O dönemde dijital görsel imgeler üreten sanatçıların çoğunun bilim insanı olması şaşırtıcı değildir. Çünkü sanatçıların ticari olarak piyasada bulunmayan bilgisayarlara erişimi ya da bu bilgisayarlara sahip olması oldukça zordu. Ayrıca, bu cihazları kullanabilmek için gerekli teknik bilgiye ve donanıma sahip olmaları gerekiyordu. Bu nedenle, dijital sanatın ilk uygulayıcıları genellikle ya birer bilim insanıydı ya da bu teknolojiyi kullanabilen bilim insanlarıyla ortak çalışan sanatçılardı (Kızılaslan ve Kozlu, 2012, s. 110).

2.3. Dijital Sanatın Niteliği

Sanat ve teknolojinin bir araya geldiği bu çalışmalar, genellikle üniversitelerde ya da büyük şirketlerin laboratuvarlarında yürütülüyordu. Dijital

sanatın başlangıç dönemindeki eserler, dönemin şartlarında teknik açıdan oldukça ileri bir teknolojiyle üretildiği için sanatçı ve bilim insanlarının iş birliği zorunlu hale gelmişti. Sanat tarihi boyunca hiçbir dönemde sanatçılar ve bilim insanları arasında bu denli yoğun bir ortaklık görülmemiştir. Bu perspektiften bakıldığında, dijital teknolojilerin sanatsal anlatım üzerinde belirleyici bir rol oynadığı ve dijital sanat eserlerinde kullanılan “Dijital İmgelerin”, görselleştirme teknikleriyle özgün bir görsel dile dönüştüğü gözlemlenmektedir. Ancak, dijital teknolojilerin, imaj işleme tekniklerinin, yazılım ve programların geldiği nokta dikkate alındığında; dijital imgeler ve görselleştirme yöntemlerindeki çeşitlilik, dijital eserlerin teknik ve yapısal özelliklerini sanatsal bağlamda değerlendirmeyi zorlaştırmaktadır (Kızılaslan ve Kozlu, 2012, s. 110-111).

Dijital sanat, modern teknolojilerin sağladığı imkânlarla sanat dünyasında devrim niteliğinde yenilikler sunmaktadır. Geleneksel sanat formlarından farklı olarak dijital araçlar, sanatçılara ve izleyicilere geniş bir ifade ve etkileşim alanı açmaktadır. Bu durum, sanatın doğasını ve tanımını derinden etkilemektedir. Dijital sanatın sanat kavramı üzerindeki etkileri aşağıda verilmiştir (Özdal, 2020, s. 13):

1. Genişleyen İfade Alanları: Dijital teknolojiler, sanatçıların hayal güçlerini özgürce ifade edebilmeleri için yeni araçlar ve yöntemler sunmaktadır. Dijital çizim, üç boyutlu modelleme, animasyon ve interaktif medya gibi birçok farklı teknik, sanatçılara geleneksel sınırların ötesinde çalışma fırsatı vermektedir. Bu da sanatın ifade olanaklarını genişletmekte ve daha yenilikçi eserlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır (Çakır, 2013, s. 5).

2. Etkileşim ve İzleyici Katılımı: Dijital sanat, izleyiciyi yalnızca gözlemci konumunda bırakmamakta; onları eserle etkileşim kurmaya davet etmektedir. Hareket, dokunma veya ses gibi farklı yollarla sanat eserleriyle etkileşim kurulabilmektedir. Bu durum, sanatın deneyimsel bir boyut kazanmasına ve izleyicinin eserle daha derin bir bağ kurmasına olanak tanımaktadır (Özdal, 2020, s. 13).

3. Yaratıcılığın Dijital Boyutu: Bilgisayarlar ve dijital yazılımlar, sanatçılara sınırsız bir yaratıcılık alanı sunmaktadır. Sanatçılar, dijital dünyadaki araç ve teknolojileri kullanarak yenilikçi ve deneysel projeler gerçekleştirebilmektedir. Bu, dijital sanatın sanatçıların sınırlarını zorlamasına ve geleneksel formlar ötesinde yaratıcı çözümler sunmasına olanak tanımaktadır (Çakır, 2013, s. 5).

4. Sanatın Daha Geniş Kitlelere Ulaşması: Dijital eserler, internet ve diğer dijital platformlar sayesinde kolayca paylaşılabılır ve dünya çapında erişilebilir hale gelmektedir. Bu, sanatın daha fazla insan tarafından görülmesini, takdir edilmesini ve tartışılmasını mümkün kılmaktadır. Böylece sanat, daha geniş bir kitleye ulaşma potansiyeline sahip olmaktadır (Özdağ, 2020, s. 13).

5. Koruma ve Çoğaltma Kolaylığı: Dijital sanat eserleri, fiziksel ortama bağımlı olmadıkları için kolayca korunabilmekte ve istenildiğinde yeniden üretilmektedir. Dijital kayıtlama yöntemleri sayesinde eserler, zamanla bozulma ya da kaybolma riski taşımadan saklanabilmektedir. Bu durum, sanatın sürekliliği açısından büyük bir avantaj sunmaktadır (Yalçın, 2017, s. 93).

6. Sanatın İnteraktif ve Deneyimsel Doğası: Dijital sanat, izleyicilerin sanat eserlerini deneyimlemesine ve onlarla aktif olarak etkileşim kurmasına olanak sağlamaktadır. Bu, sanatın sadece görsel ya da duygusal bir izlenim olmaktan çıkıp, bireylerin aktif bir katılımında bulunduğu bir deneyime dönüşmesini sağlamaktadır (Çakır, 2013, s. 5).

7. Yeni Sanat Türlerinin Ortaya Çıkışı: Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte ağ sanatı, dijital kurgu ve sanal gerçeklik sanatı gibi yeni sanat türleri ortaya çıkmaktadır. Ağ sanatı, internet teknolojilerini kullanarak interaktif eserler yaratmakta ve bu eserleri geniş bir kitleye sunmaktadır. Benzer şekilde, sanal gerçeklik sanatında izleyiciler, eserin bir parçası haline gelmekte ve sanatla doğrudan bir bağ kurabilmektedir (Cengizkan, 2010, s. 43).

8. Sanatın Evrimi: Dijital sanat, sanatın geleneksel tanımlarını sorgulamakta ve dönüştürmektedir. Sanatçılar ve izleyiciler, dijital platformların sağladığı

yeniliklerle sanatın ne olduđu ve nasıl deneyimlenmesi gerektiđi hakkında yeniden düşünmeye teşvik edilmektedir. Bu durum, sanatın modern dünyada evrimleşmesine ve değışen toplumsal dinamiklere ayak uydurmasına katkıda bulunmaktadır (Özda, 2020, s. 13).



BÖLÜM 3: TÜRKİYE’DE DİJİTAL SANAT

Dijital sanat, teknoloji ve bilimin ilerlemesiyle şekillenmiş, bilgisayarların gelişimiyle gerçek anlamda bir uygulama alanı bulmuştur. İlk aşamada bilim insanlarının öncülüğünde ortaya çıkan bu sanat formu, matematiksel ve soyut verilerle yeni sanal görseller üretmiştir. 1946’da geliştirilen ENIAC, bu sürecin başlangıç adımlarından biri kabul edilmektedir. 1960’lı yıllarda sanat ve teknoloji iş birliğini destekleyen Experiments in Art and Technology (EAT) gibi oluşumlar kurulmuş; Ben Laposky, Herbert W. Franke ve John Whitney Sr. ilk dijital sanat örneklerini vermiştir. Avrupa’da bilgisayar sanatına yönelik ilk sergi ise 1968’de Londra’da açılmıştır. Aynı dönemde Harold Cohen, “AARON” adlı yapay zekâ programıyla sanatsal üretimi bilgisayar ortamına taşımıştır. 1980’lerin sonunda grafik yazılımlarının gelişmesi ve Photoshop’un ortaya çıkmasıyla dijital sanat daha erişilebilir hâle gelmiş, internetin yaygınlaşmasıyla kapsamı heykel, performans, video ve animasyona kadar genişlemiştir. Bu süreçte Yoshiyuki Abe gibi sanatçılar önemli katkılar sağlamıştır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 219).

Dijital sanatın günümüzdeki gelişimi ve gelecekteki potansiyeli, modern sanat akımlarıyla kurduğu ilişki çerçevesinde değerlendirilmelidir. ABD Utah Üniversitesi’nden sanatçı ve medya araştırmacısı Frank Dietrich, bilgisayar sanatının tarihsel süreçte modernizmle bağlarını ve sanata kazandırdığı yenilikleri incelemiştir. Erken dönem bilgisayar sanatçıları, her ne kadar Konstrüktivist düşünceyi derinlemesine araştırmamış olsalar da, matematik ve bilimin estetik boyutuna duydukları ilgiden dolayı bu yaklaşımlardan etkilenmişlerdir (İbrahim, 2016, s. 1).

Bu dönemde yalnızca sanat hareketleri değil, aynı zamanda teknolojinin sunduğu olanaklar da sanatın yönünü belirlemiştir. Bell Labs, araştırmacılar için deneysel bir ortam sağlayarak mühendisler ve sanatçılar arasında yenilikçi iş birliklerini desteklemiş; bu çerçevede Lillian Schwartz, Stanley Van Der Beek ve Nam June Paik gibi sanatçılar önemli projeler üretmiştir. 1960’lı yıllarda Bell Labs’ta ortaya çıkan eserler, hem dönemin sanat anlayışlarından hem de yeni teknolojik imkanlardan beslenmiştir (King, 2002, s. 88).

Teknoloji ve sanat ilişkisine dair kuramsal düzeyde Marshall McLuhan, geleneksel sanat formlarının teknolojik gelişmelerle dönüşümüne dikkat çekmiş, sanatçının göz merkezli imge üretme anlayışının eski önemini yitirdiğini belirtmiştir. Ona göre resim, heykel ve fotoğraf gibi sanat dalları tarih boyunca kendi dönemlerinin teknolojik araçlarıyla şekillenmiş; holografi gibi yeni teknikler ise sanatsal anlayışa farklı boyutlar katmıştır. Günümüzde ise dijital medya ve teknolojiler, sanat üretiminde temel belirleyici unsur hâline gelmiştir (İbrahim, 2016, s. 2).

Tarih boyunca kültürel ve teknolojik ilerlemelerle evrilen sanat anlayışı, günümüzde yapay zekâ teknolojilerinin etkisiyle yeni bir aşamaya taşınmaktadır. Gelenekselde insan emeği ve duygusuyla şekillenen sanat eserleri, artık algoritmalar ve sinir ağları yardımıyla da üretilmektedir. Bu durum, insan ile makine arasındaki sınırları bulanıklaştırmakta ve özgünlük kavramı üzerinde derin etkiler yaratmaktadır. Yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin, insan duygularını ve yaşanmışlıkları yansıtıp yansıtamayacağı ise tartışılmaya devam etmektedir (Aris vd., 2023, s. 219-220).

Yapay zekâ teknolojisini sanatta olumlu bir gelişme olarak değerlendirenler, bu araçların sanatçılara yeni ifade biçimleri sunduğunu ve yaratıcı süreçleri desteklediğini vurgulamaktadır. Diğer yandan, insan dokunuşunun ve bireysel deneyimlerin kattığı özgün değerlerin makine tarafından tam anlamıyla yakalanamayacağı görüşü de güçlü bir şekilde dile getirilmektedir. Önümüzdeki dönemde sanat, insan ve yapay zekâ iş birliğiyle ortaya çıkan yeni yaratım yöntemlerini keşfetmeye devam edecek; buna karşılık sanatın duygusal özü ve özgünlük arayışı önemini koruyacaktır (Aris vd., 2023, s. 220).

Dijital sanat, dijital teknolojilerin yaratım ve sunum süreçlerine entegrasyonu yoluyla ortaya çıkan ve çağdaş sanatın en dinamik alanlarından biri hâline gelen bir ifade biçimidir. 1960'lardan itibaren bilgisayar sanatı ve multimedya sanatı kavramları çerçevesinde anılmaya başlanmış, zamanla “dijital sanat” terimi yeni medya sanatının genel tanımı olmuştur. Başlangıçta geleneksel sanat çevrelerinden eleştiriler almış olsa da internet sanatı, sanal gerçeklik ve dijital açılışlar gibi yeni

türlerin gelişmesiyle, küresel sanat sahnesinde önemli bir konuma ulaşmıştır. Günümüzde ürün tasarımı, grafik tasarım, animasyon, yazılım geliştirme ve dijital pazarlama gibi pek çok alanda dijital sanat uygulamaları yoğun bir biçimde kullanılmakta; sunduğu esneklik, düşük maliyet ve yüksek görsel etki sayesinde yaratıcı sektörlerin vazgeçilmez bir bileşeni olmuştur (El Hajj, 2022, s. 109-110).

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte, dijital sanatın etkisi önümüzdeki yıllarda daha da artacaktır. Algı kuramı, mantıksal tasarım yöntemleri ve iletişim temelli estetik anlayışlar, dijital sanatın hem sanatsal hem de bilimsel yönünü güçlendirmekte; disiplinlerarası bilgi birikimiyle daha bütüncül eserlerin üretimine olanak sağlamaktadır. Dijitalleşen yaşam biçimleri, dijital sanatı yalnızca bir ifade biçimi olmaktan çıkarıp, kültürel ve ekonomik dinamikler üzerinde doğrudan etkili bir araç hâline getirmiştir. Bu yönüyle dijital sanat, gelecekte sanatın evrimine yön veren en güçlü unsurlardan biri olmayı sürdürecektir (El Hajj, 2022, s. 111-113).

Sanatsal eğitim bağlamında ise, dijital tasarım becerileri kazanan öğrenciler, dijital yetkinlikleri gelişmemiş akranlarına kıyasla önemli bir rekabet avantajı elde etmektedir. Bu nedenle sanat eğitimi programları, yaratıcı düşünme, problem çözme ve hayal gücünü geliştirme gibi yetenekleri dijital ortamlar aracılığıyla desteklemeye odaklanmaktadır (González-Zamar ve Abad-Segura, 2021, s. 145). Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte dijital ekosistem içinde yeni metodolojik modeller ortaya çıkmış; bu durum, eğitimsel ve yaratıcı potansiyeli yüksek uygulamalara ilgi artışına yol açmıştır (Garcia-Esteban ve Jahnke, 2020, s. 519).

Dijital sanat, birçok sosyal boyutuna rağmen, özgün sanatsal içerikler ve yenilikçi yaklaşımlar sunmaktadır. Lev Manovich, amatör sanat üretiminin büyük ölçüde artmasıyla birlikte profesyonel sanatın medya üretiminde ve erişiminde aşırı demokratikleşmenin nasıl bir etki yaratacağını sorgulamıştır. Manovich'e göre, modern sanat geçmişte hiç olmadığı kadar ticari başarı elde etmiş ve çağdaş sanat, kitlesel kültürün bir parçası haline gelmiştir. Ancak, bu ekonomik başarıya rağmen profesyonel sanatçılar, kavramsal derinlik ve sanatsal içgörü açısından amatör üretimlerin etkilerini dikkate almak zorundadır. Dijital ve çevrimiçi medya ortamlarının doğası gereği hızlı değişim ve etkileşim, sanat eserlerinde yeni refleks

ve dönüşüm biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Manovich, sanat için esas zorluğun mükemmel amatör çalışmalar değil, Web 2.0 kültürünün sürekli yenilik, enerji ve öngörülemezlik dinamiklerinde yattığını belirtmektedir. Bu hızlı dijitalleşmenin çeşitli dezavantajları da vardır. Örneğin, tamamen dijital bir ortamda var olan Adobe Dijital Medya Müzesi'nde, aşırı karmaşık web tasarımı nedeniyle teknik erişim sorunları yaşanabilmektedir (Ünsal, 2020, s. 32).

Sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, tarih boyunca farklı biçimlerde gelişmiş, günümüzde ise dijital sanatın yükselişiyle birlikte daha belirgin bir hal almıştır. Mark Matthews'a göre teknoloji, yalnızca sanat üretiminde kullanılan bir araç olmaktan çıkmış, aynı zamanda sanat eserinin kendisinin bir parçası haline gelmiştir. Dijital sanat ve video sanatı gibi yeni ifade biçimleri, teknolojik araçların sağladığı olanaklarla daha etkileşimli ve dinamik eserlerin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Teknoloji aynı zamanda sanata erişimi genişletmiş ve demokratikleştirmiştir. Blockchain gibi yeni sistemler, sanat eserlerinin yatırım aracı olarak daha geniş kitlelere ulaşmasını mümkün kılmıştır. Müzeler ve galeriler ise sanal turlar, artırılmış gerçeklik uygulamaları ve interaktif içeriklerle ziyaretçi deneyimlerini geliştirmektedir. Ayrıca izleyici davranışlarının dijital yöntemlerle izlenmesi, müzelerin daha etkili sergiler oluşturmaya yardımcı olmaktadır (Singh, 2025, s. 76).

Günümüzde 3D modelleme, dijital illüstrasyon ve sanal gerçeklik gibi alanlar, sanatın yeni ifade biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Sanal ve gerçek dünyalar arasındaki sınırların bulanıklaştığı bu süreç, sanatın üretim ve sunum yöntemlerinde radikal değişimlere yol açmıştır. Dijital sanat gelecekte, yapay zekâ, biyoteknoloji ve veri bilimi gibi alanlarla daha fazla iç içe geçerek hem sanatsal yaratıcılığı hem de izleyiciyle kurulan ilişki biçimlerini dönüştürmeye devam edecektir. Geleneksel malzemeler yerine veri, algoritma ve sanal ortamlar gibi yeni “malzemeler” kullanan çağdaş sanatçılar, sanatı yalnızca estetik bir üretim alanı olmaktan çıkarıp, kültürel ve teknolojik bir deneyim alanına taşımaktadır (Ünsal, 2020, s. 60-63).

3.1. Türkiye’de Dijital Sanatın Gelişimi

Türkiye’de dijital sanatla ilgilenen sanatçıların çoğunluğunu geçmişte grafik ve fotoğraf alanlarında üretim yapmış isimler oluşturmaktadır. Bunun yanında, heykel, müzik ve sinema gibi farklı disiplinlerden gelen sanatçılar da dijital alanda çalışmalar gerçekleştirmektedir. Sanatçılar bu alana yöneldikçe sayıları artmakta; ancak dijital sanatın sanat galerilerinde görünürlük kazanması ve toplumda geniş kitlelere ulaşması henüz istenen düzeye ulaşmamıştır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 219).

Çizgen’in aktardığına göre, Türkiye’de dijital sanat kavramını sanat çevreleriyle tanıştıran ilk isim Özcan Onur’dur. 1960’lı yıllarda Güzel Sanatlar Akademisi’nden mezun olan Onur, resim ve heykel çalışmalarının yanı sıra dijital teknolojilere olan ilgisiyle de öne çıkmıştır. Paris’te, kişisel bilgisayar ortamında geliştirilen ilk grafik programları üzerinde çalışan bir ekibin parçası olmuştur (Çizgen, 2007, s. 68). O dönem ürettiği dijital görüntüleri, teknik olanakların sınırlı olması nedeniyle ekranlardan fotoğrafla belgeleyerek, 1986 yılında İstanbul ve Paris’te düzenlediği “Elektropentür” adlı sergide izleyiciyle buluşturmuştur (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 219).

2000’li yıllarda dijital sanatın Türkiye’de daha geniş kitlelere ulaşması için çeşitli oluşumlar kurulmuştur. Bu girişimlerden biri olan NOMAD, 2002 yılında bağımsız bir yapı olarak ortaya çıkmış, 2006 yılında ise dijital sanat alanında kurulan ilk dernek olmuştur. Tasarımcılar, mühendisler, mimarlar, küratörler ve yazarların oluşturduğu çekirdek kadro, teknik ve kuramsal iş birliklerini güçlendirmeyi hedeflemiştir. Başak Şenova, Emre Erkal ve Erhan Muratoğlu bu oluşumun öncülerindendir. NOMAD tarafından 2003 yılında gerçekleştirilen “ctrl_alt_del” etkinliği, Türkiye’nin ilk işitsel sanat (sound art) festivali olma niteliği taşımaktadır. Bu dönemde ayrıca, dijital kültürü ve onun sanatsal yansımalarını desteklemek amacıyla kurulan Dijital Sanat ve Kültür Vakfı da önemli bir adım olarak öne çıkmaktadır. Vakıf, bireysel ve toplumsal yaşamda dijital teknolojilerin etkisini artırmayı ve Türkiye’nin Avrupa Birliği ile diğer gelişmiş ülkelerle sanatsal anlamda

daha güçlü bağlar kurmasını desteklemeyi amaçlamaktadır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 219-220).

Dijital sanatın küresel ölçekte gelişimi, video sanatının doğuşuyla yakından ilişkilidir. 1950'lerin sonlarında televizyon teknolojisinin sanatsal bir ifade aracı olarak kullanılmasıyla birlikte ilk kuşak video sanatçıları ortaya çıkmıştır. Wolf Vostell, çalışan televizyonları “de/collage” adlı eserlerine entegre ederken, Nam June Paik televizyon yayınlarını miknatıslarla manipüle ederek yeni deneysel biçimler üretmiştir. Bu yaklaşımlar video sanatının temelini oluşturmuştur. Teknolojik ilerlemelerle birlikte video kayıtları galerilerde ve bienallerde yer almaya başlamış; video, bağımsız bir sanat eseri niteliği kazanarak heykel ve performans gibi diğer sanat disiplinleriyle etkileşim kurmuştur. Nam June Paik’ın Sony Portapak kullanarak gerçekleştirdiği ilk video gösterimi, bu sanat dalının başlangıcı kabul edilmektedir (Çaşkurlu Belgesay, 2013, s. 38).

Sony Portapak’ın sunduğu taşınabilirlik, video sanatının yaygınlaşmasını hızlandırmıştır. Türkiye’de ise video teknolojilerine erişim, ekonomik ve yasal kısıtlamalar nedeniyle gecikmiştir. İstanbul Teknik Üniversitesi’nin 1950 yılında başlattığı televizyon yayınları, ithalat yasakları ve bütçe sıkıntıları nedeniyle sınırlı kalmıştır. Sanat üretiminde video kameraların etkin şekilde kullanılabilmesi, ancak 1980’li yılların sonlarında mümkün olmuştur. Yurt dışında çalışan Nil Yalter ve Teoman Madra gibi sanatçılar ise 1970’lerden itibaren video sanatı alanında üretim yapmaya başlamışlardır. Nil Yalter, Paris’te gerçekleştirdiği çalışmalarıyla hem Türkiye’de hem de uluslararası platformda video sanatının öncülerinden biri olarak kabul edilmektedir. Türkiye’de video sanatı, teknik altyapı eksikliklerinin aşılmasıyla birlikte 1990’lı yılların ikinci yarısında daha etkin bir üretim alanı haline gelmiştir (Çaşkurlu Belgesay, 2013, s. 38).

Dijital sanatın Türkiye’deki serüveni esas olarak 1990’lı yıllarda başlamış ve zamanla güçlenmiştir (Sağlamtimur, 2010, s. 3). Bu süreçte sanat etkinlikleri, tasarımlar ve sunumlar, teknolojik ilerlemelerle birlikte dijital ortama taşınmıştır. Sanatçıların bu yeni mecra üzerinde üretim yapabilmesi için teknik bilgiye ihtiyaç duyulmuştur. Ancak teknik altyapıya sahip olmayan sanatçılar da bilgisayar ve

yazılım uzmanlarıyla iş birliği yaparak dijital sanat ürünleri ortaya koyabilmiştir (Kızılaslan ve Kozlu, 2024, s. 234).

Mehmet Can Özer, “Işık Senfonisi” adlı eseriyle Türkiye’de gerçek zamanlı görsel-işitsel performansların öncüsü sayılmıştır. Bülent Özgün ise dijital resim alanında “Dijital Çizgiler” adlı eseriyle dikkat çekmiştir. Bu öncüler dışında, Candas Şişman, Memo Akten, Refik Anadol, Bager Akbay ve Burak Arıkan gibi sanatçılar da ulusal ve uluslararası alanda dijital sanatın önemli temsilcileri arasında yer almaktadır. Türkiye’de dijital sanatın gelişiminde üniversitelerin açtığı yeni medya bölümleri büyük rol oynamış, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sabancı Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi bu alanda öncü eğitim kurumları olmuştur. Dijital sanatın yaygınlaşmasına İstanbul New Media Festivali, Amber Platform, Dijital Uçlar Festivali ve IDAF gibi etkinlikler katkı sağlamıştır. Ayrıca NOS Visuals, Nohlab, Ouchhh ve DECOL gibi sanat kolektifleri dijital sanat üretimini desteklemiş ve uluslararası platformlarda Türkiye'yi temsil etmiştir. Günümüzde Türkiye’de dijital sanat ve yeni medya çalışmaları hızla gelişmekte, akademik yayınlar ve uluslararası iş birlikleriyle küresel tanınırlık kazanmaktadır (Garakhanova, 2023, s. 3835-3836).

3.2. Türkiye’de Dijital Sanatın İlk Örnekleri

Türkiye’de dijital sanatın başlangıcı 1990’lı yıllara dayanmaktadır. Bu dönemde sanatçılar ve akademisyenler, dijital teknolojilerden yararlanarak yeni ifade biçimleri geliştirmiştir. Teoman Madra, fotoğraf, video, performans ve çoklu ortam çalışmalarıyla dijital sanatın öncülerinden biri olmuştur (Garakhanova, 2023, s. 3835). Teoman Madra (1931-), fotoğraf ve multimedya alanlarında üretim yapan bir sanatçıdır. Dijital ortamda ışığı temel alan soyut fotoğraflar yaratmaktadır. Sanat yaşamına 1964 yılında İstanbul Beyoğlu Sanat Galerisi’nde açtığı sergi ile adım atmıştır. Fluxus akımının etkisinde dijital ortamlarda çalışmalar üretmiş, çoklu ortam, video, enstalasyon ve müzik öğelerini bir araya getirerek Resim ve Heykel Müzesi’nde çeşitli performanslar sergilemiştir. 1967 Paris Bienali, 48. Venedik Bienali, 2006 Akdeniz Ülkeleri Festivali ve 2008 Amber Festivali gibi önemli

etkinliklerde yer almıştır. Madra'nın eserlerinde sıklıkla soyutlama, kodlama ve enstalasyon temalarının ön planda olduğu görülmektedir (Toptaş, 2022, s. 177).



Görsel 3. Işıktan İlham Alan Eserler Seçkisi 2, 1964.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 177



Görsel 4. Selçuk Serisi 914, 2006.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 177

Dijital sanat alanında öne çıkan bir diğer isim ise, 1984 yılından bu yana sanatsal ve eğitsel projeler üreten Hamdi Telli'dir. Telli, son çalışmalarında nesnelerin görünen formlarından hareketle bilgisayar grafikleri ve fotoğraflardan faydalanmıştır. Hamdi Telli (1956-), sanatın matematiksel yönüne odaklanan bir

sanatçıdır. “Binary code” yani ikili kodlama (0-1) sistemlerinin, dijital sanatın temelini oluşturduğunu vurgulamıştır. 1987 yılında, dönemin teknolojik kısıtlamaları nedeniyle fotoğraf kullanarak eserler üretmiştir. Zamanla teknolojik imkanların gelişmesiyle, herhangi bir ara malzeme kullanmadan doğrudan ikili kodlama teknolojisiyle çalışmalar yapmıştır. “Noktanın Boyutları” ve “Noktalar Senfonisi” adlı sergilerinde yer alan eserler, Türkiye’de dijital sanat alanında önemli örnekler arasında sayılmaktadır (Toptaş, 2022, s. 178).



Görsel 5. Sayıların Senfonisi Seçki 1.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 178

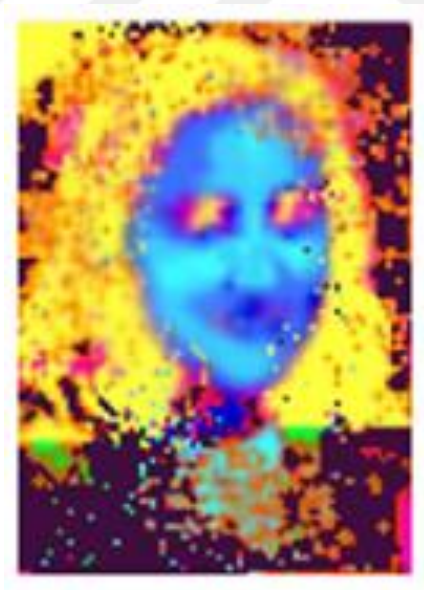


Görsel 6. Sephonies of Dots.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 178

Sanatçı, çalışmalarını fotoğraflarını dijital ortamda işleyerek üretmektedir. Hem ulusal hem de uluslararası düzeyde çeşitli ödüller kazanmış ve birçok sergide eserlerini sunmuştur. Dijital sanat perspektifinden değerlendirildiğinde, fotoğraf işleme ve yerleştirme gibi tekniklerden yararlanarak oluşturduğu eserleriyle öne çıkmaktadır.

Orhan Cem Çetin (1960-), doğa, varoluş, ölüm, hüznün, zaman ve mülkiyet gibi kavramları eserlerinde ele almaktadır. Sanatsal üretiminde, fotoğrafın yalnızca görüntü sunmasının ötesine geçmesi gerektiğine inanarak optik temelli çalışmalar yapmıştır. 1993 yılında açtığı “Reankarnasyon” başlıklı sergi, sanatçının ilk dijital fotoğraf sergisidir (Url-4). Bu sergide analog fotoğraflar siyah-beyaz bir tarayıcı aracılığıyla dijital ortama aktarılmış, çeşitli yazılımlarla renklendirilmiş ve Polaroid Digital Palette CI-5000 cihazı kullanılarak 35mm diapositif filme kaydedilmiştir. Böylece eserlerde analog-dijital-analog (A-D-A) süreci kullanılmıştır (Toptaş, 2022, s. 178).



Görsel 7. Peri, Reankarnasyon, 1993.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 178

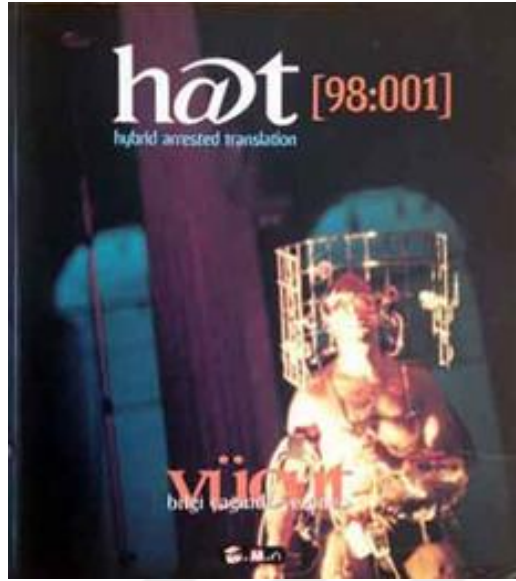


Görsel 8. Şükran, Reankarnasyon, 1993.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 178

Türkiye’de teknolojik araçlar kullanılarak gerçekleştirilen sanat çalışmalarına ilk kez 1995 yılında düzenlenen 4. Uluslararası İstanbul Bienali kapsamında “Concrete Vision” (Somut Öngörüler) sergisinde rastlanmıştır. Bu sergide Teoman Madra, Fatih Aydoğdu ve Onur Eroğlu gibi sanatçılar, medyayı bir ifade aracı olarak kullanarak eserler üretmişlerdir. 1996 yılında ise Atatürk Kültür Merkezi’nde (AKM) yeni medya sanatının önemli unsurlarından biri olan etkileşim temelli bir sergi olan “XAMPLE” düzenlenmiştir. Bu etkinlik, farklı disiplinlerden gelen sanatçıların çeşitli tekniklerle oluşturdukları eserleri bir araya getirmiş; sanatçılar arasında etkileşim ve yaratıcı işbirlikleri kurulmasına olanak sağlamıştır (Çaşkurlu, 2014, s. 50).

Türkiye’deki yeni medya platformu girişim öncüllerinde biri, 1998 yılında yayımlanan ve yalnızca tek bir sayı çıkarabilen *HAT (Hibrid Tutuklanan Çeviri)* adlı medya sanatı ve kuramı dergisidir. “Bilgi Çağında Beden” temasını işleyen dergide P. Virilio, V. Flusser, A. Kroker, H. Moravec, Stelarc, Orlan ve Aziz Coucher gibi sanatçı ve düşünürlerin makalelerine yer verilmiştir (Winegard, 2019, s. 74).



Görsel 9. HAT (Hibrid Tutuklanan Çeviri), 1998.

Kaynak: Winegard, 2019, s. 75

Yeni Medya sanatının bir uzantısı olan Web art ve ağ tabanlı çalışmalar kapsamında, 2003 yılında Web Bienali hayata geçirilmiştir. Tamamen Uluslararası Elektronik Ağ (www) üzerinde yapılandırılan ve yalnızca bu ortamda gerçekleşen Web Bienali, iki yılda bir düzenlenen uluslararası bir çağdaş sanat etkinliğidir. Bu girişimin kurucusu ise Genco Gülan'dır (Winegard, 2019, s. 75).



Görsel 10. Web Biennial, 2002.

Kaynak: Winegard, 2019, s. 75

2002 yılında K rat r Bařak řenova'nın da yer aldıđı bađımsız sanat kolektifi NOMAD,  ađdař sanat ile toplumsal konuları buluřturmayı hedefleyen  nemli bir oluřum olarak kurulmuřtur. Dijital k lt r ve yeni medya sanatının geliřimine katkı sađlayan d đ mk me.org platformu da 2005-2011 yılları arasında aktif olmuřtur (Ertan, 2014, s. 158).

Farklı disiplinlerden beslenerek dijital sanat alanında yeni ifade bi imleri geliřtirmeyi ama layan NOMAD, 2002 yılında bađımsız bir giriřim olarak kurulmuř, 2006'da ise bu alanda faaliyet g steren ilk dernek haline gelmiřtir. Tasarımcılar, m hendisler, mimarlar, k rat rler ve yazarların oluřturduđu  ekirdek kadrosuyla, sanat ılar arasında teknik ve kuramsal iř birliđini desteklemeye y nelik bir yapı oluřturmuřtur (Atan vd., 2015, s. 7).



G rsel 11. Ctrl_Alt_Del Sergi Afiři.

Kaynak: Atan vd., 2015, s. 8

NOMAD'ın temel kadrosu Bařak řenova, Emre Erkal ve Erhan Muratođlu'ndan oluřmaktadır. 2003 yılında d zenledikleri “ctrl_alt_del” etkinliđi, T rkiye'de ger ekleřtirilen ilk iřitsel sanat (sound art) festivali olarak  ne  ıkmaktadır (Atan vd., 2015, s. 8).



Görsel 12. Emre TURHAL, “Digital Art”.

Kaynak: Atan vd., 2015, s. 8

Türkiye’de yeni medya sanatına yönelik ilk festival olan TECHNE, 2006’da düzenlenmiş, bu etkinliğin ardından 2007’de Beden İşlemsel Sanatlar Derneği (BİS) kurulmuştur (Belgesay, 2013, s. 83). Aynı yıl başlayan amberFestival ise yeni medya sanatının Türkiye’deki görünürlüğünü artırmada etkili olmuştur. Güven Çatak’ın Bahçeşehir Üniversitesi’nde kurduğu “Bug” adlı oyun laboratuvarı da bu alanda dikkat çekici bir girişimdir. 2011’de Sabancı Üniversitesi iş birliğiyle İstanbul’da düzenlenen ISEA (International Symposium on Electronic Art) uluslararası bir etkinlik olarak öne çıkmıştır. 2015’te Ebru Yetişkin küratörlüğünde açılan “Dalgalar” sergisi, yeni medya sanatında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Türkiye’de yeni medya sanatına yön veren isimler arasında Ekmel Ertan, Başak Şenova, Ali Miharbi, Murat Germen, Beral Madra, Bager Akbay, Ebru Yetişkin, Burak Arıkan ve Genco Gülan bulunmaktadır (Winegard, 2019, s. 76).

Sadık Demiröz, fotoğraf sanatını Dijital Sanatın farklı temalarını kullanarak çalışmalarına yansıtmaktadır. Kendi ifadesiyle, üretimlerinde mix-medya yöntemini tercih etmektedir. Doğa, insan ve kadın figürleri ise eserlerinde öne çıkan başlıca temalar arasında yer almaktadır (Çoban ve Kıyar, 2015, s. 40).



Görsel 13. Çılgılık, 2017.

Kaynak: Çoban ve Kıyar, 2015, s. 40



Görsel 14. Dünyevi Hikayeler Seçki, 2016.

Kaynak: Çoban ve Kıyar, 2015, s. 40

Mehmet Turgut (1977-), teorik fotoğraf, fotoğraf işleme ve baskı teknikleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Çalışmalarında özellikle kodlama ve sanal gerçeklik temaları ön plana çıkmaktadır (Toptaş, 2022, s. 179).



Görsel 15. Single Ladies, 2013.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 179



Görsel 16. Portreler, Karışık Zamanlı.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 179

Sibel Avcı Tuğla, multimedya grafik, interaktif multimedya, web tasarımı ve dijital resim alanlarında çalışmalar gerçekleştirmektedir. Üretimlerinde kodlama, bağlamsal tasarım ve soyutlama temalarını etkili bir biçimde kullandığı dikkat çekmektedir (Toptaş, 2022, s. 179).



Görsel 17. Soyut İmgelem III, 2019.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 180



Görsel 18. Soyut İmgelem IV, 2019.

Kaynak: Toptaş, 2022, s. 180

Özetle Türkiye’de dijital sanatın gelişimi, bireysel sanatçıların öncü girişimleriyle başlamış ve zamanla kurumsal yapılar, festivaller ve kolektif oluşumlarla desteklenerek geniş bir ivme kazanmıştır.

BÖLÜM 4: YAPAY ZEKANIN GÜNÜMÜZ SANAT VE TASARIMDA KULLANIMI

4.1. Yapay Zekanın Tanımı

Yapay zekâ (Artificial Intelligence – AI), bilgisayar biliminin bir alt alanı olup, çevresinden gelen verileri algılayan, bu verileri analiz eden ve uygun tepkiler üretebilen akıllı sistemlerin geliştirilmesine odaklanmaktadır (Spector, 2006, s. 1252). İnsan zihninin temel bilişsel yetenekleri arasında düşünme, mantık yürütme, karmaşık durumları kavrama, bağımsız karar verme, plan yapma, yenilik üretme ve problem çözme gibi işlevler bulunmaktadır (Kamble ve Shah, 2018, s. 179). Bu özellikler, insanı diğer canlılardan ayırarak yeryüzündeki en yetkin tür konumuna taşımıştır. Tarih boyunca ateşin bulunmasından uzay araştırmalarına ve Mars’a ulaşmaya kadar birçok gelişme, insanın çevresini dönüştürme kapasitesinin göstergesi olmuştur. Bu gelişmelerden biri olan bilgisayar, özellikle bilişsel yükün hafifletilmesi ve karmaşık matematiksel-mantıksal problemlerin çözümünde sağladığı katkılarla modern toplumların temel unsurlarından biri haline gelmiştir.

Bilimsel ilerlemenin sınırsız doğası araştırmacıları, insan zihnini taklit edebilecek “insan yapımı homo sapiens” türü bir varlık geliştirme fikrine yöneltmiş, bu düşünce yapay zekâ kavramıyla somutlaşmıştır. Kavram, “yapay” (insan üretimi) ve “zekâ” (düşünme ve akıl yürütme yetisi) sözcüklerinin birleşimiyle oluşmuş; insan bilişinin işlevlerini taklit edebilen sistemleri tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır (Ghosh ve Thirugnanam, 2021, s. 23-24).

Yapay zekâ, özerk bir biçimde çevresini analiz ederek belirlenen hedeflere ulaşmak amacıyla harekete geçen sistemler şeklinde tanımlanmaktadır (Boucher, 2020, s. III). Daha basit bir ifadeyle, yapay zekâ; veri, algoritma ve işlem gücünü bir araya getiren teknolojiler bütünüdür. Özellikle bilgi işlem teknolojilerindeki gelişmeler ve büyük veri kaynaklarının çoğalması, günümüzde yapay zekâ araştırmalarını hızlandıran en önemli etkenler arasında yer almaktadır (European Commission, 2020, s. 2).

Alan, insan bilişine benzer süreçleri temel alarak karmaşık problemlerin çözümünü amaçlayan bilgisayar programlarının tasarlanmasını içerir. Yapay zekâ araştırmaları, zekânın Homo sapiens'in en temel özelliği olduğu ve bilgisayar sistemleri aracılığıyla yeniden üretilebileceği varsayımına dayanmaktadır. Bu yaklaşım, aynı zamanda gerçeklik algısı ve yapay varlıkların davranışları hakkında felsefi tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Antik çağlardan itibaren efsaneler, edebi metinler ve teoriler aracılığıyla dile getirilen bu sorgulamalar, yapay zekâ fikrinin insanlık tarihindeki köklü düşünsel arka planına işaret etmektedir. İlk dönemlerde yoğun bir iyimserlikle karşılanan yapay zekâ, zamanla teknolojik ve toplumsal alanlarda derin değişimlere yol açmıştır (Lexcelent, 2019, s. 1).

Günümüzde yapay zekâ, teknoloji endüstrisinin vazgeçilmez bileşenlerinden biri haline gelmiş, karmaşık bilişimsel problemlerin çözümünde önemli katkılar sağlamıştır. Çalışma alanının temel sorunları ve hedefleri arasında akıl yürütme, anlamlandırma, bilgiyi organize etme, öğrenme, iletişim kurma, görsel algı ve nesneleri manipüle etme gibi beceriler bulunmaktadır. Bu amaçla yapay zekâ; arama ve analiz yöntemleri, sezgiye dayalı yaklaşımlar, olasılık temelli ve ekonomi temelli modeller gibi çok çeşitli araçlardan yararlanmaktadır (Singh, 2019, s. 566). Günümüzde sanatın çeşitli alanlarında kullanılabilen farklı yapay zekâ uygulamaları mevcuttur.

4.2. Yapay Zekâ Destekli Tasarım Uygulama Araçları

4.2.1. Görsel Sanat ve İllüstrasyon Araçları

Midjourney V7

Discord üzerinden çalışan bu araç, metin tabanlı komutlarla yüksek kaliteli görseller üretir. Sinematik ve stilize edilmiş sanat eserleri oluşturmak için idealdir.

DALL·E 4 (OpenAI)

ChatGPT Plus ile entegre çalışan bu araç, yüksek gerçekçilikte görseller ve metinden görsele dönüşüm sunar. Ayrıca, var olan görseller üzerinde düzenleme yapma imkânı tanır.

Stable Diffusion 3.5

Açık kaynaklı bir model olan Stable Diffusion, metin tabanlı komutlarla detaylı görseller üretir ve inpainting (görüntü tamamlama) gibi özellikler sunar.

Adobe Firefly

Adobe Creative Cloud ile entegre çalışan bu araç, metinden görsele dönüşüm, stil transferi ve içerik bilinciyle dolgu gibi özellikler sunar.

Artbreeder

Kullanıcıların farklı görselleri birleştirerek yeni sanat eserleri oluşturmalarına olanak tanır. Özellikle portre ve manzara tasarımları için kullanılır.

Ideogram

Metin tabanlı komutlarla görseller üreten bu araç, oluşturduğu görsellerde okunabilir metinler de dahil edebilir.

4.2.2. Grafik Tasarım ve UI/UX Araçları

Canva Magic Studio

Kullanıcı arayüzüyle, metin tabanlı komutlarla tasarım önerileri sunar ve animasyonlu içerikler oluşturur.

Uizard

El çizimi veya ekran görüntülerini dijital tasarımlara dönüştüren bu araç, hızlı prototipleme için idealdir.

Figma AI

Figma'nın yapay zekâ destekli özellikleri, düzen önerileri ve içerik önerileri sunarak tasarım sürecini hızlandırır.

Relume AI

Web sitesi projeleri için yapay zekâ destekli wireframe ve içerik oluşturma araçları sunar.

Sketch AI Assistant

UI/UX tasarımında düzen ve tutarlılık sağlamak için yapay zekâ destekli özellikler sunar.

Khroma

Kullanıcının renk tercihlerine göre kişiselleştirilmiş renk paletleri oluşturur.

Jasper Art

Pazarlama ve içerik üretimi için hızlı ve yaratıcı görseller oluşturur.

Kittl Copilot

Sanatsal düzenlemeler ve tipografi odaklı içerikler için metin tabanlı komutlarla tasarım önerileri sunar.

4.2.3. Video ve Hareketli İçerik Araçları

Runway ML

Video düzenleme, sahne düzenleme ve stil transferi gibi özellikler sunar. Gerçek zamanlı iş birliği imkânı tanır.

Vevo 3 (Google)

Metin tabanlı komutlarla video ve ses içeriği üretir.

Flow (Google)

AI destekli film yapımı için araçlar sunar, gerçekçilik ve etkileşimi artırır.

Vizard

Uzun içeriklerden otomatik olarak video klipler oluşturur ve metinden videoya dönüşüm sağlar.

Google Beam

3D video konferans ve iletişim için geliştirilmiş bir platformdur.

4.2.4. Genel Amaçlı ve Diğer Araçlar

ComfyUI

Açık kaynaklı, düğüm tabanlı bir arayüzdür ve Stable Diffusion gibi modellerle görsel üretim yapar.

Jules (Google)

Yapay zekâ destekli kod yazma ve uygulama geliştirme aracı sunar.

Galileo AI

Metin tabanlı komutlarla düzenlenebilir UI tasarımları üretir.

4.2.5. Moda Tasarımında Kullanılan Yapay Zekâ Araçları

CLO 3D: Gerçekçi 3D giysi simülasyonları sunan bu platform, kumaş davranışlarını ve dikiş detaylarını dijital ortamda test etmeyi mümkün kılarak prototip maliyetlerini azaltır ve tasarım sürecini hızlandırır. fitroom.app

Resleeve AI: Tasarımcıların el çizimlerini veya eskizlerini fotogerçekçi dijital görsellere dönüştüren bu araç, hızlı prototipleme ve geri bildirim alma süreçlerini kolaylaştırır. www.digitamizer.com

The New Black: Moda trendlerini analiz ederek renk paletleri öneren bu sistem, koleksiyonların görsel uyumunu artırır ve markaların hedef kitlelerine uygun tasarımlar geliştirmelerine yardımcı olur. <https://thenewblack.ai>

ZMO: Sadece ürün fotoğraflarından farklı etnik kökenlere sahip dijital modeller üzerinde sınırsız görseller oluşturan bu platform, fotoğraf çekimi ve model maliyetlerini ortadan kaldırır. [Unite.AI](https://unite.ai)

Khroma: Kullanıcıların renk tercihlerini öğrenerek uyumlu renk paletleri oluşturan bu araç, tasarımcıların yeni koleksiyonlar için ilham almalarını sağlar.

Adobe Firefly: Adobe Creative Cloud ile entegre çalışan bu araç, metinden görsele dönüşüm, stil transferi ve içerik bilinciyle dolgu gibi özellikler sunar, tasarım süreçlerini hızlandırır.

AiDLab: Royal College of Art ve Hong Kong Polytechnic University iş birliğiyle kurulan bu platform, YZ destekli tasarım araçları sunarak moda tasarımına

erişimi demokratikleştirir ve küçük ölçekli tasarımcıların daha verimli çalışmalarını sağlar. [The Times](#)

Mage: Python ile görselleştirilebilen bir yapay zekâ platformudur. Metin ile uyumludur. Promptlar sayesinde istenilen tasarımı size sunmaktadır. <https://www.mage.space>



BÖLÜM 5: UYGULAMA ÇALIŞMASI

Bu bölümde, tez kapsamında oluşturulan yapay zekâ destekli üretim araçları plastik sanat eserlerinin yapay zekâ aracılığı ile giysi tasarımlarına aktarılması ve QR kod ile sergilenmesi konusuna bağlı sanat tarihinde iz bırakan eserlerden ilham alınarak yapay zekâ destekli dijital moda tasarımı pratiklerine yer verilmiştir. Plastik Sanat Alanında Dijitalleşmenin geleneksel sanatın sunum, teknik ve içeriğini güncel teknolojik araçlarla yeniden yorumlamayı amaçlamıştır. Yapay zekâ ile dijital ortamda sergileme tekniği sanatın dinamiklerini değiştiren araçlar olarak değerlendirilmiştir.

Dijital ortamda sanatsal içeriğe ulaşmak özellikle pandemi sonrası gelişen dijital alışkanlıklara paralellik göstermektedir. Bunlara ek olarak, çalışmanın deneysel yapısı nedeniyle nicel bir anket çalışması yapılmamıştır. Bu çalışma, dijital çağda sanatsal üretimi ve sunumu üzerine uygulamalı bir örnek sunarken, aynı zamanda teknolojinin sanatsal ifade biçimlerini nasıl dönüştürdüğüne dair fikir vermektedir. Bu dijital sergide üretim aracının metinsel yönlendirmeler ile teknik ve estetik açıdan özgünlük sağlanmıştır. Sanatçının rolü sadece üretimde verilen yazım emirleri değil aynı zamanda görsellerin biçimlerini belirleyen bir küratör pozisyonuna dönüşmüştür. Üretilen dijital eserlerde ayrıca, ilham alınan klasik yapıtları dijital modern formlar ile yeniden yorumlatılmıştır.

Yapay zekâ araçları verilen komutlara göre yüksek çözünürlükte, detayları belirgin ve farklı konseptleri de yansıtabilen üretimler yapabilmektedir. Yapay Zekâ sadece görsel bir taklit aracı değil, aynı zamanda içerik üretiminde yeni bir ifade aracıdır. Geleneksel ve fiziki sergileme yöntemleri dışına çıkarak dijital bir sergi platformu oluşturulmuştur. Elde edilen dijital içerikleri Adobe Express programında QR kod oluşturarak dijital sergi platformuna dönüştürerek yeni ve pratik bir deneyim sunmuştur. Bu sergi sayfasında eserlerin dijital halleri, açıklamaları ve ilham alınan bazı sanat eserleri yer almıştır. Böylelikle sadece görsel bir sergi sunumu değil bilgiye ve düşünceye dayalı bir etkileşim sağlanmıştır.

QR kodun tercih edilme sebebi ise, zamandan fiziksel mekândan ve erişilebilir bağımsız olmasını sağlamaktadır. Fiziki sergilemede saat, yer, mekân

sınırlamalarına sahipken dijital sergide sınırsız erişim sağlanılmaktadır. Bu çalışma sadece bir teknik değil, aynı zamanda yeni bir sanat dili ve sunum biçimi yarattığı ortaya çıkmaktadır.



Görsel 19. Pablo Picasso'nun Guernica Tablosundan İlham Alınan Tasarım.

Kaynak: Midjourney AI ile oluşturuldu. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo))
/Eserin erişim tarihi: 10.01.2025

Paris (1937–1937), Kraliçe Sofia Ulusal Sanat Müzesi



Görsel 20. Tasarım 1



Görsel 21. Tasarım 2.

Bu tasarımları oluşturan prompt; Podyumda cesur avangart haute couture elbise modanın giysi modeli tasarımı. Podyumda cesur, avangart bir haute couture elbise giymiş bir moda modeli tasarımı. Elbise, akan ve asimetric bir yapıya sahip olup siyah, beyaz ve gri tonlarıyla harmanlanmıştır. Keskin açılı kesimler, soyut silüetler ve fırça darbesini andıran desenler, Guernica'nın kaosu ve yoğunluğunu yansıtır. Kumaş, yapılandırılmış kanvas benzeri dokular ile transparan üst katmanların karışımından oluşur ve katmanlı, dekonstre bir görünüm yaratır. Elbise, ikonik Guernica figürlerinin çılgın atar yüzler, atlar ve bozulmuş uzuvlar – parçalı baskılarını kumaşa entegre ederek adeta yaşayan bir tuval efekti verir. Büstiyer, korsete benzeyen yapılandırılmış elemanlarla tasarlanmıştır. Etek ise asimetric, çarpık panellerden oluşur; bazı panellerin kenarları ham bırakılmış, bazıları ise kömür ve fildişi tonlarında cesur geometrik nakışlarla süslenmiştir. Modelin saçları geriye doğru sıkıca taranmış ve makyaj dramatiktir: Picasso'nun figürlerinin ifade çizgilerini andıran abartılı, dumanlı göz makyajı uygulanmıştır. Aksesuarlar arasında soyut metal bir choker, siyah renkte gümüş açılı küpeler ve tabloyu andıran parçalı şekillerde heykelsi bir bileklik bulunur. Podyum ışıklandırması sert ve dramatiktir; beyaz spot ışıklar derin gölgeler oluşturarak monokrom ve sürreal bir atmosfer yaratır. Arka planda, Guernica'nın bozulmuş figürlerinin yansıtıldığı projeksiyonlar hafifçe hareket eder ve izleyicide etkileyici, sarsıcı bir deneyim sunar.

Bu tasarımları oluşturan prompt yorumlanması;

Yapay zekâ tabanlı üretim araçları kullanılarak oluşturulan bu tasarım, Pablo Picasso'nun 1937 tarihli Guernica tablosundan esinlenmiştir. Guernica'nın siyah, beyaz ve gri tonlarla oluşturulan dramatik atmosferi, elbisede kullanılan renk paletinde yeniden hayat bulmaktadır. Tasarımın asimetrik kesimleri, keskin açılı hatları ve fırça darbelerini andıran desenleri, eserin kaotik yapısını ve savaşın yıkıcılığını moda diliyle aktarmaktadır. Bu bağlamda, sanat eserinin estetik ve sembolik unsurları, çağdaş dijital moda tasarımının biçimsel özellikleriyle bütünleştirilmiştir. Elbisenin üst kısmında korsaj benzeri yapı, disiplinli ve kontrollü bir form sunarken; etek kısmında kullanılan parçalı paneller, işlenmemiş kenarlar ve geometrik işlemler, savaşın parçalanmış gerçekliğini yansıtmaktadır. Kumaş seçiminde tuval dokusunu çağrıştıran sert yüzeylerle şeffaf katmanların bir arada kullanılması, Guernica'nın hem yoğun hem de geçirgen estetik yapısını moda üzerinden yeniden üretmektedir. Modelin saç ve makyaj düzeni, Picasso'nun figüratif çizgilerindeki dramatik ifadeyi destekleyecek biçimde kurgulanmıştır. Aksesuarlar – soyut metal şokeler, köşeli küpeler ve parçalı heykelsi bilezikler – tablodaki parçalanmış bedenleri ve geometrik formları moda estetiğine taşımaktadır. Defile mekânında tercih edilen sert ışık ve derin gölgeler, Guernica'nın tekinsiz atmosferini yansıtırken, arka planda yer alan dijital projeksiyonlar eseri çok katmanlı bir deneyime dönüştürmektedir. Bu uygulama, sanat tarihinde savaşın ve yıkımın simgesi haline gelen Guernica'nın dijital moda tasarımı aracılığıyla yeniden yorumlanmasıdır. Çalışma, sanat eserlerinin yalnızca estetik bir referans olarak değil, aynı zamanda dijital çağın üretim teknikleriyle bütünleşerek yeni bir ifade biçimine dönüşebileceğini göstermektedir.



Görsel 22. Van Gogh'un “Çiçek Açan Badem Dalı” Almond Blossom.

Amsterdam'daki Van Gogh Müzesi'nde sergileniyor.

Kaynak: Adobe Creative ile oluşturuldu. [https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Almond Blossoms? x tr sl=en& x tr tl=tr& x tr hl=tr& x tr pto=tc](https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Almond+Blossoms?x_tr_sl=en&x_tr_tl=tr&x_tr_hl=tr&x_tr_pto=tc) / Eserin erişim tarihi: 25.01.2025



Görsel 23. Tasarım 3



Görsel 24. Tasarım 4.

Bu tasarımları oluşturan prompt;

Podyumda zarif ama cesur bir korse giymiş moda modeli tasarımı. Korse hem yapılandırılmış hem de romantik bir yapıya sahip olup, yumuşak pastel tonlarda badem çiçekleri işlenmiş ince nakışlarla süslenmiştir—toz mavisi, fildişi ve açık pembe tonları—ve sakın bir gökyüzünü andıran açık mavi saten taban üzerinde yer alır. Tasarım oldukça detaylıdır; çiçek motifleri, dallar gibi organik bir şekilde korsenin üzerinden yükselir ve bedeni nazikçe sarar. Süslemeler arasında ince boncuklar ve ışığı yakalayan simli ipliklerle yapılan işlemler bulunur, böylece model hareket ettikçe hafif, rüya gibi bir doku oluşur. Korse, kalp yaka ve silueti vurgulayan balen detaylarıyla tasarlanmıştır. Alt kenarı, çiçeklerin narin şekillerinden esinlenen yaprak benzeri dalgalı bir bitişe sahiptir.

Model podyumda zarıfçe yürürken yumuşak, eterik ışıklandırma sıcak altın tonları ve hafif pembe dokunuşlar—baharda çiçek açan bir bahçeyi andıran bir atmosfer yaratır. Saçlar, gevşek romantik dalgalar halinde taranmış ve küçük inci tokalarla süslenmiştir. Makyaj ise taze ve nemli bir görünümle doğal güzelliği vurgular.

Aksesuarlar arasında naif çiçek küpeler ve badem çiçeği motifli baş aksesuarı bulunur. Arka plan, Van Gogh'un fırça darbelerini andıran akışkan, dönerek hareket eden **mavi** ve beyaz soyut projeksiyonlarla donatılmış olup, sanat ve modayı adeta canlı bir tabloya dönüştürür.

Bu tasarım, Vincent van Gogh'un Amsterdam'daki Van Gogh Müzesi'nde sergilenen Çiçek Açan Badem Dalı (Almond Blossom) adlı eserinden esinlenerek yapay zekâ destekli üretim araçlarıyla oluşturulmuştur. Eserin simgesel anlamı,

yaşamın kırılganlığı ve baharın yeniden doğuşunu vurgulayan görsel dili, moda tasarımında romantik ve zarif bir form üzerinden yeniden üretilmiştir. Korse formunda tasarlanan elbise, gökyüzünü çağrıştıran açık mavi saten kumaş üzerine işlenen badem çiçekleriyle yapılandırılmıştır. Pastel tonlardaki nakışlar – pudra mavisi, fildişi ve solgun pembe – Van Gogh’un tablolarındaki yumuşak geçişleri moda yüzeyine taşımaktadır. Çiçek dallarının organik biçimde bedeni sarması, tablodaki kompozisyonun üç boyutlu bir formda yeniden yorumlanmasına imkân tanımaktadır. İnce boncuk işlemleri ve ışıltılı ipliklerle desteklenen yüzey, hareketle birlikte ışığı yakalayarak rüya benzeri bir atmosfer yaratmaktadır. Korsenin kalp yaka detayı ve bedeni vurgulayan balenli yapısı, romantik bir silüet oluştururken; alt kenarındaki çiçek yapraklarını andıran form, tasarıma doğrudan tablodan aktarılan estetik bir bütünlük kazandırmaktadır. Defilede kullanılan yumuşak altın ve pembe ışıklar, bahar mevsimini çağrıştıran şiirsel bir atmosfer oluşturmuş; saçlara yerleştirilen inci tokalar ve badem çiçeklerinden esinlenilmiş aksesuarlar bu temayı desteklemiştir. Arka planda yer alan, Van Gogh’un fırça darbelerini yansıtan mavi ve beyaz tonlardaki dijital projeksiyonlar ise tasarımın yalnızca bir moda ürünü değil, aynı zamanda bir “yaşayan tablo” deneyimine dönüşmesini sağlamıştır. Böylelikle, Almond Blossom modern moda estetiği içinde yeniden hayat bulmuş; sanatın duygusal ve sembolik değerleri dijital çağın üretim teknikleriyle harmanlanmıştır.



Görsel 25. İnci Küpeli Kız (Girl with a Pearl Earring) Tablosu.

Kaynak: Paris Louvre Müzesi; DALL-E 4 ile oluşturuldu.
https://tr.wikipedia.org/wiki/İnci_Küpel_Kız Eserin erişim tarihi: 23.01.2025



Görsel 26 Tasarım 5.



Görsel 27 Tasarım 6.

Bu tasarımları oluşturan prompt ; Tasarım, zamansız bir zarafet ile ince bir dramayı uyumlu bir şekilde bir araya getirerek tablodaki yumuşak ve gizemli havayı yansıtır. Elbise, gece yarısı mavisinin derin tonlarında, akıcı saten kumaştan yapılmış yere kadar uzanan bir tuvalet formundadır. Buna, tablodaki ikonik mavi ve altın sarısı türbanı andıran çarpıcı bir başlık eşlik eder. Elbisenin gövdesi, figürün yumuşak duruşunu yansıtan ince pilelerle hafifçe yapılandırılmıştır. Tasarımın odak noktası olarak büyük boyutlu bir inci detayı yer alır bu inci küpe motifi omuza yerleştirilmiş ya da elbise üzerinde broş şeklinde kullanılmıştır. Kollar uzun ve hafifçe genişleyen şeffaf organzeden tasarlanmıştır; ışığı yakalayarak zarif bir etki yaratır. Yaka hattı sade ancak hafif dökümlüdür, bu da tablodaki sessiz sofistikasyonu çağırır. Aksesuarlar arasında dikkat çekici bir inci choker kolye, zarif altın yüzükler ve mat altın tonlarında saten bir kemer bulunur. Makyaj doğal ve zariftir: ışıltılı bir ten, hafif pembe allık, taupe (gri-kahverengi) tonlarında gölgeli far ve doğal pembe dudak rengi. Saçlar, tablodaki kızın sadeliğini ve zarafetini yansıtan şekilde düzgünce geriye taranmıştır. Podyum ise derin mavi kadife bir fon önünde, sıcak altın tonlarında yumuşak ışıklarla aydınlatılmış; bu atmosfer, sessiz bir incelik ve zamansız bir cazibe yaratır. Johannes Vermeer'in *İnci Küpeli Kız* tablosundan ilham alınmış büyüleyici bir moda tasarımı. Tasarım, tablodaki yumuşak ve gizemli auranın izlerini taşıyan, zamansız bir zarafet ve ince bir dramayı bir araya getiriyor. Elbise, gece yarısı mavisinin derin tonlarında, dökümlü saten kumaştan yapılmış yere kadar uzanan zarif bir tuvalet formunda tasarlanmıştır. Buna eşlik eden başlık, tablodaki ikonik mavi ve altın sarısı türbandan esinlenen çarpıcı bir aksesuar

şeklindedir. Elbisenin gövdesi, figürün yumuşak duruşunu yansıtan ince pilelerle nazikçe yapılandırılmıştır. Öne çıkan detay olarak, omuzda ya da elbiseye işlenmiş bir broş şeklinde, büyük boyutlu inci küpe motifi yer almaktadır. Kollar hafifçe genişleyen, ışığı yakalayan şeffaf organzeden tasarlanmıştır. Yaka hattı ise sade ama hafif dökümlü olup, tablodaki sessiz sofistikasyonu çağrıştırır. Aksesuarlar arasında dikkat çekici bir inci choker kolye, zarif altın yüzükler ve mat altın tonlarında bir saten kemer bulunur. Ayakkabılar ise derin lacivert renkte klasik sivri burunlu topuklular olup, bilek kısmında inci detaylarıyla süslenmiştir.

Bu tasarım, Hollanda Barok resminin en ikonik yapıtlarından biri olan Johannes Vermeer'in İnci Küpeli Kız tablosundan esinlenerek yapay zekâ destekli üretim araçları aracılığıyla oluşturulmuştur. Tablonun gizemli ve dingin atmosferi, modern moda estetiğiyle bütünleştirilerek zamansız bir yorum ortaya konmuştur. Elbisenin uzun, yere kadar uzanan saten formu, derin lacivert tonlarıyla tablodaki fonun dinginliğini yansıtmaktadır. Üst bölümde kullanılan zarif pileler, tablodaki figürün yumuşak duruşunu anımsatan heykelsi bir yapı sunmaktadır. Tasarımın en dikkat çekici unsurlarından biri, figürün başörtüsünden esinlenen mavi ve altın tonlarının birlikte kullanıldığı başlıktır. Bu detay, tablodaki kültürel referansı moda diliyle yeniden üretmektedir. İnci küpe, tasarımın merkezinde sembolik bir unsur olarak korunmuştur. Bu detay, ya omuz üzerine yerleştirilen büyük bir inci motifi ya da elbiseye broş şeklinde eklenerek tasarımın odak noktasını oluşturmuştur. Ayrıca, altın tonlarında kemer, incili kolyeler ve detaylı takılar, tablodaki mütevazı ama etkileyici zarafeti desteklemektedir. Şeffaf organze kumaştan yapılmış hafifçe genişleyen kollar, ışığı yansıtarak tablodaki yumuşaklık ve geçişleri sahneye taşımaktadır. Defile atmosferi, sıcak altın ışıklar ve lacivert kadife fon ile güçlendirilmiş; böylece izleyiciye tabloyu anımsatan huzurlu ve rafine bir ortam sunulmuştur. Modelin sade saç düzeni, doğal makyajı ve pembe tonlarındaki dudak vurgusu, tablodaki figürün yalın güzelliğini çağdaş moda estetiğiyle bütünleştirmiştir. Bu uygulama, sanat eserlerinin dijital çağda moda aracılığıyla yeniden yorumlanmasına dair güçlü bir örnek sunmaktadır. İnci Küpeli Kızın zamansız zarafeti, dijital moda tasarımı aracılığıyla hem tarihsel kimliğini korumuş hem de güncel üretim teknikleriyle yeni bir ifade alanına taşınmıştır.



Görsel 28. Matisse La Gerbe (1953).

Kaynak: Hammer Museum (Los Angeles, UCLA Koleksiyonu); Midjourney AI ile oluşturuldu. Eserin erişim tarihi: 10.01.2025



Görsel 29. Tasarım 7.



Görsel 30. Tasarım 8



Görsel 31. Tasarım 9.

Bu tasarımları oluşturan prompt ; Henri Matisse'in *La Gerbe* (1953) eserinden ilham alınmış cesur, tam boy bir moda tasarımı. Bu kıyafet, Matisse'in ikonik kes-yapıştır (cut-out) stilini yansıtan, büyük ve soyut yaprak ile çiçek formlarını içerir. Tasarımda derin mavi, parlak sarı, canlı turuncu, zengin yeşil ve sıcak pembe gibi göz alıcı renkler kullanılmıştır. Model, geniş silüetli ve akıcı kumaştan yapılmış, podyumda zarif bir şekilde hareket eden uzun bir maksi elbise giymektedir. Elbise, *La Gerbe*'deki dinamik ve organik formları andıran rengârenk, büyük boy aplike şekillerle kaplıdır. Elbisenin ana rengi yumuşak beyazdır; bu da canlı renk kontrastları için bir tuval işlevi görmektedir. Yaka hattı, Matisse'in özgür biçim anlayışından ilhamla asimetrik kesimlidir ve kollar volanlı manşetlere sahip, bol tasarlanmıştır. Aynı desenli cesur kes-yapıştır formlarla süslenmiş bir başörtüsü ya da türban görünümü tamamlamaktadır. Soyut yaprak formunda iri küpeler,

tasarıma eğlenceli bir dokunuş katmaktadır. Ayakkabılar ise her biri *La Gerbe* paletinden farklı bir renge sahip blok renkli kayışlarla tasarlanmış platform sandaletlerdir. Podyumun arka planı lacivettir, bu da kıyafetin parlak renklerinin öne çıkmasını sağlar. Işıklandırma parlak ve dengelidir; kumaşın akışkanlığını vurgularken renklerin canlılığını da güçlendirir. *La Gerbe* ilhamlı elbise, Henri Matisse moda tasarımı, kes-yapıştır soyut formlar, cesur renk blokları, büyük yaprak ve çiçek aplikeleri, asimetrik yaka, volanlı kollar, eğlenceli küpeler, lacivert fonlu podyum, parlak ışıklandırma.

Henri Matisse'in geç dönem çalışmalarından biri olan *La Gerbe* (Demet), sanatçının kesme-kâğıt (cut-out) tekniğini en canlı şekilde yansıtan eserlerinden biridir. Bu çalışma, Matisse'in soyut yaprak ve çiçek formlarını cesur renklerle yeniden üretmesi bakımından, modern sanat tarihinde renk ve form ilişkisini radikal biçimde dönüştüren bir örnek olarak değerlendirilmektedir. Yapay zekâ destekli moda tasarımında *La Gerbe*'den esinlenilmesi, sanatın özgün dilinin giyilebilir bir forma aktarılmasına imkân tanımaktadır. Tasarımlarda, derin mavi, parlak sarı, canlı turuncu, zengin yeşil ve fuşya gibi kontrast renkler kullanılmış; bu tonlar, Matisse'in eserindeki organik yaprak motifleriyle doğrudan ilişkilendirilmiştir. Elbiselerde ve ceketlerde tercih edilen geniş silüetler ve akışkan kumaşlar, yaprakların hareketini çağrıştıran dinamik bir görsellik sunmaktadır. Kıyafetlerin temel rengi olarak seçilen beyaz, tıpkı bir tuval işlevi görerek renkli aplikelerin öne çıkmasına olanak tanımıştır. Asimetrik yakalar, geniş manşetler ve serbest formda oluşturulmuş detaylar, Matisse'in geleneksel biçim anlayışına meydan okuyan sanat dilini moda estetiğine taşımaktadır. Başörtüsü ya da türban biçiminde kullanılan aksesuarlar, tasarıma bütüncül bir görünüm kazandırırken; soyut yaprak formlarını taklit eden iri küpeler ve renk bloklu sandaletler, eserin oyunsu karakterini pekiştirmiştir. Defile sahnesinde tercih edilen koyu lacivert arka plan, renklerin daha güçlü bir biçimde öne çıkmasını sağlamış; dengeli ve parlak ışıklandırma ise hem kumaşın akışkanlığını hem de renk kontrastlarını vurgulamıştır. Bu sayede izleyici, yalnızca bir moda tasarımı değil, Matisse'in görsel estetiğinin dijital çağda yeniden hayat bulduğu bir performans deneyimlemiştir. Bu uygulama, sanatın soyut biçim ve renk deneyimlerinin yapay zekâ destekli moda tasarımı aracılığıyla yeniden

yorumlanabileceğini göstermekte; modern sanatın dijital estetikle nasıl bütünleştiğine dair güçlü bir örnek oluşturmaktadır.



Görsel 32. The Kiss (Öpücük) – Gustav Klimt.

Kaynak: Belvedere Sarayı'nın Upper Belvedere bölümünde; MageAI ile oluşturuldu.
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Öpücük_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Öpücük_(tablo)) Eserin erişim tarihi: 28.01.2025



Görsel 33. Tasarım 10



Görsel 34. Tasarım 11

Bu tasarımları oluşturan prompt; Model, zengin kadife ve ipek kumaşlardan yapılmış, gösterişli ve yere kadar uzanan bir elbise giymektedir. Elbise, tablodaki altın ışıltısını yansıtan karmaşık altın işlemeler ve metalik varak detaylarıyla bezenmiştir. Tasarım, Klimt'in ikonik dokularını anımsatan geometrik desenler ile organik, çiçeksi motiflerin dramatik bir birleşimidir. Elbisenin ana rengi derin ve sıcak bir altındır; siyah ve bronz tonlarla zenginleştirilmiştir. Beden kısmı vücuda oturacak şekilde tasarlanmış olup omuzlardan aşağıya asimetrik drapeler dökülmektedir. Etek kısmı ise yumuşak ve romantik kıvrımlarla açılarak pastel tonlarda çiçek aplikeleriyle süslenmiştir. Bel, geniş bir altın kemerle vurgulanmış; böylece akışkan silüete güçlü bir yapı kazandırılmıştır. Kollar uzun ve hafif transparan olup ince altın desenlerle işlenmiştir; bu desenler yumuşak ışık altında ışıltılı bir etki yaratır. Modelin aksesuarları arasında, büyük ve iddialı altın bir bilezik, tabloda kadının saç süsünden ilham alan narin bir çiçek taç ve soyut altın yaprak formunda küpeler bulunmaktadır. Ayakkabılar zarif sivri burunlu topuklular olup, metalik altın kayışlar ve bilekte çiçek süslemeleriyle tamamlanmıştır. Podyumun arka planı yumuşak altın tonlarında tasarlanmış, elbisenin desenini yansıtan zarif bir çiçek motifiyle süslenmiştir. Işıklandırma sıcak ve yumuşaktır; metalik detayları öne çıkararak büyüleyici, ışıltılı bir atmosfer yaratır.

Bu tasarım, Gustav Klimt'in erken 20. yüzyılın en ikonik eserlerinden biri olan The Kiss (Öpücük) tablosundan esinlenerek yapay zekâ destekli üretim araçlarıyla oluşturulmuştur. Klimt'in resimlerinde sıkça kullandığı altın varak etkisi,

geometrik desenler ve organik çiçek motifleri, dijital moda tasarımında zengin ve ihtişamlı bir biçimde yeniden üretilmiştir. Elbise, kadife ve ipek gibi lüks kumaşların birleşimiyle hazırlanmış; derin altın rengini temel alarak siyah ve bronz tonlarla desteklenmiştir. Yoğun metalik işlemler ve altın varak detayları, tablonun ışıltılı ve mistik atmosferini podyuma taşımaktadır. Beden kısmında kullanılan asimetrik drapeler ve geniş altın kemer, formu vurgularken; eteğin yumuşak ve romantik kıvrımlarla açılması, figüratif zarafeti güçlendirmiştir. Çiçek aplikeleri, tablodaki kadının elbisesinde yer alan doğa motiflerinin doğrudan moda yüzeyine aktarımını temsil etmektedir. Kollar hafif şeffaf kumaştan tasarlanmış, üzerine işlenen ince altın desenler ise ışıkla etkileşerek parlıltılı bir görünüm sağlamıştır. Aksesuarlar – büyük altın manşet bilezik, saçlarda çiçek motifli taç ve soyut yaprak formunda küpeler – tablonun ikonografik ayrıntılarını tamamlamaktadır. Metalik altın şeritlerle süslenmiş zarif ayakkabılar, tasarımın bütüncül estetiğini desteklemektedir. Defile atmosferi, yumuşak altın tonlarında aydınlatma ve tabloyu çağrıştıran çiçek desenli arka plan ile güçlendirilmiştir. Böylece ortaya çıkan görsel bütünlük, yalnızca bir moda gösterisi değil, aynı zamanda Klimt'in sanatsal evrenine dijital çağ üzerinden açılan bir kapı niteliği taşımaktadır. Bu örnek, sanat tarihinin simgesel bir yapıtının yapay zekâ destekli moda tasarımı aracılığıyla yeniden yorumlanmasını göstermekte; sanatın altın çağ estetiğinin günümüzün dijital ve deneysel moda pratiklerine aktarılabilirliğini ortaya koymaktadır.



Görsel 35. Jackson Pollock.

Kaynak: No.5, 1948- Özel Koleksiyon (New York); Midjourney AI ile oluşturuldu.
https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Jackson_Pollock?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc Eserin erişim tarihi: 19.01.2025



Görsel 36. Tasarım 12.

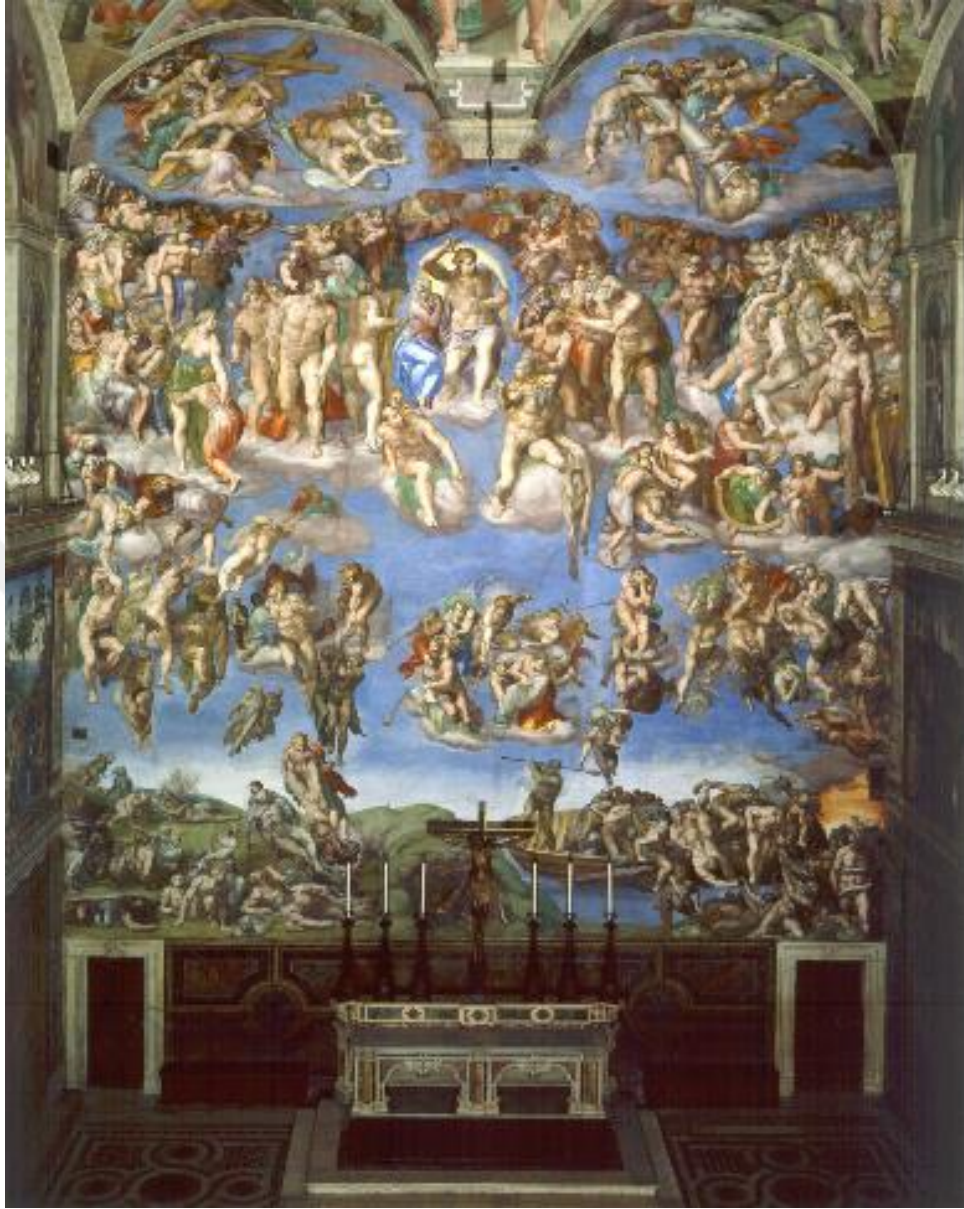


Görsel 37. Tasarım 13.

Bu tasarımları oluşturan prompt; Kıyafet, Pollock'un kaotik ve spontane boya sıçratma tekniğini andıran dokulu bir kumaştan yapılmış, vücuda oturan bir tulumdan oluşan tam vücut kapsayan avangart bir görünümdür. Tulumun ana rengi siyahtır; bu siyah yüzey, kırmızı, sarı ve elektrik mavisi gibi parlak ana renklerle, ayrıca beyaz ve metalik gümüş dokunuşlarla yapılmış boya izleri ve sıçramaları için bir tuval görevi görür. Boya darbeleri kumaş üzerinde rastlantısal ama uyumlu bir desen oluşturur; böylece dinamik ve görsel açıdan çarpıcı bir etki yaratılır. Tasarımda ayrıca uzun, asimetrik bir pardösü yer alır; yarı transparan bu dış katmanda renkli boya izleriyle sıçratılmıştır ve böylece katmanlı, üç boyutlu bir görünüm kazanır. Pardösünün kolları hafif bol kesimlidir ve dik yaka tasarımı dramatik bir hava katar. Aksesuarlar arasında canlı renklere sahip, iri ve soyut formlu küpeler, graffiti tarzında cesur bir clutch çanta ve çok renkli boya sıçrama desenlerine sahip bilek boy botlar yer alır.

Model, boya lekeleriyle kaplı ve tuvalle donatılmış bir sanat stüdyosu zeminine benzetilmiş bir podyumda yürürken, arka planda Pollock'un dinamik resimlerinin projeksiyonları yansıtılır. Işıklandırma yüksek kontrastlıdır; kıyafetin dokularını ve kaotik enerjisini öne çıkarır. Jackson Pollock esintili moda, damlama tekniği dokusu, boya sıçratmalı kumaş, renkli boya desenleri, siyah tulum üzerine ana renk vurguları, soyut dışavurumcu moda, oversize pardösü, grafiti aksesuarları, sanat stüdyosu podyumu, yaratıcı ışıklandırma, avangart, cesur ve enerjik stil.

Jackson Pollock, 20. yüzyılın soyut dışavurumculuk akımının en etkili temsilcilerinden biri olarak, "drip painting" (damlatma tekniği) ile sanat tarihinde radikal bir dönüşüm yaratmıştır. Onun resimlerinde görülen spontane hareket, düzensiz fakat ritmik boya sıçramaları ve tuvalin tamamını kapsayan yoğun kompozisyonlar, sanatta bireysel ifade özgürlüğünün bir simgesi hâline gelmiştir. Yapay zekâ destekli bu moda tasarımı, Pollock'un bu özgün sanat dilini dijital çağın estetik imkânlarıyla giyilebilir bir forma dönüştürmektedir. Tasarımlar, siyah renkte temel bir tulum üzerine yerleştirilen kırmızı, sarı, elektrik mavisi, beyaz ve metalik gümüş tonlarında boya sıçramalarıyla yapılandırılmıştır. Böylece siyah zemin, tıpkı bir tuval işlevi görerek renklerin kaotik ama uyumlu bir düzen içinde öne çıkmasını sağlamaktadır. Üzerine eklenen asimetrik uzun pardösü, yarı saydam kumaşı ve yine boya lekeleriyle oluşturulmuş yüzeyi sayesinde tasarıma çok katmanlı ve dinamik bir görünüm kazandırmıştır. Aksesuar seçimleri de tasarımın sanatsal karakterini desteklemektedir. Canlı renkli, soyut biçimli iri küpeler, grafiti tarzında bir çanta ve boya sıçraması desenleriyle işlenmiş kısa botlar, Pollock'un dışavurumcu enerjisini podyuma taşımaktadır. Defile atmosferinde kullanılan boya sıçramalarıyla kaplı podyum zemini ve projeksiyonla yansıtılan Pollock eserleri, izleyiciyi adeta bir sanat stüdyosunun içine çekmektedir. Yüksek kontrastlı ışıklandırma ise tasarımın dokusal zenginliğini ve enerjisini daha da vurgulamaktadır. Bu çalışma, Pollock'un tuval üzerindeki radikal tavrının yapay zekâ destekli moda tasarımı yoluyla günümüzün dijital sanat üretimine aktarılabilirliğini göstermektedir. Böylelikle, bireysel ifade ve rastlantısallığa dayalı dışavurumculuk, moda estetiğiyle birleşerek yeni bir sanatsal dil yaratmaktadır.



Görsel 38. Michelangelo'nun Kıyamet Günü (The Last Judgment) Freskind.

Kaynak: MageAI ile oluşturuldu.
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Kıyamet_Günü_\(Michelangelo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kıyamet_Günü_(Michelangelo)). Eserin erişim tarihi: 28.01.2025

Michelangelo'nun Kıyamet Günü (The Last Judgment) freski, orijinal olarak Vatikan'daki Sistina Şapeli'nin (Cappella Sistina) altar (sunak) duvarında yer alır.



Görsel 39. Tasarım 14.



Görsel 40. Tasarım 15.

Bu tasarımları oluşturan prompt; bu dramatik, tam vücut kapsayan tasarım, korsaj kısmında freskten alınan sahnelerin dijital baskılarıyla öne çıkıyor. Burada Michelangelo'nun bükülmüş, kaslı bedenleri, melekler ve dramatik pozlardaki ruh figürleri, heykelsi bir kabartmayı andıracak şekilde gövdeyi sarmalıyor. Etek ise hacimli ve katmanlı, akışkan tül ve şifon benzeri şeffaf kumaşlardan yapılmış; üzerine freskten alınan parçalar basılmış. Yükselen ruhlar, ağlayan melekler ve aşağıda cezalandırılanların kaotik sahneleri katmanlar hâlinde işlenmiş, model yürüdükçe bir anlatı etkisi yaratıyor. Renk paleti fresk tonlarından oluşuyor: derin maviler, zengin toprak kırmızısı (terrakota), sıcak okralar ve gölgeli griler. Altın işlemler figürlerin çevresinde ince hatlarla ilerliyor, tasarıma kutsal ve antik bir ışıltı katıyor. Kollar uzun ve dökümlü; omuzlarda toplanarak klasik dönem giysilerini çağrıştırıyor, Rönesans sanatının dramatik gerilimini yansıtıyor. Yaka asimetrik

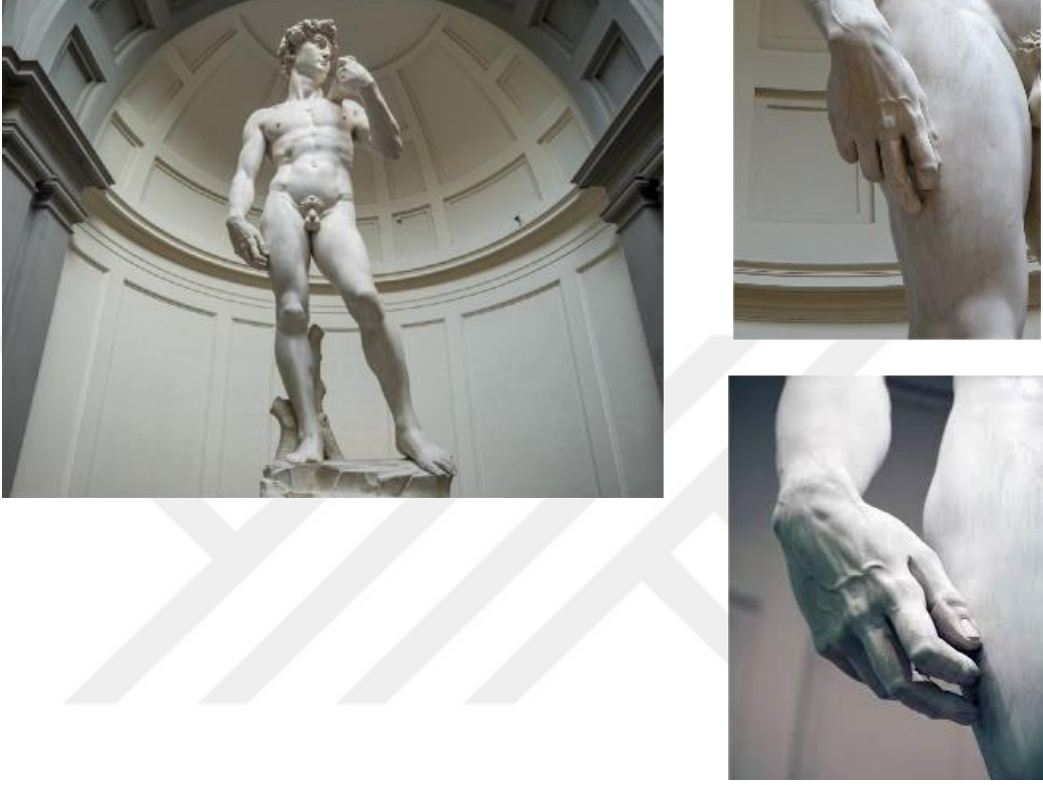
tasarlanmış; sanki rüzgâr bir kumaşı yakalamış gibi hareket hissi veriyor. Aksesuar olarak freskin merkezindeki İsa figüründen esinlenen heykelsi bir hale başlık kullanılıyor; altın filigran ve hafif mavi mine detaylarıyla işlenmiş. Ayakkabılar koyu deriden; üzerlerine elle freskten küçük sahneler—örneğin melek figürleri ya da ateş motifleri—resmedilmiş. Podyum loş ışıklarla aydınlatılmış; arka planda freskten sahneler yavaşça hareket eden projeksiyonlarla yansıtılıyor, model yürüdükçe önemli figürler ön plana çıkıyor. Atmosfer hem kutsal hem de teatral; ihtişamla dramatik bir ruhu birleştiriyor.

Michelangelo'nun Vatikan'daki Sistina Şapeli'nin altar duvarında yer alan Kıyamet Günü (The Last Judgment) freski, Rönesans sanatının dramatik gücünü ve teolojik derinliğini bir arada sunan başyapıtlardan biridir. Bu eserin dijital moda tasarımına uyarlanması, sanatın dinsel ve alegorik anlamlarının çağdaş estetik formlarla bütünleştirilmesi açısından dikkate değer bir örnek oluşturmaktadır.

Tasarımın merkezinde, freskten seçilmiş figürlerin dijital baskılarla işlendiği heykelsi bir korse yer almaktadır. Torsonun etrafını saran bu figürler – kaslı bedenler, yükselen ve düşen ruhlar, ağlayan melekler – adeta rölyef etkisi yaratacak biçimde üç boyutlu bir görsellik sunmaktadır. Etek kısmı, şeffaf kumaş katmanlarının akışkanlığı ile freskin sahnelerini parça parça yansıtarak anlatıyı bedensel hareketle bütünleştirmektedir. Renk paleti, freskin özgün tonlarını temel almıştır: derin mavi, toprak kırmızısı, sıcak ohralar ve gölgeli griler. Altın işlemler, freskteki kutsal atmosferi çağrıştıran bir parlaklık eklemiştir. Omuzlardan dökülen uzun ve pileli kollar, klasik giysi formlarına gönderme yaparak tasarıma Rönesans estetiği kazandırmaktadır. Asimetrik yaka ise freskin dinamik hareketini ve dramatik gerilimini moda üzerinden yeniden yorumlamaktadır.

Aksesuar seçimlerinde, freskin merkezindeki İsa figüründen esinlenen altın filigranlı, mavi mine detaylı hale biçiminde bir başlık kullanılmıştır. Koyu deri ayakkabılar, freskten alınmış melek ya da ateş motifleriyle el boyaması detaylarla süslenmiştir. Defile atmosferi ise loş bir ışıklandırma ile kutsal bir mekân estetiği yaratmış; arka planda yavaş hareket eden fresk projeksiyonları, modelin yürüyüşünü dramatik bir anlatıya dönüştürmüştür. Bu bütünlük, sanat tarihinin dini ve alegorik

bir başyapıtını dijital çağın moda pratikleriyle buluşturan etkileyici bir performans ortaya koymuştur.



Görsel 41. Michelangelo'nun David.

Kaynak: Galleria dell'Accademia, Floransa, İtalya MageAI ile oluşturuldu. .
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Davut_\(Michelangelo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Davut_(Michelangelo)) Eserin erişim tarihi: 28.01.2025



Görsel 42. Tasarım 16



Görsel 43. Tasarım 17.

Bu tasarımları oluşturan prompt; Erkek model, Rönesans mermer heykellerinin dokusunu ve güzelliğini yansıtan, mermer beyazı tonlarda ve ince gri damar detaylarıyla işlenmiş heykelsi bir haute couture tasarım giyiyor. Tasarımda, David'in kaslı gövdesini ve kollarını anımsatan 3 boyutlu kabartma anatomik detaylarla işlenmiş, vücuda oturan özel dikim bir ceket bulunuyor. Ceketin asimetrik yakası ve omuz tasarımı, heykelin ünlü *contrapposto* (karşıt duruş) pozundan esinlenilmiş. Alt kısımda, yüksek bel ve dar kesim pantolonlar yer alıyor; yanlardan hafif drapelerle klasik heykel draperilerinin kıvrımlarını yansıtıyor. Kumaş, cilalanmış mermeri hatırlatan yumuşak bir ışıltıya sahip. Aksesuarlar minimalist ve heykelsi: gümüş manşet bilezikler, mermer dokulu bir clutch çanta ve ince bağcık detaylı sandaletler. Modelin saçları geriye taranmış; makyaj ise sade, yüz hatlarını belirginleştiren kontürlerle heykelsi bir görünüm yaratıyor. Podyum, soğuk beyaz ışıklarla yumuşak bir şekilde aydınlatılmış; ışık gölgeleri tasarımın heykelsi hatlarını vurguluyor, Rönesans sanatının zamansız zarafetini çağrıştırıyor. Alternatif yorumda ise, model üst kısmında David'in gövdesini andıran 3D kabartma detaylı dar bir üst, alt kısmında ise akışkan etek veya drapeli pantolon giyiyor. Omuz tasarımı yine asimetrik; heykelin doğal pozunu çağrıştırıyor. Aksesuarlar arasında mermer görünümlü iddialı takılar (kalın bilezikler, küpeler) ve bağcıklı sandaletler yer alıyor. Makyaj sade ve heykelsi bir kontürle güçlendirilmiş. Podyumda beyaz ve gri tonlarda aydınlatma kullanılarak Rönesans heykellerinin görkemi yansıtılıyor.

Rönesans'ın simgesel eserlerinden biri olan Michelangelo'nun David heykeli hem sanatsal ustalığı hem de insan bedeninin idealize edilmiş formunu temsil etmesi bakımından Batı sanat tarihinde merkezi bir konuma sahiptir. Bu ikonografik yapının

dijital moda tasarımına aktarılması, klasik sanatın heykelsi estetiğinin çağdaş görsel kültürle nasıl bütünleştirilebileceğine dair güçlü bir örnek ortaya koymaktadır. Tasarımlarda kullanılan renk paleti, mermerin saf beyazı ve ince gri damarlarıyla heykelin malzeme dokusunu yansıtmaktadır. Erkek model için kurgulanan dar kesim ceket, David'in anatomik detaylarını anımsatan üç boyutlu kabartmalarla zenginleştirilmiştir. Özellikle göğüs ve omuz bölgelerinde kullanılan bu rölyef etkisi, heykelin kas yapısını doğrudan moda estetiğine taşımaktadır. Asimetrik yaka ve omuz formu ise, David'in contrapposto duruşunu referans alarak heykelsi dinamizmi giyilebilir bir forma dönüştürmüştür. Pantolon tasarımı, klasik drapeyi çağrıştıran hafif pilelerle tamamlanmış; kumaşın parlak mermer yüzeyini anımsatan ince ışıltılı dokusu, bütün görünümü heykelsi bir bütünlüğe kavuşturmuştur. Kadın model için oluşturulan silüetlerde ise mermerin saflığını ve zarafetini öne çıkaran uzun, beyaz elbiseler tercih edilmiştir. Drapeli etek detayları ve bedeni saran kabartmalı formlar, klasik heykel estetiğinin feminen bir moda yorumuna dönüşmüştür. Aksesuar seçimlerinde minimalist gümüş bilezikler, mermer dokulu çanta ve bağcıklı sandaletler öne çıkmıştır. Saçların geriye taranarak heykelsi bir formda düzenlenmesi, makyajın sade ve kontürlü tutulması ise tasarımın bütünsel heykel etkisini güçlendirmiştir. Defile atmosferi, soğuk beyaz ışıklar ve gri gölgelerle desteklenerek mermerin zamansızlığını öne çıkarmıştır. Bu sahneleme, adeta bir müze mekânında sergilenen heykellerle bütünleşen bir estetik deneyim yaratmıştır. Bu uygulama, Michelangelo'nun David heykelindeki klasik beden idealinin yapay zekâ destekli dijital moda tasarımı aracılığıyla yeniden üretilebileceğini göstermektedir. Böylece, sanat tarihinin bir başyapıtı çağdaş moda podyumunda yeniden hayat bulmuş; Rönesans estetiği ile dijital çağın görsel dili arasında güçlü bir köprü kurulmuştur.



Görsel 44. Athena.

Kaynak: Vatikan Müzeleri'ndeki Athena Giustiniani' MageAI ile oluşturuldu. https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Athena_Giustiniani?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc
Eserin erişim tarihi: 05.02.2025



Görsel 45. Tasarım 18.



Görsel 46. Tasarım 19.

Bu tasarımları oluşturan prompt; Kadın model, zengin fildişi ve zeytin yeşili tonlarında, ince altın işlemelerle süslenmiş, Yunan motiflerinden esinlenen desenlere sahip, yere kadar uzanan akışkan bir elbise giymektedir. Elbisenin omuzları yapısal, yakası yüksek tasarlanmış; bu da asil ve ölçülü bir görünüm sağlamaktadır. Elbisenin üzerine, Athena'nın bilgeliğini simgeleyen baykuş ve zeytin dalı motifleriyle işlenmiş metalik bir göğüs zırhı eklenmiştir. Başında, klasik bir Yunan miğferini andıran, arkasından aşağıya doğru süzülen zümrüt yeşili tüylerden oluşan uzun bir sorguçla tamamlanan heykelsi bir başlık yer almaktadır; bu, büyümeyi ve canlılığı simgelemektedir.

Aksesuarlar arasında zeytin yaprağı desenli altın kol manşetleri, ortasında baykuş amblemi bulunan geniş bir kemer ve altın detaylarla süslenmiş, bileğe kadar uzanan gladyatör tarzı sandaletler vardır. Modelin saçları şık bir örgüyle toplanmış; makyajında elmacık kemiklerinde altın vurgular, zarif şekilde dağıtılmış zeytin yeşili far ve dudaklarda hafif bir ışıltı kullanılmıştır. Podyum, antik Yunan mimarisinden esinlenmiştir: mermer sütunlar, zeytin dalları ve zamansız, görkemli bir atmosfer yaratan sıcak altın ışıklandırma ile donatılmıştır.

Antik Yunan dünyasının en önemli tanrıçalarından biri olan Athena, bilgelik, strateji ve savaşın simgesi olarak kültürel bellekte güçlü bir figürdür. Vatikan Müzeleri'nde yer alan Athena Giustiniani heykeli, bu tanrıçanın temsilinde hem güç hem de zarafeti aynı anda yansıtmaktadır. Yapay zekâ destekli dijital moda tasarımı,

bu klasik ikonografinin çağdaş moda estetiğiyle yeniden yorumlanmasını mümkün kılmaktadır. Tasarımda, zeytin yeşili ve fildişi tonlarının hâkim olduğu uzun ve akışkan bir elbise kullanılmış; altın işlemlerle desteklenen Yunan motifleri, elbiseye hem ihtişam hem de tarihsel bağlam kazandırmıştır. Omuzlardaki yapısal detaylar ve yüksek yaka, figürün soylu ve kudretli görünümünü pekiştirmiştir. Elbisenin üzerine yerleştirilen metal göğüs zırhı, baykuş ve zeytin dalı kabartmalarıyla Athena'nın bilgelik ve stratejik zekâ sembollerini doğrudan moda diline taşımıştır. Başlıca aksesuar olarak, klasik bir Yunan miğferini andıran başlık öne çıkmaktadır. Zümrüt yeşili tüylerle zenginleştirilmiş bu heykelsi başlık, büyüme ve canlılık metaforunu sahneye taşımaktadır. Altın bilezikler, zeytin yaprağı motifli kol manşetleri, baykuş sembolü geniş kemer ve gladyatör tarzı sandaletler, Athena'nın savaşçı kimliğini ve mitolojik gücünü yansıtan ayrıntılardır. Modelin saçlarının örgülü ve düzenli biçimde toplanması, altın vurgulu makyaj ve zeytin yeşili göz makyajı ile tamamlanan yüz estetiği, tanrıçanın hem bilge hem de savaşçı yönünü öne çıkarmaktadır. Defile atmosferi ise antik Yunan mimarisini çağrıştıran mermer sütunlar, zeytin dalları ve altın tonlarında ışıklandırma ile kurgulanmıştır. Böylece sahne, mitolojik bir tanrıçanın yeniden canlandırıldığı görsel bir deneyime dönüşmüştür.

Bu tasarım, Athena'nın mitolojik imgesinin yapay zekâ destekli moda tasarımı aracılığıyla yeniden yorumlanarak, klasik kültürün dijital çağdaki görsel üretim biçimlerine nasıl taşınabileceğini göstermektedir. Güç, bilgelik ve strateji kavramlarının sanatsal moda diliyle bütünleşmesi, antik sembollerin günümüzün estetik pratikleriyle nasıl bağdaştırılabileceğine dair dikkat çekici bir örnek oluşturmaktadır.



Görsel 47. Frida Kahlo (1907-1954).

Kaynak: Museo Dolores Olmedo, MageAI ile oluşturuldu. https://en-m-wikipediaorg.translate.google/wiki/The_Two_Fridas?x_tr_sl=en&x_tr_tl=tr&x_tr_hl=tr&x_tr_pto=tc Eserin erişim tarihi: 30.01.2025



Görsel 48. Tasarım 20.

Bu tasarımları oluşturan prompt; Kıyafet, derin kare yakalı, canlı renklerde bir maksi elbisedir. Renk paleti koyu kırmızılar, zümrüt yeşilleri ve toprak tonlarıyla zenginleştirilmiştir. Kumaş, omuzlardan eteğe kadar uzanan büyük ölçekli çiçek işlemleri—güller, şakayıklar ve hibiskuslar—ile süslenmiştir. Bu işlemler, Frida'nın doğayla ve Meksika kültürüyle derin bağını simgeler. Elbisenin üzerine, zümrüt yeşili bir ipek şal drapelenmiş; bu, geleneksel Meksika *rebozolarını* çağrıştırır. Modelin saçları, karmaşık bir örgü tacı şeklinde tasarlanmış ve canlı kırmızı ile pembe ipek çiçeklerle süslenmiştir; Frida'nın çiçekli saç aksesuarlarını anımsatır. Aksesuarlar arasında, geleneksel Meksika halk takılarından esinlenen büyük altın küpeler ve el işçiliğiyle işlenmiş, maymun ve papağan motifleri taşıyan bir clutch yer alır; bu, Frida'nın hayvanları sembolik kullanımına atıfta bulunur.

Makyaj cesur ve karakteristiktir: kalın koyu kaşlar (Frida'nın imzası olan tek kaş efekti), kırmızı dudaklar ve doğal bir ten görünümü, özgünlük ve ham güzelliği vurgular. Podyum, kaktüsler, tropikal bitkiler ve *papel picado* (Meksika kâğıt sanatı) ile süslenmiştir; arka planda yumuşak bir Meksika halk gitarı müziği çalarak Frida'nın dünyasına sürükleyici bir deneyim yaratır.

20. yüzyılın en özgün sanatçılarından Frida Kahlo (1907–1954), otoportrelerinde yalnızca bireysel deneyimlerini değil aynı zamanda Meksika kültürel kimliğini, doğa ile kurduğu bağı ve kadın bedenine ilişkin derinlikli sorgulamaları yansıtmıştır. Onun kendine özgü görsel dili, yapay zekâ destekli dijital moda tasarımında kültürel ve estetik açıdan yeniden hayat bulmuştur. Tasarım, Frida Kahlo'nun tablolarında sıkça kullandığı canlı renk paletini (koyu kırmızı, zümrüt yeşili ve toprak tonları) temel alarak hazırlanmıştır. Kare yaka kesimli uzun elbise,

göl, şakayık ve hibisküs çiçeklerinin büyük ölçekli işlemeleriyle bezenmiştir. Bu floral desenler, sanatçının doğaya duyduğu yakınlığı ve Meksika halk kültüründeki sembolik değerleri giysi yüzeyine taşımaktadır. Üzerine eklenen zümrüt yeşili ipek şal (rebozo), geleneksel Meksika kadın giyiminden bir unsur olarak tasarıma kültürel özgünlük kazandırmıştır. Modelin saç düzeni, Frida'nın karakteristik saç örgüsü taç biçiminde kurgulanmış; kırmızı ve pembe tonlarındaki ipek çiçeklerle süslenmiştir. Aksesuarlar, geleneksel Meksika takı sanatından esinlenen iri altın küpeler ve elde taşınan el işi işlemeli çanta ile tamamlanmıştır. Çantada işlenen maymun ve papağan motifleri, Frida'nın otoportrelerinde kullandığı sembolik hayvan figürlerine göndermede bulunmaktadır. Makyaj estetiği, sanatçının ikonik görünümünü yansıtan kalın birleşik kaş, kırmızı dudaklar ve doğal cilt vurgusuyla oluşturulmuştur. Defile atmosferi ise kaktüsler, tropik bitkiler ve "papel picado" adı verilen geleneksel Meksika kâğıt süslemeleriyle desteklenmiş; Meksika halk müziği eşliğinde izleyiciye Frida Kahlo'nun dünyasını bütüncül bir deneyim olarak sunmuştur. Bu tasarım, Frida Kahlo'nun yalnızca bireysel sanatını değil, aynı zamanda Meksika kimliğini, folklorik değerlerini ve kadınlık deneyimini dijital çağın moda estetiğiyle bütünleştirmektedir. Böylece sanatçının otoportrelerinde yer alan direniş, acı, doğa ve kimlik temaları çağdaş bir podyumda yeniden üretilmiştir.



Görsel 49. Wassily Kandinsky (1866–1944).

Kaynak: Tretyakov Galerisi, Moskova, Midjourney AI ile oluşturuldu. <https://www-wassilykandinsky-net.translate.goog/work-50.php? x tr sl=en& x tr tl=tr& x tr hl=tr& x tr pto=tc> Eserin erişim tarihi: 10.01.2025



Görsel 50. Tasarım 21.



Görsel 51. Tasarım 22.

Bu tasarımları oluşturan prompt; Kıyafet, oversize bir blazer ve geniş paçalı pantolondan oluşan birtakım olarak tasarlanmıştır. Renk paleti canlı kırmızı, mavi ve sarı blok renklerle oluşturulmuş; üzerine siyah ve beyazda büyük dairesel ve açısall aplike detaylar eklenmiş, Kandinsky'nin *Several Circles* (1926) eserini çağrıştırmaktadır. Kumaş hem yapısal hem de akışkandır; ağır ipek karışımı dokusu sayesinde geometrik formlar vücutta dinamik bir şekilde hareket eder. Model, renk kontrastlı ve iri topuklu ayakkabılar giymektedir (bir ayakkabı kırmızı, diğeri mavi); bu, eserdeki asimetrik yapıyı yansıtır. Aksesuarlar arasında, üçgen ve daire gibi geometrik formlardan oluşan büyük soyut küpeler ve cesur sarı renkte minimalist bir clutch çanta yer alır. Makyaj grafik bir şekilde uygulanmıştır: bir gözde belirgin bir mavi daire, diğeri gözde ince bir kırmızı çizgi dışı doğru uzanır. Saçlar, görünümü temiz hatlarla vurgulamak için düşük bir topuz şeklinde geriye taranmıştır. Podyum arka planında, Kandinsky'nin soyut resimlerinin projeksiyonları yer almakta; sahnede şekil ve renklerin dans ettiği hareketli bir kolaj oluşturularak enerjik ve sanatsal bir atmosfer yaratılmaktadır.

Soyut sanatın öncülerinden Wassily Kandinsky (1866–1944), geometrik biçimler, renk blokları ve dinamik kompozisyonlarla sanat tarihinde yeni bir görsel dil yaratmıştır. Sanatçının Moskova'daki Tretyakov Galerisi'nde sergilenen eserleri, özellikle daireler, açılar ve renk kontrastları üzerine kurulu estetik anlayışıyla modern sanata yön vermiştir. Yapay zekâ destekli dijital moda tasarımında

Kandinsky'nin bu soyut evreni, çağdaş bir podyum estetiği üzerinden yeniden yorumlanmıştır. Tasarımlarda, kırmızı, mavi ve sarı gibi temel renkler, siyah ve beyaz kontrastlarıyla birlikte kullanılmış; geniş kesimli pantolon ve oversize blazer ceketlerde renk blokları ve geometrik aplikelerle soyut sanatın dinamizmi giyilebilir forma dönüştürülmüştür. Kumaşın ipek dokusunu andıran akışkan yapısı, geometrik formların vücut üzerinde hareketli bir bütünlük oluşturmaya imkân tanımıştır. Aksesuarlar, Kandinsky'nin geometrik düzenlemelerinden esinlenerek üçgen, daire ve dikdörtgen biçimli küpelerle tamamlanmıştır. Çanta tasarımında kullanılan düz sarı yüzey, ressamın yalın ama etkili renk vurgusunu moda diline taşımıştır. Ayakkabılarda ise asimetrik renk kullanımı dikkat çekmiştir; bir ayakkabının kırmızı, diğerinin mavi olması, sanatçının kompozisyonlarındaki dengeyi bozan ama ritim yaratan tavrını çağrıştırmaktadır. Makyaj, grafiksel bir biçimde uygulanmış; bir gözde mavi daire motifi, diğerinde ince kırmızı bir çizgi kullanılarak yüz estetiği de sanatın soyut diliyle bütünleştirilmiştir. Defile atmosferinde projeksiyonla yansıtılan Kandinsky tabloları, sahneyi hareketli bir kolaj haline getirerek izleyiciyi sanatçının görsel dünyasına taşımıştır. Bu tasarım, Kandinsky'nin soyut sanatının moda aracılığıyla nasıl yeniden üretilebileceğini göstermektedir. Renklerin enerjisi, geometrinin ritmi ve soyut kompozisyonların dinamizmi, dijital çağın moda estetiğiyle bütünleşerek podyumunu adeta yaşayan bir tabloya dönüştürmüştür.



Görsel 52. QR Kod ve Sergi.



Sayfa 2 - Koleksiyonlar 1

ÖRNEK ÇALIŞIMLAR



Sayfa 3 - Koleksiyonlar 2

ÖRNEK ÇALIŞIMLAR



Sayfa 4 - Guernica



Guernica, İspanya İç Savaşı sırasında (1937) Nari Aloma'nın Guernica kasabasına yaptığı yakan bombalı saldırıya atfedilen Picasso tarafından yapılmıştır. Bu tablo bir savaşın acı, acımasız ve insanlığı yok eden gücünü göstermektedir.



BU TASARIMLARI OLUSTURAN PROMPT

"Guernica" tablosu benim için bir ilham kaynağı oldu. Bu tabloya ilham aldım ve onu modern bir tasarıma dönüştürdüm. Tasarım, tablonun karanlık ve acımasız atmosferini yansıtmaya çalıştı. Tasarım, tablonun karanlık ve acımasız atmosferini yansıtmaya çalıştı. Tasarım, tablonun karanlık ve acımasız atmosferini yansıtmaya çalıştı.

Sayfa 5 - Almond Blossom

Almond Blossom

Van Gogh bu tabloyu, çok sevdiği kardeşi Theo'nun oğlu Vincent Willem Van Gogh için bir hediye olarak yaptı. 1890 yılında, Theo'nun ilk çocuğu doğduğunda, Van Gogh bu tabloyu yepyeni bir hayal gücüyle hayal ederek resmetmiştir. Tabloyu ailesi, baskını ve yeni bir başlangıç simgesi, bu yüzden Van Gogh için umut, yaşam ve geleceğe dair bir anlamı vardır.



"Guernica" tablosu benim için bir ilham kaynağı oldu. Bu tabloya ilham aldım ve onu modern bir tasarıma dönüştürdüm. Tasarım, tablonun karanlık ve acımasız atmosferini yansıtmaya çalıştı. Tasarım, tablonun karanlık ve acımasız atmosferini yansıtmaya çalıştı. Tasarım, tablonun karanlık ve acımasız atmosferini yansıtmaya çalıştı.



GIRL WITH A PEARL EARRING

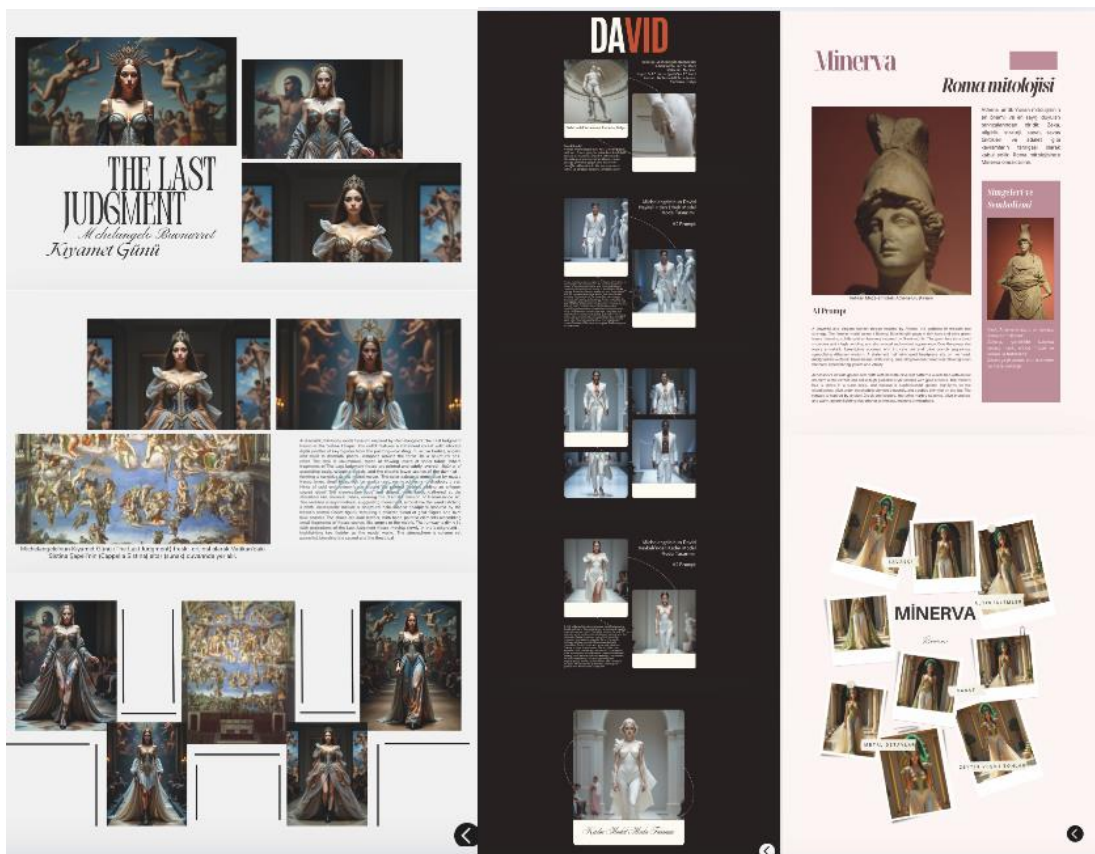
İngiliz Kraliçe Elizabeth II, bu tabloyu 1962'de satın aldı. Tablo, Hollandalı sanatçı Johannes Vermeer tarafından yapılmıştır. Bu tablo, Vermeer'in en ünlü eserlerinden biridir ve "Hollandalı Mağaza İncelemesi" olarak bilinir.



PROMPT

A captivating fashion design inspired by the Girl with a Pearl Earring by Johannes Vermeer. The outfit is a graceful blend of timeless elegance and subtle drama, reflecting the soft, mysterious aura of the painting. The design features a floor-length gown made of flowing silk in deep midnight blue, paired with a striking headpiece reminiscent of the iconic blue and golden turban from the painting. The gown's bodice is elegantly structured with delicate pleats, creating a sculptural form that echoes the softness of the figure's pose. A prominent pearl earring is used as a focal point—an oversized pearl earring motif is artfully integrated into the shoulder or as a brooch on the chest. The sleeves are long and slightly flared, made from sheer organza that catches the light, while the neckline is modest but slightly draped, evoking the quiet sophistication of the painting. Accessories include a shimmering pearl earring, a delicate gold ring, and a small gold brooch. The overall look is a harmonious blend of deep navy blue with pearl accents on the white straps. The mood is soft and romantic, a glowing masterpiece. Every detail, from the delicate lace to the elegant drape, is a nod to the original painting, creating a look that is both timeless and modern.





Görsel 53. Dijital Sergi.

BÖLÜM 6: BULGULAR

Çalışmada yapay zekâ tabanlı araçların kullanımıyla üretilen moda tasarımlarının, plastik sanatların estetik unsurlarını dijital bağlamda yeniden yorumladığı görülmüştür. Heykel, resim ve seramik gibi geleneksel sanat formlarından alınan biçimsel ve tematik öğeler, algoritmalar aracılığıyla dijital moda ürünlerine dönüştürülmüştür. Bu süreç, yalnızca görsel benzerliklerin aktarılmasıyla sınırlı kalmamış; sanat eserlerinin yapısal özellikleri, kavramsal arka planları ve sembolik değerleri de dijital tasarımlara entegre edilmiştir.

Örneğin, Pablo Picasso'nun *Guernica* tablosundan esinlenen tasarımlarda savaşın kaotik atmosferi moda diliyle yeniden üretilmiş; Vincent van Gogh'un *Almond Blossom* tablosundan yola çıkan çalışmalarda yaşamın kırılganlığı ve yeniden doğuş temaları romantik bir moda estetiğiyle bütünleştirilmiştir. Benzer şekilde Vermeer'in *İnci Kúpeli Kız* tablosunun dingin atmosferi ya da Klimt'in *Öpücük* tablosunun ihtişamlı altın estetiği, yapay zekâ destekli moda üretiminde çağdaş görsel dile aktarılmıştır. Bu örnekler, yapay zekânın yalnızca taklit eden değil, farklı sanat disiplinlerini dönüştürerek yeni anlam katmanları üreten bir araç olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir.

Sanatsal üretime ilişkin en önemli bulgu, yapay zekânın insan yaratıcılığına alternatif bir güç olarak değil, sanatçının yönlendirici rolüyle etkileşim içinde işleyen bir “ortak üretici” olarak konumlanmasıdır. Sanatçı, metinsel yönlendirmelerle (prompt) süreci başlatan kişi olmasının ötesinde, tasarımın biçimsel detaylarını belirleyen, estetik kararları veren ve küratör rolü üstlenen bir özne konumuna gelmiştir.

Tek bir QR kod aracılığıyla tüm eserlere erişim sağlanabilmesi, serginin erişilebilirliğini önemli ölçüde artırmış ve sanatın demokratikleşmesine katkı sunmaktadır. Özellikle kırsal bölgelerde yaşayan, fiziksel engelleri nedeniyle sergilere katılamayan ya da farklı ülkelerde bulunan bireyler için bu model, sanata erişimde eşitlikçi bir imkân yaratmıştır.

QR kod tabanlı sergilemenin yalnızca teknik bir alternatif değil, izleyiciyle etkileşim biçimlerini dönüştüren yeni bir yöntem olduğu anlatılmaktadır. Bu format, klasik sergi mekânında mümkün olmayan çok katmanlı görsel-işitsel deneyimlere olanak tanımıştır dijital projeksiyonlar, ışıklandırmalar ve çoklu ortam öğeleriyle zenginleştirilmiştir.

Araştırmanın bütünsel sonuçları incelendiğinde, dijitalleşme ve yapay zekânın sanat üretiminde yalnızca teknik bir araç olmanın ötesinde, yaratıcı sürecin asli ve etkin bir bileşeni haline geldiği görülmektedir. Yapay zekâ tabanlı üretim teknikleri, sanatçının yaratıcılığını sınırlandırmak yerine, üretim sürecine yeni imkânlar ve alternatifler sunarak sanatsal ifade biçimlerini genişletmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ ile insan yaratıcılığı arasında bir iş birliği modeli gelişmekte; sanatçı yalnızca yönlendirici değil, aynı zamanda seçici, küratör ve estetik karar verici bir rol üstlenmektedir.

Çalışmada, yapay zekâ destekli üretim süreçleri ve QR kod temelli sergileme yöntemlerinin, çağdaş sanatın dönüşümünde büyük bir rol üstlenmektedir. Geleneksel sanat anlayışı ile dijital pratiklerin birleşmesi, yeni bir hibrit sanat dilinin oluşmasını sağlamaktadır. Bu hibrit dil, klasik sanat eserlerini yalnızca yeniden üretim sürecine sokmamakta; onları çağdaş moda tasarımı, dijital sergileme teknikleri ve algoritmik yaratıcılıkla bütünleştirerek yeni anlam katmanları üretmektedir. Böylelikle sanat, geçmişin estetik mirası ile geleceğin teknolojik imkânları arasında sürekli bir etkileşim sürecine girmektedir.

Araştırmanın ortaya koyduğu bir diğer genel bulgu, sanatın hem üretim hem de dolaşım biçimlerinin yapay zekâ aracılığıyla yeniden tanımlandığıdır. Geleneksel sergileme pratiklerinin ötesine geçen dijital yöntemler, sanat eserlerini mekân ve zaman sınırlılıklarından bağımsız hale getirmiştir. QR kod tabanlı sergi modeli, sanatın demokratikleşmesine katkı sağlamış; izleyiciye yalnızca eserlere erişim imkânı kazandırmıştır. Bu durum, sanatın kamusal niteliğini güçlendirmiş ve farklı sosyo-kültürel gruplar arasında daha kapsayıcı bir paylaşım alanı yaratmıştır.

Özetle, plastik sanat eserlerinde dijitalleşme ve yapay zekâ destekli giysi tasarım uygulamalar, sanatın estetik, kavramsal ve toplumsal boyutlarını

dönüştürerek disiplinlerarası, çok yönlü ve dinamik bir üretim sürecinin doğmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönüşüm, sanat tarihinin köklü eserlerinden beslenen, ancak onları dijital çağın olanaklarıyla yeniden yorumlayan yeni bir sanat anlayışının gelişmekte olduğunu göstermektedir. Böylece çağdaş sanat, yalnızca geçmişin estetik değerlerini koruyan değil, aynı zamanda teknolojinin sunduğu yeniliklerle sürekli kendini yeniden üreten canlı bir kültürel alan haline gelmiştir.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijitalleşmenin ve üretken yapay zekanın hızla ilerlediği günümüz koşullarında sanat, üretimden sunuma kadar tüm süreçlerinde radikal bir dönüşüm yaşamaktadır. Bu dönüşüm, yalnızca yeni teknik araçların kullanıma girmesiyle sınırlı kalmayıp, estetik anlayışların yeniden tanımlanmasına, sanatçı kimliğinin farklılaşmasına ve izleyici deneyiminin çok boyutlu bir hale gelmesine neden olmaktadır (Manovich, 2001). Bu çalışma, üretken yapay zekâ teknolojileri plastik sanatlar ile giysi tasarımı arasındaki katkıları ortaya koymaktadır. Özellikle yapay zekâ destekli üretim araçlarının sanat alanında giderek artan kullanımı, otomasyon, öngörülebilirlik ve çoklu ortam deneyimi gibi özellikler sayesinde sanat üretimini yeni bir aşamaya taşımaktadır (Adobe, 2023). Geleneksel moda ve tasarım süreçlerine bakıldığında üretken yapay zekâ ile zaman ve maliyet açısından önemli bir avantaj sağlamaktadır. Tasarımcının yaratıcılığını genişleten özgün yeni ifade biçimlerini ortaya çıkarmaktadır. Plastik sanatlardan esinlenerek üretilip geliştirilen bu dijital tasarımlar, disiplinler arası bir etkileşim yaratarak plastik sanatların geleneksel estetik değerlerini çağdaş moda tasarımına aktarmıştır. Berger'in (2016) ifade ettiği gibi, görme biçimlerindeki değişim sanat eserlerinin algılanma biçimlerini köklü bir şekilde dönüştürmekte; McLuhan'ın (1994) medyayı insan duyularının uzantısı olarak tanımlayan yaklaşımı ise, dijital teknolojilerin bireysel ve toplumsal düzeyde yeni duyumsama biçimleri yarattığını göstermektedir. Bu bağlamda dijital sanat, yalnızca teknik bir yenilik değil, aynı zamanda kültürel bir yeniden yapılanma sürecinin göstergesidir (Paul, 2015; Sayın, 2022).

Araştırmanın bulguları, yapay zekâ destekli dijital araçların sanat üretimi, sergileme pratikleri ve erişim olanakları üzerindeki çok yönlü etkilerini ortaya koymuştur. Dijitalleşme, sanatın klasik biçimlerini dönüştürmekle kalmayıp, sanatçının rolünü, izleyicinin konumunu ve sanat eserinin dolaşımını da yeniden tanımlamaktadır. Farklı dönemlerden seçilen sanatçıları farklı üretken yapay zeka programları ile yeniden yorumlanarak giysi tasarımları oluşturulmuştur. Üretken yapay zekâ ile üretilen eserler QR kod entegrasyonuna bağlı dijital sergi ile etkileşimli olan bu eserler, fiziksel mekân sınırlarını aşarak geniş bir izleyici kitlesine

ulaşmaktadır. Bu bağlamda QR kod tabanlı sergi modeli, fiziksel mekân sınırlılıklarını ortadan kaldırarak sanatı geniş kitlelere ulaştırmış; böylelikle kırsal bölgelerde yaşayan bireyler ya da fiziksel engeller nedeniyle sergilere katılamayan kişiler için yeni erişim imkânları yaratmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2023). Sanatın demokratikleşmesine katkıda bulunan bu dijital uygulamalar, müzeler, galeriler ve bağımsız sanatçılar açısından alternatif sergileme stratejileri geliştirilmesine zemin hazırlamaktadır.

Bunun yanı sıra, dijital sanatın sürdürülebilirlik, belgelenebilirlik ve arşivlenebilirlik gibi avantajları, sanat eserlerinin uzun vadeli korunmasını mümkün kılmakta ve kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılmasına katkı sunmaktadır (Adobe, 2023). Bu durum, sanatın yalnızca estetik bir etkinlik olmanın ötesinde, toplumsal belleğin inşasında ve korunmasında da işlevsel bir rol üstlenebileceğini göstermektedir.

Öte yandan, yapay zekâ destekli üretimler estetik ve etik açıdan yeni tartışma alanları açmıştır. Sanatın yalnızca insan yaratıcılığına mı dayalı olması gerektiği, yoksa insan ile teknolojinin iş birliğiyle ortaya çıkan hibrit üretimlerin de sanatın bir parçası olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusu güncelliğini korumaktadır (Sayın, 2022). Bu bağlamda sanatçı, yalnızca üretici değil, aynı zamanda yönlendirici, denetleyici ve iş birlikçi bir rol üstlenmektedir. Bu durum, klasik “sanatçı-eser” ilişkisini dönüştürmekte ve çok aktörlü üretim biçimlerini öne çıkarmaktadır. McLuhan’ın (1994) her yeni medya biçiminin eski olanın sınırlarını zorlayarak yeni anlam dünyaları oluşturduğunu savunan yaklaşımı, yapay zekâ destekli üretimlerin sanatın tanımını ve toplumsal işlevini yeniden şekillendirmekte olduğunu destekler niteliktedir.

Özetle, yapay zekâ tabanlı üretim araçlarıyla desteklenen dijital sanat, estetik, etik, kültürel ve kuramsal düzeylerde çok katmanlı bir dönüşüm yaratmaktadır. Geleneksel sanat ile dijital pratikler arasındaki etkileşim, hibrit bir sanat dilinin oluşmasına ve farklı kültürel dönemlerin güncel estetikle bütünleştirilmesine imkân tanımaktadır. Dijitalleşmenin bu ivmeyle devam etmesi durumunda sanatın, bireysel

yaratıcılığın ötesine geçerek disiplinler arası, kolektif ve teknolojik iş birliğine dayalı bir üretim alanına evrileceği öngörülmektedir.

Öneriler

Sanatçı ve Araştırmacılar İçin: Yapay zekâ destekli üretimlerin yalnızca bir araç olarak değil, yaratıcı sürecin aktif bir parçası olarak ele alınması gerekmektedir. Sanatçılar, geleneksel ve dijital pratikleri bütünleştirerek hibrit sanat dillerini geliştirebilir.

Kültür ve Sanat Kurumları İçin: QR kod tabanlı dijital sergi modelleri, müzeler ve galeriler için yeni sergileme stratejileri sunmaktadır. Bu yöntem, farklı sosyoekonomik gruplara ulaşma potansiyeli taşıdığından kültür politikalarına entegre edilmelidir.

Eğitim Alanı İçin: Sanat ve tasarım eğitimi programlarında yapay zekâ tabanlı üretim araçlarının kullanımına yönelik uygulamalı dersler eklenmeli, öğrencilerin bu teknolojilerle deneyim kazanması desteklenmelidir.

Gelecek Araştırmalar İçin: Yapay zekâ ile üretilen eserlerin özgünlüğü, telif hakkı ve sanatçının rolü gibi konular etik ve hukuksal açıdan daha ayrıntılı olarak incelenmelidir. Ayrıca geniş ölçekli izleyici araştırmaları yapılarak dijital sergi modellerinin toplumsal etkisi değerlendirilebilir.

Sürdürülebilirlik Açısından: Dijital sanat üretimlerinin uzun vadeli arşivlenebilirliği için standartlar geliştirilmesi ve kültürel mirasın korunmasında bu teknolojilerin sistematik olarak kullanılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adeloye, A. A., Kayode, T. D., & Akinlawon, T. K. (2024). The impact of technology on the production and consumption of contemporary art. *Art Time*, (6), 21–26.
- Adina, J. (2020). Contemporary Ceramics Art and Its Transgressive Side. *European Scientific e-Journal*, 4(4), 77-83.
- Adobe Creative. (2025, Ocak 25). *Almond Blossoms* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Almond_Blossoms?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc
- Adobe. (2023). The role of AI in modern creative workflows. Adobe Creative Cloud Blog. <https://blog.adobe.com/en/publish/2023/02/10/ai-in-digital-art>
- Ahmed, S. U., Camerano, C., Fortuna, L., Frasca, M., & Jaccheri, L. (2009). Information technology and art: Concepts and state of the practice. In *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts* (pp. 567–592). Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-89024-1_21
- Akdeniz, H. (1995). Plastik sanatlarda günümüz sanat eğilimlerinin düşünsel dayanakları ve bunun Çağdaş Türk Sanatına yansıması üzerine bir değerlendirme. *Anadolu Sanat*, Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Akdoğan, K. (2015). *Dijital sanatta nesne* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (397696)
- Altunay, A. (2004). Mekanik sanattan elektronik sanata geçiş ve video sanatı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Aris, S., Aeini, B., & Nosrati, S. (2023). A digital aesthetics? Artificial intelligence and the future of the art. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(2), 219–236.
- Assmann, J. (2008). Communicative and cultural memory. In A. Erll & A. Nünning (Eds.), *Media and cultural memory* (pp. 109–118). De Gruyter.

- Atan, A., Uçan, B., & Bilsel, Ç. (2015). Dijital sanat uygulamaları üzerine bir inceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 7(26), 1–14.
- Avcı, E. (2020). Dijital çağda kompozit portreler. *Art-e Sanat Dergisi*, 13(25), 211–227.
- Ayaydın, A. (2015). Empresyonizm (izlenimcilik) akımının güncel bakış açısıyla bazı yönlerden incelenmesi. *Sed*, 3(2), 83-97.
- Aydoğan, D. (2014). *Türk romanında dijitalleşme: E-kitap* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (368152).
- Aydoğan, D. (2019). Reflections of digitalization on painting. *CTC 2019*, 87–95.
- Aytepe Serinsu, B. (2018). The effects of laser engraving methods on ceramic surfaces. *JASS Studies: The Journal of Academic Social Science Studies*, 66(Spring II), 197–210.
- Balletti, C., Ballarin, M., & Guerra, F. (2017). 3D printing: State of the art and future perspectives. *Journal of Cultural Heritage*, 26(1), 172–182. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2017.02.010>
- Ballı, Ö. (2016). *Dijital teknoloji olanaklarıyla sanatta grotesk bedenler ve tuhaflık* (Yüksek lisans sanat eseri çalışması raporu). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (425332).
- Ballı, Ö. (2023). Günümüz sanatının teknoloji temelli sanatsal üretim ve sanal uzam pratiği: Dijital heykel. *Akademik Sanat*, (19), 76–89.
- Baudrillard, J. (2012). Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Bauville, G., Heninger, M., Lemaire, J., Jeanney, P., Santos Sousa, J., Pallandre, A., & Pasquiers, S. (2024). VOCs conversion in He/H₂O plasma produced in a micro-capillary tube at atmospheric pressure. *Journal of Physics D: Applied Physics*, 1, 200–207. <https://doi.org/10.1088/0022-3727>

- Belgesay, M. (2013). *New media art in Turkey: A research on current situation and a development proposal* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (355887).
- Belgesay, Ş., & Erkeyhan, Ş. (2014). Teknoloji ve sanatın etkileşimi: Yeni medya sanatı Türkiye’de güncel durum ve öneriler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14), 45–62.
- Berger, J. (2016). *Görme biçimleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Biröl, A., & Gürbüz, Y. (2015). Dijital teknolojilerin resim sanatına yansımaları. *Türkiye’de İnternet Konferansı*, 1–8.
- Boucher, P. (2020). Artificial intelligence: How does it work, why does it matter, and what can we do about it? European Parliamentary Research Service (EPRS), Panel for the Future of Science and Technology (STOA). European Parliament.
- C. Lexcelent, “Artificial Intelligence,” in *SpringerBriefs in Applied Sciences and Technology*, 2019.
- Castells, M. (2008). *Ağ toplumunun yükselişi* (2. bs.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (Ed.). (2005). *The network society: A cross-cultural perspective*. Edward Elgar Publishing.
- Cengizkan, A. (2010). Dijital sanat ve yeni estetik deneyim. *Bilgi ve Estetik*, 20, 43–56.
- Çakır, F. (2013). Dijital sanat: Teknolojinin sanat alanındaki yansımaları. *Sanat ve Dil Dergisi*, 17, 1–10.
- Çaşkurlu Belgesay, M. (2013). *New media art in Turkey: A research on current situation and a development proposal* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (355887).

- Çevik, N. (2018). Disiplinler arası etkileşimler kapsamında alternatif malzemeler ve seramik-baskı resim yakınlaşmaları üzerine bireysel uygulamalar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (22), 111-133.
- Çizgen, G. (2007). *Sanat köprüsü sırat köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınları.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1, 51–66.
- DALL-E 4. (2025, Ocak 23). *İnci Küpeli Kız* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/İnci_Küpeli_Kız
- Degand, D. (2019). Stereotypes vs. strategies for digital media artists: The case for culturally relevant media production. *Theory Into Practice*, 58(4), 368–376. <https://doi.org/10.1080/00405841.2019.1626615>
- Dempsey, A. (2007). *Modern çağda sanat* (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Akbank Yayınları.
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22(2), 63–75. <https://doi.org/10.1080/01972240600567170>
- Düzenli, K., & Perdahçı, N. Z. (2024). The role of digitalization in today's art: A perspective from NFT and artificial intelligence. *Journal of Arts*, 7(1), 43–59.
- El Hajj, M. H. (2022). The future of digital arts. *International Journal of Education and Learning Research*, 5(1), 109–129.
- Ertan, E. (2014). Dijital sonrası tarihçe: Türkiye’de yeni medya sanatı. In *Dijital sonrası tarihçeler* (ss. 158–179). İstanbul: Akbank Yayınları.
- European Commission. (2020). *White paper on artificial intelligence: A European approach to excellence and trust* (COM(2020) 65 final). Brussels: European Commission. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0065>

- Eyüpoğlu, İ. (2018). *Sanat eğitimcileri görüşleri çerçevesinde dijital resim çalışmalarının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (501689).
- Fırıncı, M. (2013). Dijital çağda geleneksel baskı resim ve teknikler arası geçiş (melezleşme). *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 127–135.
- Garakhanova, N. (2023). Dijital sanatın Türkiye'nin kültür diplomasisindeki potansiyeli ve geleceği. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 9(73), 3833–3840.
- Garcia-Esteban, S., & Jahnke, S. (2020). Skills in European higher education mobility programmes: Outlining a conceptual framework. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 10, 519–539.
- Ghosh, M., & Thirugnanam, A. (2021). Introduction to artificial intelligence. In *Artificial intelligence for information management: a healthcare perspective* (pp. 23-44). Singapore: Springer Singapore.
- Gombrich, E. H. (1993). *Sanatın öyküsü* (B. Cömert, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Gong, Y. (2021). Application of virtual reality teaching method and artificial intelligence technology in digital media art creation. *Ecological Informatics*, 63, 101304. <https://doi.org/10.1016/j.ecoinf.2021.101304>
- González-Zamar, M. D., & Abad-Segura, E. (2021). Digital design in artistic education: An overview of research in the university setting. *Education Sciences*, 11(4), 144.
- Gökçe, B. K. (2014). *Güncel sanatta teknolojik manipülasyonlar – özel yaşam hikâyeleri* (Sanatta yeterlik tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (361622).
- Groys, B. (2017). *Akıшта: İnternet çağında sanat*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

- Gupta, S. (2019). The rise of digital art. *International Journal Granthaalayah*, 7(11SE), 161–164. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v7.i11.2019.3702>
- Gülsoy, S. (2020). *Sanat ve dijitalleşme*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi.
- Haux, D. H., Dominicé, A. M., & Raspotnig, J. A. (2021). A cultural memory of the digital age? *International Journal for the Semiotics of Law - Revue internationale de Sémiotique juridique*, 34(3), 769–782. <https://doi.org/10.1007/s11196-020-09770-0>
- He, Q., Zheng, X., Xiao, X., Luo, L., Lin, H., & He, S. (2023). The Spatiotemporal Evolution and Influencing Factors of the Ceramics Industry in Jingdezhen in the Last 40 Years. *Land*, 12(8), 15-54.
- Ibrahim, N. (2016). The future of aesthetics in digital ages [PDF]. <https://www.aaciaegypt.com/wp-content/uploads/2016/10/The-Future-of-Aesthetics-in-Digital-Ages.pdf>
- Johnson, H., & Shaw, J. S. (2005). Glossary of digital art and printmaking. <http://www.dpandi.com/DAPTTF/glossary.html> (Erişim tarihi: 21 Haziran 2018)
- Kamble, R., & Shah, D. (2018). Applications of artificial intelligence in human life. *International Journal of Research*, 6(6), 178–188.
- Kaya, A. (2023). Çağdaş sanat formu olarak dijital heykel, dijital heykelin sağladığı yeni olanaklar. *Sanat ve İkonografi Dergisi*, (4), 2–9.
- Kızılaslan, N., & Kozlu, D. (2021). Teknolojinin ve dijitalleşmenin geleneksel Türk sanatlarına yansımaları. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 7(1), 105–126.
- Kızılaslan, N., & Kozlu, D. (2024). Reflections of technology and digitalization on traditional Turkish arts. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 10(2), 227–250.
- King, M. (2002, October). Computers and modern art: Digital art museum. In *Proceedings of the 4th conference on creativity & cognition* (pp. 88–94).

- Kurtoğlu, S. (2025). *Çağdaş sanat pratiklerinde plastik sanatların disiplinlerarası dönüşümü ve yorumlamaları* (Sanatta yeterlilik tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (941582)
- Li, Y. (2020). Art and technology exhibition under the context of artificial intelligence. IFAC PapersOnLine, 53(5), 103–105. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2020.11.017>
- Liu, Y. (2021). Understanding the reconstruction of traditional porcelain culture in Urban China-Based on modern porcelain industry in Jingdezhen (Doctoral Dissertation), Charles University.
- Luo, Z., Yang, L., Zhu, T., Fan, F., Wang, X., Liu, Y., ... & Guo, J. (2024). Aucubin ameliorates atherosclerosis by modulating tryptophan metabolism and inhibiting endothelial-mesenchymal transitions via gut microbiota regulation. *Phytomedicine*, 156–169. <https://doi.org/10.1016/j.phymed.2024.155243>
- Lynton, N. (2009). Modern sanatın öyküsü (B. Cömert, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- MageAI. (2025, Ocak 28). *Davud (Michelangelo)* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Davut_\(Michelangelo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Davut_(Michelangelo))
- MageAI. (2025, Ocak 28). *The Kiss (Öpücük)* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Öpücük>
- MageAI. (2025, Ocak 30). *The Two Fridas* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. https://en-m-wikipediaorg.translate.goog/wiki/The_Two_Fridas?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc
- MageAI. (2025, Şubat 5). *Athena Giustiniani* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Athena_Giustiniani?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc
- Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press.
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (2001). *Global village* (Y. Durak, Çev.). İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Mesta, E. (2021). *Grafik Tasarımda Kültürel Esinlenme Ve Seramik Baskı Yöntemi: Adana Bölgesi Heybe Motifleri Uygulaması* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (725138)
- Mettakoonpitak, J., Chanthabun, A., Hatsakhun, P., Sirasunthorn, N., Siripinyanond, A., & Henry, C. S. (2024). Microfluidic paper-based analytical devices for simple and nondestructive durian fruit maturity assessment. *Analytica Chimica Acta*, 1234, 343–349. <https://doi.org/10.1016/j.aca.2024.03.012>
- Midjourney AI. (2025, Ocak 10). *Guernica (tablo)* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo))
- Midjourney AI. (2025, Ocak 10). *Kandinsky – Work 50* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wassily Kandinsky. <https://www-wassilykandinsky-net.translate.goog/work-50.php? x tr sl=en& x tr tl=tr& x tr hl=tr& x tr pto=tc>
- Midjourney AI. (2025, Ocak 10). *The Last Judgment (Michelangelo)* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kıyamet_Günü_\(Michelangelo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kıyamet_Günü_(Michelangelo))
- Midjourney AI. (2025, Ocak 19). *Jackson Pollock – No. 5, 1948* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Wikipedia. https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Jackson_Pollock? x tr sl=en& x tr tl=tr& x tr hl=tr& x tr pto=tc
- Miroshnichenko, M. (2021). What is digital art. Postnauka. <https://postnauka.org/longreads/156882>
- Muhammad, B. A, & Alshaya, S. A. (2022). Semantic openness in the plastic arts. *JETT*, 13(4), 221-232.

- Özdal, M. A. (2020). Dijital sanatta gerçekliğin yeri. Uluslararası Sanat Tasarım ve Eğitim Dergisi, 4(2), 11–21.
- Özdemir, D. (2022). A conceptual framework on the relationship of digital technology and art. International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES), 4(1), 121–134. <https://doi.org/10.46328/ijonses.258>
- Özel, S. V. (2007). Plastik sanatlarda disiplinlerarası etkileşimler ve seramik sanatına yansımaları, (Yüksek Lisans Tezi), YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (205922)
- Özer, A. ve Akyüz, U. (2016). Kinetik heykel sanatı öncüleri. Akdeniz Sanat Dergisi, 9(19), 74-91.
- Özer, Y. (2009). *Konstrüktivist heykelde boşluk kavramı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (280163).
- Özkul, D. T. (2020). Heykel sanatına disiplinlerarası bir yaklaşım. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24(4), 1905-1919.
- Paul, C. (2015). Digital art (3rd ed.). Thames & Hudson.
- Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10(3), 213–238.
- Sayın, S. (2022). Dijitalleşme sürecinde sanat eserlerinin dönüşümü. Güzel Sanatlar Dergisi, 35(2), 45–58.
- Seegmiller, D. (2008). Digital character painting using Photoshop CS3. Charles River Media.
- Shanken, E. A. (2002). Art in the information age: Technology and conceptual art. Leonardo, 35(4), 433–438. <https://doi.org/10.1162/002409402760262555>
- Sıkı, C., ve Canduran, K. (2021). Dijital Dekorasyon Teknolojileri İle Giyilebilir Sanatta Seramik Uygulamaları. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 27(47), 410-423.

- Singh, A. (2019). The concept of artificial intelligence. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 6(3), 566–570.
- Singh, G. S. G. (2025). The intersection of technology and art: How digital media is transforming artistic practices. *Scholar'Digest: Journal of Arts & Humanities*, 1(1), 75–85.
- Spector, L. (2006). Evolution of artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, 170(18), 1251–1253.
- Spielmann, Y. (2012). Perceptual-responsive environments: Sense and sensibility in Japanese media artist Seiko Mikami's installations. *Journal of Aesthetics & Culture*, 4(1). <https://doi.org/10.3402/jac.v4i0.18993>
- Stable Diffusion. (2025, Ocak 2). *Anfora Attica a figure nere (Exekias)* [Yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel]. Musei Vaticani. <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-etrusco/sala-xix--emiciclo-inferiore--collezione-dei-vasi--ceramica-atti/anfora-attica-a-figure-nere-firmata-da-exekias.html>
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2023). Türkiye dijital sanat raporu 2023. <https://www.ktb.gov.tr/digitalsanatraporu2023>
- Tan, E. (2011). *Günümüz sanat eğitimi anlayışının görsel sanatlar öğretmen adaylarına yansımaları (Selçuk Üniversitesi örneği)* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (405778).
- Toptaş, R. (2022). Türkiye'de dijital sanat, sanatçıları ve eserleri hakkında bir araştırma. *Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 170–186.
- Uzzi, F. O., Sobowale, T., Oyinloye, M. A., & Etuokwo, A. (2020). Evolution of Ceramics Association in Nigeria. *KIU Journal of Social Sciences*, 6(1), 223–228.
- Ünsal, E. J. (2020). *Dijital sanat ve kadın* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (656221).

- Wang, J., & Yang, J. (2021). Culture shaping and value realization of digital media art under Internet+. *International Journal of System Assurance Engineering and Management*, 12, 1–10. <https://doi.org/10.1007/s13198-021-01149-5>
- Wang, N., Zhang, X., Guo, Q., Yan, G., Wang, J., Wu, C., ... & Duan, X. (2024). Effects of different rootstocks on fruit quality and non-volatile flavor-related compounds of sweet cherry ‘Summit’. *Food Chemistry*, P4, 141–512. <https://doi.org/10.1016/j.foodchem.2024.135123>
- Wei, W. (2024). The evolution of digital art: From early experiments to contemporary practices. *International Journal of Literary Art Innovation*, 1(1), 2–9.
- Wei, Z., & Cheng, X. (2022). Inheritance and Innovation of Traditional Ceramics in Yuan River Basin. *Mobile Information Systems*, 2022, 160-312.
- Winegard, E. (2019). *Dijital medya teknolojilerinin sanatın ve tasarımın yaygınlaşmasındaki yeri ve önemi* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (584114).
- Yalçın, M. (2017). Dijital sanatta gerçeklik: Sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(1), 93–107.
- Yıldırım, M. (2019). Dijital sanat ve kolaj. *EKEV Akademi Dergisi*, (80), 319–338.
- Yücel, D. (2012). Dijital teknolojiler ekseninde değişen sanat ve kurumlar. *Genç Sanat*, (205). <http://www.deryayucel.com/TR/> (Erişim tarihi: 15 Şubat 2021)
- Zweig, S. (1985). *Dünün dünyası* (S. Kahraman, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.

EKLER**EK-1: ETİK BEYANI**

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığım bu tezde:

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

18/08/2025

Melike Gizem TOKGÖZ

EK-2: YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Akdeniz Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinden suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge* kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihîmden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)

☐ Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihîmden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

102

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

18/08/2025

(İMZA)

Gizem TOKGÖZ

EK-3: TEZ ORJİNALLIK RAPORU**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ**
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Plastik Sanat Eserlerinin Yapay Zekâ Aracılığı ile Giysi Tasarımlarına Aktarılması ve Qr Kod ile Sergilenmesi

Yukarıda başlığı verilen Tezimin tamamı Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Formları) Kontrol sonucunda (kaynakça hariç) aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
31.10.2025	122	156,909	20.08.2025	%7	2798928259

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (Tarih 31/10/2025)

Melike Gizem TOKÖZ

Öğrenci No: 202253007003

Anasanat/Anabilim Dalı: SANAT ve TASARIM ANASANAT DALI

Program (İşaretleyiniz)

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlilik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Dr. Öğr. Üyesi Fatma BAYRAKTAR)

EK-4Master's/Proficiency in Art/PhD

Thesis/ Art Work Report Originality Report

AKDENİZ UNIVERSITY

Institute of FineArts

Thesis Title: The Transformation of Plastic Artworks into Clothing Designs through Artificial Intelligence and Their Exhibition via QR Code.

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Forms) According to the originality report, obtained data are as follows.(Bibliography excluded)

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
31.10.2025	122	156,909	20.08.2025	%7	2798928259

I declare that I have carefully read the Akdeniz University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval. (31/10/2025)

Student No: 202253007003

Department: Art and Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Integrated Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED.

(Asst. Prof. Dr. Fatma BAYRAKTAR)