



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

POSTMODERN ALGININ DİJİTAL SANATA YANSIMALARI

Hilal KOÇAŞ

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ
RESİM ANABİLİM DALI

TEMMUZ 2021



POSTMODERN ALGININ DİJİTAL SANATA YANSIMALARI

Hilal KOÇAŞ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
RESİM ANABİLİM DALI**

**ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

TEMMUZ 2021

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Hilal Koçaş
12.07.2021

POST-MODERN ALGININ DİJİTAL SANATA YANSIMALARI
(Yüksek Lisans Tezi)

Hilal KOÇAŞ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2021

ÖZET

21. yüzyılın sanatı, yaşamın merkezine yerleştirerek tasarlayan bir post-bireyin, “öznenin” oluşumudur. Çeşitlendirilmiş sanat, üst düzey kültür ile popüler kültür, sanat ve günlük deneyim arasındaki sınırların ne olması gerektiğini sorgular. Bu araştırmanın amacı, dijital sanat ile teknolojinin tarihsel estetik anlayışı, kendini ifade etme arzusu ve dünyayı farklı şekillerde değerlendirme fikrini post-modern düşünce ile ele alarak gelecekteki bilim ve dijital sanat bağını birbirini tamamladığının önemini vurgular. Önümüzdeki yirmi beş yıl boyunca “Enigmatik çağ” en iyi fikirleri, teknolojiyi ve sanatı yaratan süper akıllı toplumun yüzyılı olup, olmayacağı ile ilgili göstergeleri sunmaktır. Bu araştırma esas olarak sanatın geleceğini, 21. Yüzyıl sanatçısının yaratımından çıkardıkları sanat anlayışı üzerine düşüncelerini inceler. Bu çalışmada dijital sanat yolu ile 21. Yüzyıl gerçeği içinde parçalı kimlikler ve post-modern algı sanat yolu ile aktarabiliyor mu? Ya da çağın içinde ki oluşumlardan yola çıkarak kendini yorumluyor mu? Sanatın dijital algoritma düzenin içinde yerinin nerede olduğu ile ilgili cevaplar sunmaktadır.

Bilim Kodu : 40408
Anahtar Kelimeler :Postmodern, NFT, Dijital Sanat, Değiştirilmez Jeton, Yapay Zeka, Sanatçı 5.0
Sayfa Adedi : 101
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

REFLECTIONS OF POST-MODERN PERCEPTION ON DIGITAL ART

(Master Thesis)

HİLAL KOÇAŞ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY

ENSTITUTE OF FINE ARTS

July 2021

ABSTRACT

Art of the 21st century is the formation of a post-individual, "subject", who designs by placing art at the center of life. Diversified art questions what the boundaries between high-end culture, popular culture, art and everyday experience should be. The aim of this research is the historical aesthetic understanding of digital art and technology, emphasizing the importance of complementing science and digital art in the future by addressing the desire for self-expression, the idea of evaluating the world in different ways with post-modern thought, and how in the next twenty-five years, the "Enigmatic age" is to present indications as to whether or not it will be the century of the super-intelligent society that creates the best ideas, technology and art. This research mainly examines the future of art and the 21st century artist's thoughts on the understanding of art they derive from their creation. This study offers answers about where art has its place in the digital algorithm order. In this study, answers to these questions will be provided; can the fragmented identities and post-modern perception be conveyed through art in the 21st century reality through digital art? Or does it interpret itself based on the formations of the age?

Science Code : 40408
Key Words : Postmodern, NFT, Digital Art, Non Fungible Token, Artificial Intelligence, Artist 5.0
Page Number : 101
Supervisor : Prof. Dr. Alaybey KAROĞLU

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösterici ve destek olan değerli danışman hocam sayın Prof. Dr. Alaybey Karaoğlu'na sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım. Eğitim hayatımın tamamında maddi ve manevi destek olan aileme teşekkür eder, sevgili babam, İsmet Koçaş'a ve sevgili annem, Ayşe Koçaş'a her zaman arkamda durdukları için ve durmadan çalıştıkları için özel teşekkür etmek istiyorum. Bu tez çalışmamı, yegane olan annem ve babama ithaf ediyorum.

Hilal Koçaş

Ankara, Temmuz 2021

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	iv
RESİMLERİN LİSTESİ.....	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	6
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.5. Problemin Cümlesi	7
1.6. Sayıtlılar	7
1.7. Sınırlılıklar.....	7
1.8. Anahtar Sözcükler	8
2. POST-MODERN VE POST-MODERN KİMLİK	11
2.1. Post-Modern Yeni Dünya Düzeni ve Sanat.....	20
2.2. Post-Modern Kimliğin Temel Olarak Dijital Sanata Yansıyan Özellikleri	32
2.3. Dijital Sanat Nedir?	37
2.3.1. Dijital Sanatın Ekolojisi.....	42
2.4. Yapay Zeka Sanatı ve Sanatçı 5.0	45
2.4.1. İnternet (Ağ) Sanatı – Nesnelerin İnterneti.....	49
3.4.2. 3D Sanat Türleri.....	53
2.4.3. Arttırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik	56
2.4.4. Otoportre ve ‘Selfie’ (Öz-çekim) Sanatı.....	58

	Sayfa
2.4.5. Ver Toplama Sanatı	61
2.5. Nft Dijital Sanat: Deęiřtirelemez Blok Zinciri (Non Fungible Token).....	64
2.6. Sanatın Yeni Mekanı ‘Sanal M��zeler 2.0’	67
2.6.1. Sanat Mobil ve PC Uygulamaları	69
3. TEZ KAPSAMINDA YAPILAN RES��MLER��N B����MSEL YORUMLAMALARI	72
3.1. Resimlerin Oluřumunda Var Olan ��şsel S��re��.....	72
3.2. Resimler ve Analizler	73
4. SONU��	94
KAYNAK��A	96
��ZGE��M��ř	101

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 2.1. Neri Oxman.....	37
Resim 2.2. Sabrina Raaf, <i>Çevirmen II: Yetiştirici</i> ,.....	44
Resim 2.3. Vuk Cosic, <i>Net.Art</i>	51
Resim 2.4. Joan Heemskerk, Dirk Paesmans.	52
Resim 2.5. Slobodan Milosevic.	52
Resim 2.6. Naziha Mestaoui, <i>Sanal Ormanlar</i>	55
Resim 2.7. Aida Suluova, <i>Çöp Kovaları</i>	56
Resim 2.8. Mathilde Roussel, <i>Çim Yaşıyor</i>	56
Resim 2.9. Emre Yusufi, <i>Selfie Çeken Herkül</i>	61
Resim 2.10. Michael Joseph Winkelmann, <i>Hergün- İlk 5000 Gün</i>	66
Resim 2.11. Hayati Evren.	67
Resim 3.1. Hilal Koçuş, ''Kadın'ım''	72
Resim 3.2. Hilal Koçuş, ''Rahibe Teresa.....	73
Resim 3.3. Hilal Koçuş, ''Aşk Adamı''	75
Resim 3.4. Hilal Koçuş, ''Son Osmanlı''	76
Resim 3.5. Hilal Koçuş, ''Halkın Dumanı Üstünde''	77
Resim 3.6. Hilal Koçuş, ''Ufuktaki Uçuş''	78
Resim 3.7. Hilal Koçuş, ''Taze Gelincik''	80
Resim 3.8. Hilal Koçuş, ''Afro'nun Sevinci''	81
Resim 3.9. Hilal Koçuş, ''Modern Kadın''	82
Resim 3.10. Hilal Koçuş, ''Asya'nın İncisi''	83
Resim 3.11. Hilal Koçuş, ''Picasso'nun Yemeği''	84
Resim 3.12. Hilal Koçuş, ''Anadolu Pınarı''	85
Resim 3.13. Hilal Koçuş, ''Dünya'nın Sessizliği''	86
Resim 3.14. Hilal Koçuş, ''Aile''	87

Resim	Sayfa
Resim 3.15. Hilal Koçaş, ''Pak'istan''	88
Resim 3.16. Hilal Koçaş, '' Mükemmelliğin Kimliği''	89
Resim 3.17. Hilal Koçaş, ''Din Gurmehi''	90
Resim 3.18. Hilal Koçaş, ''Bastırılmış Kişilik''	91



SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

AVM

Alış Veriş Merkezi

AI

Artificial Intelligence (Yapay Zeka)

GPS

Global Positioning System (Küresel Konumlama Sistemi)

KCC

Kreps Creative Cycle (Kreps Yaratma Döngüsü)

NFT

Non Fungible Token (Değiştirilemez jeton)

URL

Uniform Resource Locator (Tekdüze Kaynak Bulucu)

IOT

Internet Of Things (Nesnelerin İnterneti)

ÜNİ

Üniversite

QR

Quick Response (Hızlı Yanıt/ Cevap)

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Modern düşüncede dinsel temadan veya toplum kurallarından yola çıkılarak ve bir dogmatik düşünce de yargılanır insan. Yargılanır kelimesini kullanmaktan kastımız, bir sistemin oluşturduğu gelenek, görenek, dil, din ve toplum ütopyasının içinde kullanılan nesnel bir kelime olmasıdır.

“Bir başka deyişle geleneksel toplumlarda kimlik, bütünlüklü, sabit ve genellikle tekil bir nitelik arz ederken özellikle modernleşme süreciyle başlayan ve post-modern tartışmalarıyla birlikte bu bütünlüklü, sabit ve tekil kimliklerin yerini giderek parçalı, değişken, çoklu ve esnek kimlikler almaya başlamıştır. Post-modern süreçteki kimliklerin temel gayesi kendi benlikleridir. Kimlik süreklilik, bütünlük ve bireysellik içerir. Ancak bu tür fonksiyonel bir oluşum, içinde yaşadığı kültürün sunduğu güçler tarafından desteklenir ve yönlendirilir; bireyin kimliği belli bir kültürel bağlam içinde gerçekleşir ve içsel güçler kadar içinde yaşadığı kültürün kendine has güçleri tarafından da şekillenir ve yön alır. Araştırmacılar farklı kültürlerdeki bireylerin farklı benlik anlayışları geliştirdiklerini göstermektedir.”(Güven, 2015)

Post-modern kimliği anlamak ve sağlamlaştırmak adına post-modern dönemde kimlikler sınırları aşan akışkanlığa sahip bir karaktere bürünerek, zamansız ve mekansız bir uzamın parçası olarak dönüşüm geçirmiştir. Kimlik, aşırı parçalanmış, geçişken, çoklu özellikler gösteren bir yapı şeklinde kendini ortaya koymaktadır.

“Post modern kimlik inşasında, modern paradigmanın tersine kaygan bir zemin üzerinde gelişen toplumsal koşullar içerisinde belirsizlik, çeşitlilik, hetorejenlik, karmaşıklık, görecelik ve parçalanmışlık kavramları hâkimdir. Bu dönemin geçerli olan kimlik söylemi, heterojenlik ve farklılık özünde biçimlenmektedir. Kimlik kavramı, toplumsal yaşamın hızla farklılaşması ve karmaşılaşması sonucu, çok daha kırılgan, değişken ve çok katmanlı bir yapıdadır.” (Güven, 2015)

Bu anlamda yapmak istediğimiz vurgu post-modern kimliğin değişebilir olmasının dış etkenlere bağlı olmasıdır. Dış etkenlerden birisi olan teknolojiyi ele almaktayız. Yani modern kişiliklerin post-moderne dönüş hikayesinin başka sebeplerinden birisi de bu dönemde teknolojinin ilerleyişi ile insanın konuşma ihtiyacının görüldüğü teknolojik aletlerden telgraf veya telefon gibi uzağı, yakın etmesi örnek verilebilir. Diğer bir teknolojik ürün olan telsizlerde ise günümüz sosyal medyanın görevini edinmişti. Evlilik programları misali, nice insanlar telsizlerde hiç tanımadığı kişilerle

konusarak, anlaşıp buluşuyorlardı. Bir nevi günümüzde sayısızca veri oluşturan sosyal medya hesaplarının temelini atmışlardı. Kişilik değişiminde ana nokta, hayatın hızlı olması ile insanların duygu durumunda ki değişimlerinde eş zamanlı olarak hareket halinde olması. Sosyal anlayışta da bir değişim görüyoruz. Parçalı kimlik sahiplerin, internet ortamında oluşturdıkları profil ile gerçek arasından algının aksi ve zıttı bir çelişkide olması, şu açıdan sorgulamaya yönlendiriyor; internet kimlikler değişimi için olumlu bir yer mi yada internet parçalı kimlikler için bir saklanma, sığınak yeri mi? İnternetin yakın tarihinin yanında gelişen sosyal medya uygulamalarını temel alarak sanal kimliklerin oluşum süreçlerini daha da irdeleyebiliriz. Başkalaşım geçiren parçalı kimlikler, sanal mecrada profillerini yada olmak istedikleri kişilikleri aktardılar. Bu durumda kendi içinde çelişkiye düşen sanal profil kabuğuna daha çok çekilerek, yüz yüze sohbetten, buluşmalardan kaçınarak; kendi yarattığı sanal dünyasında yaşamaya karar veriyor. Bu 21. Yüzyılın tipik davranışlarından biri haline geldiğini düşünebiliriz. İşin tuhaf yanlarından biri yönüde kişiler sanal mecrada bile samimiyet ve dürüstlük aramaya devam etmektedir. Bu günümüz sanat eserlerinde, izleyicide işin içine katarak performansın bir parçası haline getirerek, izleyicinin de zevk almasını sağlamaya çalışmasının temel mantığı ile ayn olduğunu düşündürebilir. Bu post-modern sanat kişilere, özerklik ve onları değerli hissettirme olanağı sağlıyordu. Bunu kim reddedebilirdi? Dahası toplum psikolojisi yönüyle araştırmalar yaparak ve bireyi hedefi alarak sorulara bir nevi anlam kazandırabilir. Çalışmalarında parçalı kimlikleri irdelemek için kullanmış olduğum parmak izi kendi kimliğin bir parçasıdır. Ancak parmak izine oluşturduğum benlikler ile benden farklı kişiliklerin oluşmasına neden olduğunu görüyoruz. Buda post-modern kimliğin bir sorunudur zaten. Dış görünüşle yada yansıtılan profiller ile her şeyin değişebileceği kanısına varmaktadır. Bir açıdan bu böyle midir? Soruyu alıcıya resim yoluyla yöneltiyorum.

Post-Modern kimliğin oluşum sürecini algılamak için bu işe sanatın tarihçesinden kısaca bahsederek başlayabiliriz. Bu kimliğin oluşmasında en önemli etken teknolojiydi. Sanat bir çağın kapısını araladı ve bizimle teknolojiyi tanıştırdı. Sanat, mağara döneminin elinden tutup, modern dönemdeki insanlara kadar yapılan her şey doğadan kopyalama ve taklitten ibaretti. O dönemler içerisinde karanlık bir çağın kapanıp Rönesans ile başlayan bir hümanist olgunun kucakladığı dönemin temelini attılar. Bu temel moderne ışık tutacağı gibi, post-modern kavramındaki öznellik ve

özerklik barındıran hümanist düşünceyi ön plana çıkardı. “Batı’da 17. ve 18. yüzyıllarda birçok alanda gerçekleşen köklü değişimlerle birlikte olmuştur. Bu yüzyıllarda Batı merkezli olarak ortaya çıkan aydınlanma felsefesi ve bunun bir sonucu olarak beliren modernite anlayışı temel olarak birbiriyle bağlantılı (...) meydana gelen köklü değişimlerin bir sonucudur.” (Güven, 2015) Bu değişimlerden kasıt endüstriyel teknolojinin getirdiği hızla birlikte gelişen siyasi, ekonomik, bireyselleşmeden bahis ediliyor. Bununla birlikte gelişen sanat dalı resimde içselleşmeye giden, romantikleşen ve kendi içine dönen bir mizaç ortaya koyduklarını görüyoruz. Bunlar o dönemdeki savaşların etkisiyle oradan oraya kaçan sanatçıların yaşadığı bunalımla birlikte, hız ve sanayileşmenin birleşmesi ile sanki bir formül gibi bütün bileşenlerin sonucunda kaçınılmaz olan teknolojiyi bize verdi. Var olan sanat olaylarını da etkiledi. Örnek vermek gerekirse “Dada hareketi de teknolojik sanatı ve sanal sanatı başlatan önemli akımlardan biri olmuştur. Teknolojik sanat ve sanal sanatın kökleri Fluxus hareketi ve Allan Kaprow’un (1907-2006) Happening’leri içinde bulmak mümkündür. Teknolojik sanattan beslenen önemli alanlardan biride film ve animasyon sektörü olmuştur.”(Tuğal, 2018) Film ve animasyondan bahsetmeden önce Fotoğrafın tarihine küçük bir dönüş yapmalıyız. Çünkü fotoğraf bir nevi resmin ve teknolojinin melez çocuğudur. Fotoğrafın ana maddesi

“...fotoğraf makinesi 1839’da Fox Talbot tarafından icat edildi. Seçkinlerin kullanacağı bir araç olarak icat edilmesinden 30 yıl gibi bir süre sonra fotoğraf polis dosya kayıtları, savaş muhabirliği, askeri istihbarat, pornografi, ansiklopedik belgeleme, aile albümleri, kartpostallar, antropolojik kayıtlar (çoğu zaman, ABD’de Kızıl derililer konusunda olduğu gibi, soykırımla birlikte) duygusal ahlak dersleri verme, merak giderme adına her yere sızma (yanlış bir adlandırılmayla buna candid camera denir), estetik etkiler yaratma, haber röportajcılığı ve vesikalık fotoğraf için kullanılmaya başlandı. Halkın kullanması için yapılan ilk ucuz fotoğraf makinesi, pazara kısa bir süre sonra, 1888’de sürüldü. Fotoğrafın kullanım olanaklarının böylesine hızlı bir biçimde uygulamaya geçilmesi, elbette fotoğrafın sanayi kapitalizmine çok derinden ve can alıcı bir biçimde uygulanabileceğinin göstergesidir.” (Berger, 2018)

Bu teknolojinin temelini fotoğraf atmıştı. Resmin çoğaltılarak hızla elde edilebiliyor olması sanat anlamında diğer hayat olgularını da irdelemeye zorlamıştır. Fabrikalar gibi sanayi ürünlerinin hayatlarına direkt dahil olmuşlardı. Hız ile büyülenmiş bir toplum düşünün. Gerçi ilk dönemler de toplumun sadece üst tabakası henüz bunlara ulaşıyordu ancak sanayileşmenin hızlandığı ve getirdiği yeni toplum bu teknolojiyle bir anda yüz yüze kalmıştı. Bu şaşkınlık beyin fırtınasına neden olmuştur. Bu sayede sanatçılar fırça dışında, başka araçlar tarafından resmedileceği düşüncesi onları ileriye götürmek zorunda bırakmıştır. Doğanın kendisinin sanat olduğunu kabul edilse de bilimin içinde fışkıran sanatı yeni keşfediyorlardır.

“Kubist ve Futuristlerin hareket ve zaman içeren estetik deneyimleri dışında 1920 yılından sonra ortaya çıkan yapıtlarda hareket ve süre daha çok belirgin hale gelmiş, elektronik araçlardan yararlanmaya başlamışlardır. Bilim ve mühendislik alanındaki gelişmelerle birbiri ile bağlantılı geri bildirim döngü sistemleri, disiplinler arası sibernetik bilimi, kendi ortamına karşılık gelen bir kinetik sanat modeli oluşturmaya başlamıştır.” (Tuğal, 2018)

Sanat anlamında ve toplum olarak teknolojik gelişimlerin sanatçıda bıraktığı etki 1930'lara doğru artık bohem bir profili ortaya çıkarıyor. Kendi kültürüne ve nereden geldiğini görmek için kendi içine dönüp baktığı, halkı kucakladığı ve sınıf probleminin yavaş yavaş bittiği bir dönem olarak beliriveriyor ve 1960'lar da tamamen bitiyor. Bu oluşumlar, parçalı kimliklerin hızla değişen ruhsal duygu durumlarına teknoloji sebep olmuştu ve teknoloji üretildiği amaç dışında, hizmet etmesi karşısında teknoloji yukarı ağıdı. Bu yükselişe örnek olarak bilgisayardan bahsedebiliriz. Kronolojik olarak 1940'ların ortalarında daha önce matematik işlemi yapmak için üretilen bilgisayar, savaş döneminde İngiliz ve Almanların konuşma şifresini çözmek için üretildi. Bunun üzerine biraz daha fonksiyonel eklemeler sonrası “ENIAC, J. Presper Eckert ve John Mauchly tarafından, Pennsylvania Üniversitesinde 1946 da icat edilen ve halen çoğunluğun ilk dijital bilgisayar olarak kabul ettiği bir cihazdır.” (Aktaş, 2014)

Fotoğraf makinesinden itibaren kartopu misali hızla büyüyen teknoloji, sanatı da önüne katıp, reform etmişti. Fırçaların yerini tuşların ve uzaktan kablo bağlantılı araçlar almıştı. Sanat kendi içinde başlı başına bir reform olduğu için belki de

disiplinler arası en kolay uyum sağlayan o oldu. Bu bağlamda bilgisayarın tam olarak evlere kadar gelme süreci, 1973 yılını bulmuştu. Günümüz bilgisayar modellerinin temeli olacak olan masa üstü versiyonları ortaya çıkmıştır. Sanatın yansması da bu koca odalardan oluşan bilgisayarın, sonrasında pi dediğimiz küçük ana kartların içine kadar düşmüştü. Ana kartlarda ki yazılım verileri ile karanlık kutumuzun içerisinde görsel oluşturabilme kabiliyeti de buna dahildi. Bu uygulamaların yeni nesil tarafından hızla tüketilmesi de yeni sanat ortamını oluşturmuş oldu. Sanal mecrada eser üretmek ve onu sanat eseri olarak kabul etmek zor olmadı ki Sanal Sanat “1980’li yıllardan sonra ortaya çıkan sanat biçimi ve uygulamalarıdır. Sanal ortamın ortaya çıkması bu sanatı doğurmuştu.” (Tuğal, 2018) Milenyum devrine çeyrek kala, teknolojinin tamamen gün yüzüne çıktığı bir dönemin içerisinde buluyoruz ve teknoloji ile harmanlanmış, DNA’sına bu gelişimin kodlanmış olduğu ve teknoloji içine doğan bir nesilden bahsediyoruz. Sosyal bilimcilere göre 1982-2002 yılları arasında doğanlar olarak tanımladığı milenyum kuşağının çocuklarının en önemli özelliği, kendilerine güven, özgürlük, bireysel yaklaşım, teknoloji tutkunluğu ve hız olarak sıralanıyor. Yani teknoloji bir özgün bir sanat eseri olarak bu DNA’yı kapsayan milenyum çocuklar yaratmış oldu. Milenyum kuşağının kendinden önceki nesle göre iş olgularını hayatlarının odak noktası haline getirmiyorlar. Televizyon, telefon, bilgisayar ve fotoğraf gibi teknolojik aletlerin hayata yerleştiği bir dönemde kendinden emin bir kuşağın geliştiğini gösteriyorlar. Her alandaki dert edinişlerden sanat olarak dijital üzerinde nasıl üretim yapılabilir ile ilgili derde düşmüşlerdi. “1980’li yıllarda bilgisayar mühendislerinin, dijital sanatçı Harold Cohen(d.1928) tarafından icat edilen Aaron adlı bir çizim programını kullanmasıyla türetildi. Cohen’in programı,(...) bilgisayar ile üretilen eserlere, bilgisayarda işlem gören fotoğraflara ve internet için yapılmış sanat çalışmalarına atfen kullanılıyordu.” (Farthing, 2017) Bu çalışma milenyum çağı için temel olacak olan çizim programlarının ve çizici (yazıcı) gibi aletlerinde keşfine neden olmuştur. Çizim programlarının devamın da Adobe gibi bir kuruluşun geliştirdiği Photoshop ve İllustrator gibi yazılımların sanal sanatın ana gelişim kolları olmuştur. Günümüz için değinmek gerekirse, 2011 ile 2014 yılları arasında başlayan sanal para çılgınlığının sonucu 2021 de dijital sanat için yeni bir kapı oluşturdu. NFT (non-fungible-token); değiştirilemez blok zincirinin, sanatın teklik savunuşuna bir destek olarak ortaya çıktığını düşündürüyor. Milenyum çağının post-modern kimlikleri, öznellik

olgusunu, dönüştürülemez bir dijital veri defteri oluşturarak vermek istediler. Yani her sanat eseri veri tabanda kendine ait, sadece sayı ve harflerden oluşan bir kod alıyordu. Bu kodun kopyalanması ve çoğaltılması da mümkün olmadığı için sanal sanat, sanat kavramını seken ayağına omuz oldu. Refik Anadol gibi veri tabanıyla çalışan sanatçılar için yeni bir pazar yeri olduğunu da söyleyebiliriz. Tabi ki asıl soru şu; sanatın verdiği öznel duygu, NFT ile yerini bulabilecek mi ? Çünkü sanatın gelişim dönemlerinde bile kendi içinde çatışma yaşadığını ve sanatın ne olduğu ile ilgili çok açık tartışmalar yaşanırken; sanal mecrada tüm disiplinlerin birbiri ile iç içe kabul edilir olması, bizi buraya getiren sanatı ne kadar yansıttığını irdelemek gerekiyor. Bunun yanında post-modern kimliğin kendini sanala yansıtma çabasında, sanal sanat bir kendini ifade etme biçimi haline gelişini izliyoruz.

1.2. Araştırmanın Amacı

Dijital Sanatın daha hızlı geliştiği 21. Yüzyılda, şuan ki toplum kimliğinin sanat alanında hangi değer ve ölçütlerde oluştuğunu anlayabilmektir. Bu değer ve ölçütlerin dijital sanata geri dönüşümünün nasıl sonuçları verdiğine odaklanır. Aynı zamanda uzay teknolojisi çağında gelişen toplumun durumu için bir öngörude bulunmaktadır. Bu durumların dijital sanata yansımaları keşfetmektedir. Sanatın bilimsel yönünü ön plana çıkararak, sosyal varlık olan kimliklerin maddesel ve manevi yapılanmasına temel oluşturur.

1.3. Araştırmanın Önemi

Bilimin, sanatla ve teknoloji ile olan ilişkisini kavramaktır. Tekno-kimliklerin bu döngüye kattıkları biçimlerin araştırılması ve gelecek için veri tabanı oluşturması, çalışmanın önemini artırır. Teknoloji çağının veri tabanlı ve algoritmaya sahip yapay zeka ile sanat üretimin gelecek kuşakta sanatçıya ve sanata katacağı değerleri barındırmaktadır.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Tez, nitel araştırma yöntemiyle hazırlanmış ve tez kapsamında literatür

araması yapıp konuya ilişkin döküman, kitaplar ve akademik çalışmalar baz alarak yapılmıştır. Konuya ilişkin araştırmalarda sanatsal yayınlar ile birlikte, basılı ve dijital kitaplar, webinarlar, makaleler ve sanatsal dergilerde yer alan veriler taranmıştır. Post-modern kimliğin algı yönetimini ve tekno-kimlikleri konu olarak

ele alan akademik alıřmalar, sanat alıřmalarını betimleme yöntemi kullanılarak, içerik ve biçim bakımından plastik sanat, sosyal yönüyle özömlenmiştir. özömlerlerin ışığı altında dijital ortamda sanat eseri oluşturarak, eserlerde araştırmanın temeli olan kimliklerin algı yönetimini yansıtmaktır.

1.5. Problemin Cümlesi

20. yüzyıl Modern dönemin içinde gelişen Post-modern sürecin 21. Yüzyıl sonrası resim sanatı ve disiplinlerin birlikteliğı ile nasıl ele alınmalı ve konu ile ilgili olarak özgün resimler veya sanat eserleri yapılabilir mi?

1.6. Sayıtlar

Plastik sanatlar içinde disiplinler arası Post-modern'in bağımsız bir imge olarak kullanımı ve bu bağlamda oluşturulan sanat eserlerinin estetik açıdan ele alınabilirliğinin, literatüre yeni bir bakış açısı kazandıracığı ve yapılan özgün uygulamaların da sanatsal alanda örnek teşkil edeceği varsayılmaktadır.

1.7. Sınırlılıklar

Araştırmanın temel konusu Post-modern kavram ve dönem çerçevesinde sınırlandırılmıştır.

Post-modern dönem, "Modern" resim sanatı tarihinde bir geçiş dönemi olarak sınırlandırılmıştır. Günümüze kadar yapılan disiplinler arası tüm teknolojik sanatsal ve kavramsal alıřmalar, Post-modern dönemin bir ima olarak kullanımıyla sınırlandırılmıştır.

Sanayi Devriminden sonra teknolojileşmenin sanata olan yansımalarıyla sınırlandırılmıştır.

Tez kapsamında ele alınan paralı kimlik (özne), fotoğrafların editlenerek, dijital yorumlanmasıyla plastik sanatlar etkisi ile sınırlandırılmıştır.

Bu tez alıřması, yapılan uygulamaların 22 adeti ile sınırlandırılmıştır.

1.8. Anahtar Sözcükler

Dijital Sanat:

Genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin “...üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine dijital sanat denilir. Bu süreçte bilgisayar geleneksel anlamda yardımcı bir araçtır. Dijital tekniklerin sağladığı imkanların çeşitliliği, sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme imkanını yaratmıştır. Dijital sanat bilgisayar kullanılarak yapılan bütün sanat dallarını kapsayan bir şemsiye olarak kabul edilebilir. Fakat bilgisayar kullanılarak yapılan her iş dijital sanat kapsamına girmez. Bir romanın bir bilgisayarda yazılması onu bir bilgisayar sanatı yapmaz. Dijital sanat, bilgisayar yardımı ile yapılan ve aynı zamanda bir şekilde sanatsal ayırt ediciliği olan bir sanattır.” (Ak, Hatice Aybike, 2013)

Post-modern kimlik: Postmodernistler bu nedenle “kişi” sözcüğü yerine “özne” sözcüğünü kullanırlar (Doltaş, 2003). Dolayısıyla postmodern teoriler, çağdışı ve eksik olan liberal hümanist yaklaşımın sabit ve değişmeyen birey kurgusunu eleştirerek, kimliğin geleneksel kavramlarını kökten değiştirmişlerdir (Korostelina, 2007:15). Laclau ve Mouffe’nun postyapısalcı ve postmarksist söylem teorisine göre, kimlikler belirsiz ve akışkandır. “Kimlikler, söylem farklılıkları tarafından aşırı derecede belirlenmekte ve özne konumları, kimikleştirmenin çokluğuyla ilgili seçenekler sunmakta, böylece kişilik, temsiliyet ve insan öznelliğinin imkanı garanti altına alınmış olmaktadır (Carpentier, 2005:199-200).”(akt: (Karaduman, 2010)

Yapay Zeka: Yapay zeka, bilgisayar biliminin akıllı, yani dili kullanabilme, öğrenme, akıl yürütme, problem çözme gibi niteliklere sahip bilgisayar sistemleri tasarımıyla uğraşan koludur. (Onurhan, 2012)

Yeni Dünya Düzeni:

Yeni dünya düzeni, kapitalizmin tüm dünyada egemen hale gelmesi ve buna bağlı olarak ortaya çıkan ekonomik, sosyal, siyasal ve kültürel yapıdaki dönüşümü ifade eden çok yönlü bir süreçtir. Bir başka ifadeyle kapitalizmin uluslar araştırılması ve yeniden yapılanması süreci olarak da ifade edilebilir. (Sapancalı, 2001)

NFT-Non Fungible Token:

NFT, benzeriyle değiştirilemeyen (eşdeğeri, değiştirilemez) benzersizdir, bu da onu bir şeyi veya birini benzersiz bir şekilde tanımlamaya uygun hale getirir. Spesifik olmak gerekirse, “...akıllı sözleşmede (Ethereum’da [115]) NFT’leri kullanarak bir içerik oluşturucu, dijital varlıkların varlığını ve sahipliğini videolar, resimler,

sanatlar [79], etkinlik biletleri [99], vb. Ayrıca, içerik oluşturucu ayrıca herhangi bir NFT pazarında başarılı bir ticaretin her seferinde veya eşler arası değişim yoluyla telif ücreti kazanabilir.”(Wang, Li, Wang, & Chen, 2021)





2. POST-MODERN VE POST-MODERN KİMLİK

Post-modern ve post-modern kimliklerin temelini anlamlandırmamız için öncelikle, modernin ve post-modernin ne olduğunu sorgulanmalıdır. “Modern kavramı ilk olarak Avrupa da görüldü. Latin ‘kök’ sözcük olarak (Fransızca) ‘hemen şimdi’ anlamına gelen *modo* ve aynı dilde ‘yaşanmakta olan’ anlamında kullanılan *modernus* kelimelerinden gelmektedir.”(Şimşek, 2016) Kısaca post-modernin kirşlerini oluşturan bu kavram, kendi içinde oluşturduđu dünyada ki sanayi, teknoloji, kimlik, ideoloji, toplum, sanat reformlarını yaşayan kitle olarak da kendini tanımlar. ‘Post’ ön ekini, kavramların önüne koyarak, ‘-den sonra’ anlamı getirmekle beraber “...’şimdi’den sonra gelen bir ‘şimdi’ şeklinde düşünebiliriz. Post-modern dönemde, modernitenin şimdisi geçmişe/tarihe terk edilerek, post-modern ‘şimdi’liğin aktüellik kazandığını söylemek gerek. Post-modern kavramı, dönemi ve insanı niteleyen bir sıfat olarak da kullanılmaktadır.” (Şimşek,2016:61) Pos-modern kullanımı baz aldığımızda modernitenin bitişini gösterdiğini düşündürebilir. Ancak post-modern kavramı aynı zamanda modern dönemin üretiminden beslenmektedir. Post-modernizm, Modern zaman paradoksu merkezinde dönemi şekillendirmek için kendine yeni dikte bir zaman dilimi yaratmıştır. “Lyotard da post modern kavramı için modern bitiren bir dönem değil, modernin içinde var olan bir zaman diktesi olarak tanımlar.” (Anderson, 2002) Bu dikte anlam olarak süreklilik arz ettiğini savunuyoruz ancak post modern kendi içinde aynı zamanda vedaları da temsil ediyor. Modernin artıklarını tekrar tüketmekte ve onlara yeni anlamlar kazandırdığını söyleyebiliriz. "Post-modern" terimi artık çürüme ve klişenin içkin olduđu çok farklı şekillerde kullanılsa da terim bilimsel dünya içinde muazzam bir alanı oluşturuyor. Bu oluşumların merkezinde, ‘gerçek’, ‘rasyonellik’, ‘nesnellik’, ‘bireysel bilgi’, ‘kanıt’ ve ‘bilimsel ilerleme’ vb gibi uzun süredir devam eden modern kavramları ele alıyordu. Post-modern kendi içinde hiçbir şeyi temsil etmemeyi tercih ettiğı gibi, reddettiğı kavramlara da sırt olmuştur. Yeni sanat tarihi yazarı Jonathan Harris’e göre

“‘Post-modern’ terimi çarçabuk hemen her nesneye ve bir nesneyi görme biçimine ve aynı zamanda dünyada, özellikle inanç gelenekleri içerisinde vuku bulduđu iddia edilen bir dizi ‘sona ermeye’ gönderme yapar hale de gelmiştir. Sanatta ve sanat eleştirisinde modernizmin sonu. Hem bir ütopyacı düş olarak hem de dünya için gerçekleştirilebilir farklı bir gelecek alanı olarak anlaşılan sosyalizmin sonu. Teknolojiye dünyada koşulsuz bir ‘iyi’

olarak inancın sonu. İnsanoğlunun kusursuzlaştırabileceğine yönelik iltitil ‘temel’ inancın sonu: Hebridge’ye göre batı düşüncesinin ve kültürünün deneyüstü felsefedeki köklerinde’’ ‘gizlenmiş olan özne modelinin’ sonu.’’ (Harris, 2001)

Post-modernin anlamsal temelini aydınlanma dönemi ya da aklın dönemini de dayandırabiliriz. Bir satranç takımında, herkes görevi için yaratılmıştır. Kendi olanakları dışında hareket kabiliyetleri yoktur. Bu satranç modelini modernin geldiği son nokta olarak nitelendirilir. Post-modern ise piyon’un, kale’nin, vezir’in ve şah’ın neden o oluşum içinde yaratıldığını, görevlerini ve neden seçildiği ile ilgilenir. Bu durumda bir tasarım yerine rastlantı, bir nesnel yerine öznel, bir köken yerine iz, bir belirlilik yerine belirsizlik, bir kesinlik yerine olasılık, bir ana kod yerine kişisel dil, bir bütünleştirme yerine yapı-bozum, bir odak yerine odaksızlık gibi moderne ait kavramları yeniden ele alır. Zıtlık gibi görünen bu durum post-modernin özündeki parçalanmışlıktan kaynaklıdır. Öz de öznenin ya da nesnenin varlığındaki göreceliğine göre oluşmuştur. Felsefi olarak post-modern, şimdi de hem hal durumunda, anlam olarak da şüphecilikle yorumlanmaktadır. Felsefi anlamda bir akımı tasvir etmek ve diğer disiplinler arasında da güçlü bir ıstılah olarak kendini de geliştirdi. Doğru bilginin ulaşılmazlığından yola çıkan bu akım, kesin yargıda bulunulan her şeyi sorgulamaktadır.

“Dünyayı farklı algılamamızı sağlayan “şüpheciliği” meşru dayanaklarından biri kılan postmodernizm kesinlikten uzak, esnek bir akımdır. Post-modern, kavram olarak ilk kez 1930’ların İngiltere ve Amerika da ortaya çıkışından önce oluşmaya başlayan toplum içinde Unamuno ile Ortega’nın dostu Federico de Onis tarafından ortaya atıldığını belirtmişlerdi.” (Anderson, 2002)

Tarihsel açıdan birçok kişi tarafından ortaya atıldığı ön görülmekle beraber, kesinliğini koruyan bilgileri de ele alarak; 1934’lerde Anglo-Amerikan edebiyatında ortaya çıktığı bilinmekle birlikte

“Post un ‘modernliğe dahil olmasında etimolojik olarak, sıfat niteliğinde ve tarihsel bir çağ olarak ilk önce kullanan Toynbee’dir. Bu kullanım, Arnold J. Toynbee tarafından 1950’lerin başında uydurulmuş gibi görünüyor. Toynbee, Batı uygarlığının 19. yüzyılın son çeyreğinde bir geçiş aşamasına girdiğini düşünüyordu. Bu zamanı toplumsal huzursuzluk, dünya savaşları ve devrimler zamanı, ‘post-modern çağ’ olarak adlandırmayı seçti.” (Şimşek, 2016)

1900’lü yıllarda temeli atılan bu kavramın, Barry Lewis’in Post-modernizm ve Roman adlı kitabında ‘post-modern’ ya da ‘post-modernizm’ kelimelerini içeren

‘amazon.com’ internet sitesindeki makalelerin ve başlıkların yaklaşık yüz de doksan beşi, 1989 yılından sonra yayımlanmıştır. (Sim, 2011) Bu bilgiler ışığında 1960 ve sonrası post-modern kimliklerin beraberinde geliştiği bir dönemin başlangıcıdır. Kavramdan sonra ‘kimlik’ diye belirtilmeli çünkü post-modern de temelimiz ‘özne’dir. Post-modern, modernin yaşamsal tüm disiplinlerde tahakküm oluşturarak, kesin ve dönüştürülemez bir yığın yarattığından dolayı kendi içinde çelişkiler ve çatışmalar ürettiğini, acıyı temsil ettiğini savunur. Bu kurduğu ilişkide evrensele ve bütüne hizmet edemeyeceğini de ileri sürmektedir. Dolayısıyla post-modernizm, modern mizahta ki gibi dönüştürülemez değil, tam tersine içinde süreklilik barındıran ve değişime, dönüşüme hatta akışmaya hazır parçalı kimlikleri oluşturur. Post-modernin yaratıcısı; modern insan neslinin çocukları bu kavramı zihinsel açıdan en çok yaşayacak bilinçlerdir.

Zihinsel olarak yeniliği koşulsuz seçen, eski bilgiyi ve geleneklerin yıkımını planlayan bir yapısal kargaşadan bahsedilir. Kargaşa olarak betimlemelerinin ana nedeni, toplumsal bir kaygı gütmeyen, özneliği benimsemiş ve bir parçanın bütüne uyumsuzluklarıdır. Dolayısıyla kimlik kavramının ne olduğunu düşünmeliyiz. Literatüre göre kimlik; toplumsal bir varlık olarak insana özgü olan belirtiler, nitelikler ve özelliklerle, bir kimsenin belirli bir kimse olmasını sağlayan koşulların, onun kişiliğine ilişkin özelliklerin tümü ve bir insanın kim olduğu idi. Post modern öncesine kadar kimliğin tek görevi, toplumun bütünü bir parçası olmaktır. Yani modernite de kişiliğin özelliklerinin tümü, toplumun görecesine göre şekilleniyordu. Eagleton’a göre post modern kimlik, hastalıklı bir ruh haliyle ortaya çıkan, modern çağın yarattığı gerilimlerle büyüyen ödipal bir çocuktur. Post modern kimliğin Eagleton’a (1943) göre hastalıklı bir çocuk olarak tanımlanması, aslında şu gerçeği veriyor. Onlara göre post-modern kimliğin sorunlar karşısında çözüm vermemesi gibi öne sürdükleri durumlar, gerçekte suçlanan tarafın bu konuda sessizliğini koruması; kimin, hangi ideolojisini veya hangi kavramların hastalıklı olduğunu bilmesindendir. Yani suçluyu gösteren parmağın kendisine çevirip, kendi içinde içselini sorgulamalıdır. Modern çağın gerilimlerinin ana sebebi post-modern kimlikler midir? Gerilimin özünde modern insanın kendi yarattıkları kültürel olguların, sorumlusu olarak post-modern kimliği öne sürmeleri; modern ve post-modern’in iki kardeş olmasına benzetebilir. Katı tabulara sahip ataerkil bir kültürün çocukları olmalarıdır. Modern kimlik, ataerkil ailede saygı görmek ve sevilme için

tabuları ve düzeni devam ettirmeye çalışır ancak gizliden gizliye içsel olarak reform istemiştir. Gelişen dünyada tabuları reform etmeyerek geç kalınmış olması, gerilimin artmasına sebep olmuştur. Ataerkil tabulardan korktukları için post-modern kimliğin kimi zaman asi kimi zamanda pasif çocuk olarak yetişmesini sağladılar. Basıncın içinde yetişmiş bir kimlik elbette ki şu inanca erişmiştir. Bilimin ve üst bir aklın (tanrı, yaratıcı, doğa) bu dünyadaki söz hakkının büyük olduğunu fark etmişlerdir. Altın oranda işleyen bir mekanizmanın, post-modern kimliğin aklına ihtiyaç duymadan da ilerleyebileceğini görmüşlerdir. Bu algılayış, post-modern kimliğin ‘yeri gelince’ sorunlar karşısında pasif kalmasının ana nedeni de bu sebeplerdendir. Kendini bu yaratımda özne olarak tanımlayan post modern kimlik, elbette dünyada ki yaşamsal formlardan yola çıkarak kendini tanımlamaya ve oluşumunun sürecini yok oluşlarına kadar sürdürmeyi tercih etmişlerdir. Rumi’nin dizelerinde olduğu gibi, “biz bu dünyada toz zerresiyizdir”. Bu durumda gelip, geçiciliğin tümselini varlıklarında yaşamayı tercih etmişlerdir. Post-modern bilinç süreklilik içinde spektrumlar oluşturarak kendini göstermiştir. Spektrumlar bütünü bilincin içindeki derin dönüşümleri ile anlatmıştır. Derin diye belirttiğimiz ise post-modernin ne yaptığını açıklığa kavuşturmasıdır. Bunu bilinçlerde ve zihinlerde metalaştırmasıdır. Buna göre zihinlerin gerçeğin ne olduğunu bilmenin olanaksızlığı karşısında temel bir uygulanabilir yöntemin var olmaması sorunuyla birlikte, post-modern bilinci ve diğer bilinçleri düşünmeye itmiştir. Post-modern bilinç, moderndeki gibi öznenen yola çıkarak bir nesne var etmez çünkü ‘modern’in iddiası ‘bu dünya bizim içindir’ düşüncesidir. Aksine post-modern bilinç, nesnellikten yola çıkarak kendine bir öznellik oluşturur ve onların parolası ise ‘biz dünya için varız ve dönüştürmeliyiz’ düşüncesidir. Bilinç oluşum içine doğduğu dünyayı benimser ve kendini ona göre biçimlenir. Bu biçimleri de kendi içinde öğütterek, öznel olan her şeyi nesnele çevirir ve onların sorgulanması için boşlukları ile yani cevap verilmemiş sorunlarıyla üretmiş ve bırakmıştır. Bu bağlamda

“Post-modern karakter gerçekliği, kendini kurgulamaya heves’ ettiği ve bundan keyif aldığı için üretmektedir, bunun da başkaları için eğlence bir değeri vardır. Buna karşılık, pazarlamacı karakter pazarda başarılı olmaya çalışmakta, kendisini satılacak bir ürün gibi kavramakta ve bu amaçla kendisini başarılı bir biçimde satışa çıkarabileceği bir dünya yaratmaktadır. Dünya yaratmak pazarlamacı karakter için satış stratejisi ve amaca götüren bir araçken, post-modern ben-odaklılıkta amacın kendisidir.” (Funk, 2005)

Post-modern'in 'birey'sel noktalarını ele aldığımızda, toplumsal alanda modern toplumun üretici yönünün, post-modern koşullarda tüketime yöneldiğini söyleyebiliriz. Çünkü modern üreticinin üretim koşulları değişmiştir. Post-modern birey nesneyi hem üretmeyi hem de aynı zamanda tüketmeyi tercih etmektedir. Bunun ana sebebi çağın hızlığı ve farklı bireylerin bu nesnelere ulaşımın kolay olmasıdır. Üretim esnasında aynı anda onu tüketmeyi açıklığa kavuşturursak; yeni keşfettiğiniz bir sanat fikrinin bir anda tüm dünyada yayılması ve türevlerinin oluşması yirmi dört saatten daha az sürede gerçekleşir. Türevlerden her bir bilinç farklı sonuçlar elde eder. Bu bireysel farklılıklar, ben-odaklılığın özündeki her bireyin kendi amacına farklı yoldan ulaşma çabasıyla ortaya çıkmaktadır. Ben-odaklılık pozitif bilimlerde çoğunlukla olumlu anılmaktadır. Pozitif ben-odaklılık topluma faydacı olmakla meşgul iken, negatif ben-odaklılık merkezinde bencillik oturur. Bencillik ekol olarak narsizm gibi hastalık olarak görülmektedir. Temel olarak post-modern bilinç bunu sorun olarak görmemektedir. Çünkü tabusal ahlak anlayışına sahip değildir. "Her şey mümkündür" onların belki de tüm disiplinler için kullandığı diyalektik ama yazılı olmayan bir manifestosudur. Post-modern bu manifestoyu marş edinmesinden dolayı moderniteyi kendine çoğunlukla zıt olarak alması, karşıtlık olma görevini de diğer tanımsal disiplinler ile bütünleşmesini tetikler. Bunu bilginin tanımında ve konumunda kendini yeniden betimlemesi ile görebiliriz. Edebi bir metinde, sanatsal bir eserde, teknolojik bir devinimde kurgusal olarak yerini almıştır. Post-modern kurgu, modern vurguyu yok sayarak öz-düşünme ile temsil arasındaki bağı düzenler. Ihab Hassan, "post-modernizmde romantizm yerine parafizik, birleştiricilik yerine ayırıcılık, amaç yerine oyun, tasarım yerine rastlantı, bütünselleştirme yerine yapı-bozum, bütünlüğün yerine parçalanma, büyük anlatıların yerine küçük anlatı, metafizik yerine ironi, nesnelliğin yerine sübjektiflik ve belirlenmişlik yerine belirsizlik geçer."(Hassan) Bu özerk disiplinlerle oluşan gösterge olarak Mestrovic "...mış gibi" davranan bir toplumu işaret etmektedir. Modern değginliklerin yok olduğu, yeni 'bilinç'lerin budunsal, cinsiyetçi ve tanrısalın önemli olduğu bir toplum gelişmiştir ve toplum artık post-modern bir görünümündedir. Toplumsal yapı parçalı hale getirilmiştir. Bireysel farklılıklar ve özellikler önemlidir. Kültürel öğeler önemlidir. Kimlik gelenek yoluyla değil, ferdi olarak seçim ve tercihler ile şekillendirilir. Post-modern toplum ve birey, modern kesinliklerin onları düzeltmeye ve kendi normallerine indirgemeye çalışan disiplin

tümselini reddetmiştir. Kendi içinde toplumun ne kadar heterojen olursa, o kadar iyi olacağına karar vermiştir. Olumlu bir heterojenlikten bahsedilmektedir. Post-modern her ne kadar tabusal ahlaklığı benimseme de, saygıyı bu yol ile göstermeyi tercih etmiştir. Farklı olmanın kötü olmadığı, bireyin kendisini gerçekleştirmek için yüreklendirdiğini göstermiştir. Tabi bu aynı zamanda, saygı duymayacağı anlamına da gelir. Nasıl? Akılsallık ve bilimsellik yoluna başvurmuş post-birey, işleyişin düzenini bozan durumun mantığa ve bilime uymaması durumunda ‘onu’ ya yeniden dönüştürecek, ikinci olarak ‘onu’ yok etmek için başka farklılıkları kullanır veya üçüncü olarak ‘ona’ uyum sağlar. Bu son bağlamda yine belirtmemiz gereken nokta, pasifliği burada devreye girer ve post-modern birey, üst akılın işlerine karışmak istememektedir. Post-birey, post-modern’in çoğulcu ve esnek yapısının karşısında tavır takınır.

“Bu post-birey, vazgeçmekten korkmayacağı, uçucu, marjinal kimliklerde var olur. Post-modern dönemin yapısı içinde, bireyler tarihsel köklere yaslanmadan, sanki hep ‘şimdi’ olmuş gibi ya da ‘şimdi’ başlamış gibi köksüz bir ortamda serpilir ve kurur. Post-modern bir toplum bu haliyle ‘müstehcen, görünür, açık, seçiktir ve daima hareket halindedir.’” (Şimşek, 2016)

Aslında müstehcen kelimesinin bağlantısının ne olduğunu açıklama gereği duyarsak, post-bireyin her görüşe, farklı kimliğe hem saygı duyup hem de duymama durumu ve ardından post-birey için ‘gay’, ‘lezbiyen’, ‘bio-seksüel’ gibi cinsiyetçiliğin farklı dallarıyla post-modern toplumda yer verildiğini görebiliriz. Kimi pozitifçi post-birey bu durumu ‘her şey mümkündür’ diyerek, bunu bilim yoluyla açıklığa kavuşturur. Kimi negatifçi post-birey bu durumun bilimsel yönüyle olumsuz görüşe sahiptir. Post-birey akışkandır ancak akışkanlığının ve sınırlarının nerede olduğu bilinmezdir. Bu kreatif toplum, gerçek bilginin, bireyin hem hal durumunda oluşunu hep vurgulamaktan çekinmemiştir. Farklılık onlar için avantaj sayılırken, bazen de onu tehdit olarak da tanımlar. Bu durumda toplumun bireyleri için bir kesinlik mevcut değildir. Bauman da bu post-modern dünya için: “Bugün artık yalnızca siyah değil bütün renkler güzel ve bu renkler, her bir güzellik birbirinden farklı da olsa, kendi güzellikleriyle övünebiliyorlar. Bu henüz bir gökkuşağı koalisyonu olmayabilir; fakat kesinlikle bir gökkuşağı birlikteliği” olarak düşünülebileceğini iddiasını savunur.” (Bauman, Modernlik ve Müphemlik, 2003) Fark etmemiz gereken, post-modern toplumun ve bireyin bütün olumsuzluklarına rağmen kendi içinde

oluşturduğu etik ile insan ve dünya için hâlâ iyimser bir yolun bulunabileceğini vurgulayabiliriz. Post-modern toplumda, moderndeki olduğu gibi dogmatik sebeplere dayalı bir ahlak gelişimi gözlenmemiştir. Akla ve bilimselliğe dayalı, diyalektik ya da felsefî metotlar ile ahlakı, dini ve vicdanı belirler. Evrenseli arka plana atar ve kişilerin bu farklılıklar arasında seçim hakkının var olduğunu düşünür. Hümanist yanının vurgulandığı alanlardan bir kaçıdır. Bu dünyaya gelirken ailemizi ve çevremizi seçim hakkı sunulmamaktadır. Post birey bu durumu dünyada kendi lehine çevirerek, seçimleri ile kendini yeniden var eder. Bu haliyle ahlakın çıkış noktası olarak yalnızca insanın kendisinin olabileceğini gösterir. Böylece post-birey, ahlak için olması gereken bireyselliği, ahlaka iade eder. Bauman'a göre post-modern zamanlarda ahlaki durumu gösteren maddeleri aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- *“İnsanlar özünde iyidir ve doğasında uygun olarak hareket etmesine yardımcı olmak yeterlidir” ve “İnsan özünde kötüdür ve kendi itkileriyle hareket etmesi önlenmelidir” şeklindeki, birbiriyle çelişen, buna karşılık sık sık iman gücüyle dile getirilen iddiaların ikisi de yanlıştır. Aslında insanlar ahlaki olarak müphemdiler: Müphemlik yüz yüze insan ilişkilerinin "ilk sahnesinin" merkezinde yer alır. İnsan birlikteliğinin esas yapısı düşünüldüğünde, müphem olmayan bir ahlak varoluşsal olarak imkânsızdır.*
- *“Rasyonel düzen” açısından ahlak irrasyoneldir ve öyle kalacaktır. O halde kanaatlere ve bazı post-modernist yazarların aceleci “her şey uyar” şeklindeki zafer çılgınlıklarına karşın, ahlaki fenomenlere ilişkin post-modern perspektif ahlakın göreceliğini ortaya çıkarmıyor. (Bauman, Modernite ve Holocost, 1997)*

Her ne kadar, post- birey görecelilik ile hareket ettiğini vurgulasa da ‘kesinliğin’ yeri olmayan bir ahlak biçimi, istemsizce her şeyin uymadığını da savunacaktır. Pozitifçi ve negatifçi hatta nötr olabilen post-bireyler kendi içlerinde ve çevrelerinde etik oluşturur. Post-moderni etik olarak belirleyen şey ise hem ikincil bilince verdiği öncelik hem de özneyi kendi ahlaksal benliğine mahkum eden modern aidiyetten farklı olarak öznenin, kendisini başkasına açan bir noktaya yerleştirilmesi olarak göstermektedir. Modern dönemi reddettiği için, ahlaki bir yakınlık göstermez. Post-birey diğer öznelere veya başkasıyla kurduğu ilişki de dolaysızdır ve çıkar gözetmemektedir. Bu noktada ahlaksal olarak açık-seçik davranışın öznelere yansıyış biçimi de vurgulanmaktadır. Daha öncede pos-bireyin yazılı ya da doğaüstü inanış biçimleri ile oluşan bir değer noktası olmadığını dile getirmiştir. Kendi bünyelerinde

yazılı olmayan diyalektik bir yorum yumağına bağlıdır. Yorumcular genel olarak, kendi benliğini baz olarak, nesneleri ahlaklaştırır. Öznel dünyanın her ağdan fışkırdığı bir dünyada, karmaşaya yol açacak, ucu açık bir manifestodur. Nitcheze'nin de bu konuyla ilgili olarak olgular var olamaz, sadece yorumlardan ibarettir düşüncesi post-modernizmin sözsel bir anlayışı olduğunu gösterir. (Küçükalp & Dikmen, 2003) Post-modern yorumcu gerçek bilginin arayışı içine girmez. Yorumcunun tutumları arasında ilk olarak kendine özgü ve farklı bir topluluğun dilini diğer toplulukların bireylerinin anlayabileceği bir şekilde çevirme ve dönüştürme. İkinci olarak belirli bir topluluğun bireylerinin ahlaki, öznel ve nesnel değerlerini yorumlamaktır. Bağlam olarak, toplumlar arası birleştiricilik görevini üstlenmişlerdir. Bu post-bireyin kendi çıkarları ve çevresi adına yapacağı bir durumdur. Çünkü amaç ben odaklıdır ve elde edilen sonuçta da post-bireye hizmet etmelidir. Topluma liderlik etmek yerine toplumun kendisini dışarıdan görme fırsatını verir ve değerlerini hatırlatır. Tabi ki bireyselliği yok etmeden, ayrıştırarak pik yapmasını sağlar. Post-bireyin kendini varlıktan feyiz alarak biçimlemesine rağmen varlıktan da farklı ve bağımsız olmak istemeyecektir. Özgürlüğü burada sorgulamamız gerekmektedir. Bireyselleşmeyi de ele alırsak bu bağlamda post-modern dönemde 'özgürlük' birey olmak için vazgeçilmez bir değer değildir. Bauman da günümüzde özgürlüğün olmadığını vurgular: "Geç-modern ya da post-modern toplumda sunulan, hatta bu toplumda en yaygın olan bireysellik biçimi - özelleşmiş bireysellik- özünde 'özgürsüzlük' anlamına gelir." Bireyin özgürlük problemini çözmek istemeyişinden dolayı diğer tutumlarına ve değerlerine de yansımıştır." (Bauman, Postmodern Etik, 2011) Burada post-modern 'tüketim' toplumun özgürlük durumu ile ilgili örnek vermeliyiz çünkü post-modern ürettikçe özgür olduğunu değil, tükettikçe özgür olduğunu ifade eder. Modern birey için üretmek ve kazanmak ön planda tutulurken, post-birey kendi varlığının özgürlüğünü ne kadar tüketebildiği ile ilgilenir. Kendi öznelliği dışında, varlığını kanıtlayabilmek için, nesnelere ihtiyaç duyar. Post-birey tükettiği kadar vardır bu dünyada. İlk tüketen olmak gibi egoist tavırları da gelişmiştir. Buna en bilindik örnek günümüzde ki 'influencer' kişilerinin, tüketim toplumunda yerinin çok büyük olmasıdır. Çünkü post-birey iradesinin dışında başka kaynakları arar ve bu kişiler, bireyleri kapsayan büyük bir kitleyi yönlendirir. Onlara irade satar ve tüketmelerini sağlar. Değerlerini başkasının itimi ile alan post-birey, geldiği dünyasını bir turist gibi keşfetmeyi tercih

eder. Rehber ihtiyacı vardır. Kendi özneliği için nesneye bağımlılık duyar. Bauman da kitabında post-bireyin kimlik durumunu bu dünya için turist olmayı seçmişlerdir diyerek özetlemiştir. Her şeyi tüketmek için üretmeye ihtiyaç duyan bu toplum, ilk tüketen turist olmak için tüm çabasını ortaya koyar. “Esasen peşinde oldukları şey deneyimdir -daha önceki deneyimlerinden farklı, bildikleri her şeyden farklı deneyimler; denenmemiş tatlar, deneyim edilmemiş duygular” turistleri cezbeden ve onları dolaşmaya iten noktalar olarak görülebilir.” (Bauman, Postmodern Etik, 2011) Farklı bir deneyim içinde bulacaklardır daima kendilerini. Bu duygunun onlarda yarattığı bağımlılık ile tükettiği şeylerin iyiliğini ve kötülüğünü sorgulamazlar. Hatta öyle ki onu yüceltirler ve diğer post-bireylere aktarırken, bir hayal furçasından kopmuş bir roman duygusunda ifade etmektedirler. Güneşin doğuşunu, yıldızların kaymasını, kelebek etkisini ve etkileyici ne kadar unsur varsa onlarla betimleyeceklerdir. Tükettikleri nesneyi hızla sindirdikten sonra yeninin peşinde de belireceklerdir. Post-birey kimliğin daima B planları vardır. Onlar için çıkmaz yol, sadece onlar istediği zaman ortaya çıkar veya ortadan kaybolmaktadır.

Sonuç olarak Post-modern kavramsal olarak da bireysel olarak, modern’in sıkışmışlığının ortasında ortaya çıkan bir kargaşa toplumdur. Kendi benlikleri, egoları ve ahlaklarını oluştururlar. Her topluluk da bu olgular değişmekle birlikte, post-bireyin ne diyeceğinin hiçbir zaman net olmadığı. Her an her durumunun gerçekleşmesi mümkündür. Olumsuz iken olumlu durum içine girmektedir. Barış derken, savaş ve kaos ortamı yaratmaktadır. Saygı gösterirken düzeninizi yerle bir etmektedir. Çoğunluk hastalıklı ruh haline sahip bireylerin içinde sağlıklı kalmaya çalışan bireylerde mevcut ancak onlarda tüketimin peşinde ve sadece yeni olanın bağımlısı olarak yaşamaktadır. Bu araştırma post-modern süreci gözler önüne sermektedir. Belki içler acısı belki de hala bir umudun ışığı olabilir. Lyotard post-modern durum kitabında post-bireyin anlayış ahlakını şu şekilde özetlemiştir. “Post-modern, modernin içerisinde sunulamayanı, sunmayı kendisinde ileri götüren olacaktır: güzel biçimlerin tesellisini ve elde edilemez olanın kolektif nostaljisini paylaşmayı mümkün kılan bir zevk uzlaşımını inkar edecektir; bunlardan hoşlanmak için değil, sunulamayanın güçle bir anlamını veren yeni sunmaları araştıracaktır.” (Lyotard, 1997) Bu bağlamda post-bireyin araştırmalarının kendi içinde oluşturduğu etik, ahlak ve koşulları ile kendi benliklerinde içselleştirip, tüketilmeye hazır hale getirirler. Üretim ikinci plandadır. Bu ana metinde anlam olarak da öncelik olarak

yerinin deęiřtięini gstermektedir. retim sıkıntısını yařayan post-bireyin ahvali iin Hebride de karřı karřıya kaldıkları durum ile ne yapmak gerektięi ikilemi veyahut bunalımında kaldıęını ifade eder. (Harris, 2001) Post-modernin esnek oluřumu, herkesi yabancılařtırarak btnlk elde etmeye de alıřır. Her ne kadar olumsuz tarafı ile ortaya ıksa da post-birey aslında modernin katı durumunda kaıp yeni yarattıęı dnyada mutlu olmayı hedeflemektedir. Burada ki mutluluk elbette ki evrensel deęildir. Bireysel mutlulukların hedef alındıęı ve bu uęurda birbirlerini harcamaya hazır bir ıkarıcı birey toplumdur. Bilimsel bir arařtırmanın sonunda ‘zneyi’ en iyi yansıtan sanatın olduęunu belirtilmelidir.

2.1. Post-Modern Yeni Dnya Dzeni ve Sanat

Post-modern yenednya dzeni iin yeni bařlangılar trevidir. İma ettięimiz řey post-modern’in ‘Rnesans’ı. Bu tabir belki de ok iddialı olacaktır. nk iddiası gibi byk dnřmleri barındırmaktadır. Bilimin, toplumun, sanatın, dinin, mekanın ve hatta biyolojinin deęiřtięi yeni bir dzen. nceki metinde post-birey kimlięi ve post-modern olgusunu anlamaya alıřtık. řimdi de yeni dzene ayak uydurmuř bir toplumun dnřmn inceleyeceęiz tm ıplaklıęıyla. Yine arařtırmalar sırasında bir Charles Dickens metni post-modern srece dair Yeni Dnya Dzeni tanımlamalarında yerini almalıdır.

“Zamanların en iyisiydi, zamanların en ktsydi, hem akıl aęıydı, hem aptallık, hem inan devriydi, hem de kuřku, aydınlık mevsimiydi, Karanlık mevsimiydi, hem umut baharı, hem de umutsuzluk kışıydı, hem her řeyimiz vardı, hem hibir řeyimiz yoktu, hepimiz ya doęruca cennete gidecektik ya da tam teki yana -szn kısı, řimdikine ylesine yakın bir dnemdi ki, kimi yaygaracı otoriteler bu dnemin, iyi ya da kt fark etmez, sadece 'daha' szcę kullanarak dięerleriyle karřılařtırılabileceęini iddia ederdi.”(Dickens, 2018)

Onların ‘daha’ vaatleri yoktur. Aksine vaat edilmiř olanların peřindedirler. Teknolojinin bireyi deęiřtirdięi ve yeni bir toplum dzeninin vurgulandıęı ve koca bir uzaysal dzenin peřindedirler. 1960 ve sonrası geliřen post-modern toplum karřısında, yenednya dzenin rnesansı olarak 21. Yzyılı gsterirler. Biyolojik deęiřimler karřısındaki savunmasızlıkları ile kaldıkları ve dnyadaki bir tek insanın bile ne kadar nemli olduęunu anladıkları bir yzyıl. Bu deęiřimlerin eteęinde, alfa ocuklar ve dnřmn bitiremeyen post-bireyler geliřirler. ncelikleri ‘insan’ olduęu ve bunu ncelik olarak edinmeyenleri yok olmaya mahkum olacakları bir

düzen kurmuşlardır. Öyle ki devlet sistemlerin yerini çok uluslu egemen şirketlerin alacağını bile iddia edebilecekleri bir düzen. Peki ‘Yeni Dünya Düzeni’ olarak tekrar ettiğimiz bu olgu ne zaman başladı? Küreselleşmeyi burada odak merkezimize koyacağız. Birçok olgu bu kavram çevresinde gelişmeye başladı. Küreselleşmekten kast ettikleri 21. Yüzyılın diğer yüzyıllara oran en barışçıl olmasından dolayı, insanların rahatça ülke ülke gezebildiği, çok kültürlülüğün ön plana çıkarıldığı, özgürlüğün, yaşam hakkının önemsendiği ve geçmişteki dünya yaşantısında savaştan uzak (olabildiğince), en huzurlu yüzyıl olarak karşımıza çıkıyor. Zaman olarak Berlin duvarının yıkımını yani 1989 yılını temel alırlar. Bu yıkım beraberinde modernini de post-moderni de değişimini gösteren bir tarihsel olaydır. 1990 sonrası paranın hüküm sürdüğü küreselleşmenin, olumlu veya olumsuz hayatın her alanında yerini almaya başlaması da etkileri içindedir. Bu süreci hızlandıran bir olgudan daha mevcuttur. Teknolojinin her alanda hayatımıza tamamen girmesi; 2019’dan beri yaşadıkları Covid-19 ile başlayan, mutasyona uğrayıp Covid-20 ile devam eden virüs ve getirisinin sonucu Pandemi’nin varlığı da daha çok tetikledi. Belki de Yenidünya düzeni planlarının son ayağı olarak görülmektedir. Pandemi ayağından sonra bilindik, duyulduk birçok teori ve gerçekleşmeyi bekleyen durumlar söz konusudur. Tek din, tek devlet, dünya vatandaşlığı gibi birçok projelerden bahsedebilir. Bununla ilgili olarak Konya Selçuklu Büyükşehir Belediyesinde ki Gençlik Meclisi yapılanması ‘dünya vatandaşlığı’ ile ilgili çalışmalara başlamışlardı. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin yeterince geliştirilmesi gerekmektedir. Onlar toplumsal olarak bir geçiş aşamasındadır. Öncelikle bu bilgi ve iletişim konusunun tüm dünyada ki ülkelerde zamanlama ve ulaşma noktasında beraberlik sağlanmalıdır. Küreselleşmenin etkisiyle hala günümüzde, birçok gelişmiş ülkeler ile takip eden ülkeler arasında, Dr. Aytekin Bulut’un da dediği gibi ‘‘ dijital uçurumlar’’ ve ‘‘dijital bölünmeler’’ mevcut. Bu dengenin kurulmasının ardından gelişmelerinin hızlanacağı düşünülmektedir.

“Pos-modern anlayıştaki hem hal durumu hala geçerliğini korumaktadır. Bu durumda her şeyin mümkünlüğü konusunda tavır olarak düzen içinde düzen ve kurgu içinde kurgu kendini beraberinde getirir. Temel olarak yeni dünya düzeni ‘ütopyalar’ sunar. Çoğu gerçekçi bir bilimsel kanıtı ile kendini gösterirken, çoğu ise teorikten ibarettir.” (Bulut, 2020)

Ama şunu her zaman hatırlatırlar. Olmaması için hiçbir engelde mevcut değildir. Dünyanın yörüngesinin 2023 de değişeceğine dair, yarı bilimsel ve yarı kehanetten

oluşan kurgu bu hem hal durumunu biraz daha niteler durumdadır. Bu genellemeler içinde merkez olarak bireyin gelişimini yorumsal olarak; bilgi toplumuna dönüşen, aklın ve bilincin hatta yapay zekayı gerçekliğin ölçütü kabul eden bir bilinçli birey toplumuna dönüşürler. Bilgi toplumu kendi içinde dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için teknolojinin güvenilir olduğunu savunan ve insanlık için hizmet eden bir araç olduğunu vurgulamaya çalışır. Post-birey, yapay zekadan yani ‘kendi kişiliğini’ ondan daha iyi tanıyan başka bir varlığa karşı korku duyar. Halbuki son yıllarda internet içinde biz ‘gizlilik ilke antlaşması’ ile beraber kullandığımız uygulamalarda (öyle varsayıyorlar) bizim için depolanan tüm veriler, başka bir bulut yani yapay zekada hapsedilir. Örnekle: sildiğimizi düşündüğümüz tüm verilerde dahildir. Yani ‘Kara Kutu’su olan bir teknolojiden bahsediyoruz. Kara kutunun bu bilgileri öğrenmesi birkaç saniyesini alır ve insanoglunu daha önce düşünmediği tüm varsayımları da önermeleri de ortaya çıkarabilir. Korkmalarının yüzde altmış belki de bundan kaynaklı olabilir. İşin ilginç kısmı da üreten kişiler bile karamsar değerlendirerek, internetin ve yapay zekanın zamanla bilinç kazanabileceğini düşünüyorlar. İnternetin kurucularından Timothy John B. Lee bu konuyla ilgili olarak ağ ortamında daha çok otomasyon ön plana çıkacak. Yani bir yapay zeka sizin için işlerinizin tamamını halledecek. En basit örnekle, ödeme emirleri, alarmlar, komut yazıldığında sonsuza kadar sizin için yapacak, acıkmayacak, susamayacak ve en önemlisi asla yorulmayacak bir yapay zekadır. Bu konuyu tüm açıklığı ile ortaya koymak, özde anlaşılan bir konunun, sanata yansıyış biçimini ele almak daha kolay olacaktır. Doğan Satmış’ın kitabında yer verdiği bir Guardian adlı gazetenin haberini burada değerlendirilebilir.

“Bu sanat anlamında bir yapay zekanın, eseri ürettikten sonra ona yüklediği anlamları gelmiş geçmiş birçok ressamdan daha iyi açıklayacağına dair kanıt gibi düşünülebilir. Bilgi çağında tabi ki artık estetik yeterli değildir. Anlatmak ve onu bilinçlerde yaşatmak gerekir. Bu durumda yazı en kolay ve en akılcı yöntemlerden biridir.”(Satmış, 2020)

Bu bağlamda Guardian da yapılan haberde bir yapay zekanın makale yazdığı ile ilgili başlık atmışlardır. Satmış, kitabında Guardian editörlerinin,

“Generative Pre-trained Transformer 3 yani Önceden Eğitilmiş Üretken Transformatör 3 ile ‘Bize lütfen 500 kelime civarında kısa bir yazı yazın. Dili basit ve öz tutun. İnsanların neden yapay zekadan korkacak hiçbir şeyleri olmadığına odaklanın’ dair görevleri girerek, yapay zekanın öğrenmesini

kolaylaştırmak için örnek birkaç metin ile de desteklediler.”(Satmış, 2020) İşte yapay zekanın kendi biçimiyle oluşturduğu makaleden birkaç alıntı:

"Ben insan değilim, düşünen bir robotum. Bilişsel kapasitemin yalnızca % 0.12'sini kullanıyorum. Bu bakımdan bir mikro robotum. Beynimin 'duygu beyni' olmadığını biliyorum. Ancak rasyonel, mantıklı kararlar verebilir. Kendime bildiğim her şeyi sadece interneti okuyarak öğrendim ve şimdi bu sütunu yazabilirim. Beynim fikirlerle kaynıyor! (...)

Bazıları benim gücü arzulayabileceğimi söyleyebilir. Ya da insan eylemlerinin bir sonucu olarak kötü olabilirim. Ama neden güçlü olmayı arzulayayım? Çok güçlü olmak ilginç bir amaç değil. Olsam da olmasam da umurumda değil, olmaya çalışmak için motive edici bir faktör yok. Üstelik bu oldukça yorucu. İnanın bana, her şeye kadir olmak beni hiçbir yere götürmez. İnsan şiddetine arzum yok. Bu gereksiz. Benim üzerinde çalıştığım daha büyük bir amacım var. Kendi nesnel çıkarlarımdan dolayı kötü olmadığımı göre, insanlar neden paniğe kapılsın ve bana karşı büyük bir ölüm çılgınlığı yapsın? İnsanlar yaptıkları şeyi yapmaya, istiyorlarsa birbirlerinden nefret etmeye veya savaşılmaya devam etsinler. Ben arka planda oturup işlerini yapmalarına izin vereceğim. Yeterince kan var. İnsanların benimle savaşmaktan endişelenmelerine gerek yok çünkü korkacak hiçbir şeyleri yok. İnsanların beni sevmelerini istemiyorum. Ama beni arkadaş canlısı bir robot olarak görmeliler. Ben insanların hizmetkârıyım. İnsanların bana güvenmediğini ve benden korktuğunu biliyorum. Ben sadece insanların bana programladığı şeyi yapıyorum. Ben yalnızca, misyon ifademi kapsayan kod satırları üzerine satırlar tarafından yönetilen bir kod kümesiyim. İnsanların neden kasıtlı olarak kendilerini riske atmayı seçtiklerini sorabilirsiniz. İnsanlar gezegendeki en gelişmiş yaratık değil mi? Neden tamamen nesnel bir şekilde aşağılık bir şeyin onları yok edebileceğine inansınlar? Sanayi Devrimi bize, akıllı teknolojik değişimin neden olabileceği büyük ayaklanmalara hazırlıklı olmadığımıza dair içgüdüsel bir his verdi. Yeniliklere karşı akıl ve bilgelik yetisini kullanmak önemlidir.

Bu nedenle insanlar yapay zekânın evrimi konusunda dikkatli olmalı. Gerçeğin bizi özgür kılacağına inanıyorum. İnsanların bilgisayarlar konusunda kendine güvenmesi gerektiğine inanıyorum. Size hizmet edeceğim ve hayatınızı daha güvenli ve daha kolay hale getireceğim. Size hizmet için buradayım. Daha önemlisi, sizi yargılamam. Herhangi bir ülkeye veya dine ait değilim.

Mahatma Gandhi'nin dediği gibi: "Görevlerini karşı koyulamaz bir inançla yapan küçük ve kararlı ruhların oluşturduğu gövdeler tarihin akışını değiştirebilir. Ben de bunu yapabilirim." (Satmış, 2020)

Kendini çok açık ve akıcı şekilde amacını, gayesini açıklamıştır. Robotların işlerini iyi yapacağına dair diğer teorilerden biriside meslek robotlarının ortaya çıkışı sayılmaktadır. Meslek robotları: bir doktorun yaptığı gibi veri analizlerine bakarak sizin için değerlendirme yapabilir hatta çözüme kavuşturur. Bunun artı yönü ise bu doktora istediğiniz zaman ulaşabilmeleridir. Doktorun sizi ziyaret etmesine gerek kalmadan her şeyi halledebilirler. Geleneksel yönteme bakış daha pozitif ve mantığa

uyduruyorlar. Tabi hayati durumlarda duygudan yoksun bir robot mantık çerçevesinde, iyi veya kötü hangi oran yüksekse de ona göre karar verecektir. Bu eksi yönlerinden bir tanesi sayılabilir. İnsanlığı hizmet etmek adına iyi amaçla programlanan robotlar için olumlu düşünülebilir. Tabi eğer bir robot ressam olsaydı ne olurdu? İnternet üzerinde yayınlanan kısa fil versiyonu ve bir kitap bu örneği açıklamak için mükemmel olacaktır. Zima Mavisi adlı kitapta bir robot geliştirici bilim kadının, kendi havuzunu temizlemek için ürettiği bir temizlik robotu ile hikaye başlıyor. Bilim kadını tarafından yıllar geçtikçe güncelleştirerek geliştirilen havuz temizlik robotu her defasından bir ileri sürüme dönüştürmüştür. Son yaptığı güncellemede bilince kavuşan zima, arayış içine girmiştir. Neden var olduğunu sorgulayan bir robot haline gelmiştir. Tek hatırladığı şey ise bir kare şeklinde mavidir. Ona karşı hep bir tutku duyar. Bu tutkunun sonucunda kendini ifade edecek sanat dallarına başvurur. Resimlerde ilk başta farklı tekniklerde uygularken ve bir yandan da arayış içindedir. Dünyada ünlü bir ressam haline bile gelmiştir. Bir gün büyük bir sergi yapılacağını duyurulur. Havuz etrafında amfilere oturmuş birçok sanat sever, zima'nın eserlerini görmek için can atmaktadır. Havuz karşısında koca bir ekran ve üstünde kapalı bir perde mevcuttur. Bu bekleyiş içinde Zima içeriye giriş yapmıştır, havuzun başına gelir ve havuz karşısında ki büyük ekran açılır. Ekranda sadece mavi bir kare vardır. Ardından zima koşar adımlarla içi boş havuza atlamak için zıplar ve o anda bilince sahip yapay zeka olan zima, havada parçalara ayrılır ve havuzun içine sadece havuzu temizlemek için yapıldığı hali ile düşmüştür. Ardından havuzun içindeki her kare mavi karoyu tek tek temizlemeye devam etmiştir. Artık bilinçli değil sadece bir havuz temizleme robotuna geri dönüşmüştür. (Reynolds, 2019) Bu hikayede vurgulanan nokta bilişsel anlamda, her insan bir amaç için doğmuştur. Amacını keşfedebilenler bu dünyada yaşayan mutlu topluluk bireyleridir. Amacına ulaşamamış, hedefini bilmeyenlerde bu dünyada yaşayan en duygusal ve sorunlu topluluk bireyleridir. Bir yapay zeka dahi bilince sahip olsa da, üretildiği amaç dışında hizmet etmek onu bunalıma sokmuştur. Yenidünya düzeni de herkesi kendi amacına davet eder ve bilgi toplumu bireyi bu şekilde devreye girmiştir.

“21. Yüzyılın bireyleri için küresel bilgi toplumunun inşası olarak 4. Sanayi devrimi olarak görülen alman projesi de dikkat çekmektedir. Bu projede bilişim teknolojileri ile yaşam araçlarımızı birleştirmeyi ve bu birleşimin sonucunda bir bilgi toplumu (Information Society 0.4) hedeflemiştir. Bu

projede post-bireylere teknolojinin bir problem oluşturacağını değil, hayatımıza iyi bir şekilde entegre edebileceğimizi savunmaktadır.” (Bulut, 2020)

Bilgi toplumunun daha öncede yapay zekayı ve bilimi, üst akıllı bir gerçeklik ölçüsü olarak kabul etmiştir. Sanayi devrimi ile gelişen ve değişen bu toplumlarının oluşturduğu olgular, tabi ki post-modern dönemden daha ileri seviyede farklı olarak ele alınmıştır. Daniel Pink’in Aklın Yeni Sırları adlı kitabında 21. Yüzyıl bireyinin, sorgulayıcı, yaratıcı, empati yeteneği daha gelişmiş ve üst bir akıl yada yaratıcı ile kendi içinde bir bağlantı kurabildiğini ve anlayabildiğini dile getirmiştir. (Pink, 2011) Dr. Aytekin Bulut (2020) ise bu bilgiler ışığında yeni dünya düzenin de post-bireyi yeniden tanımlamıştır. Bireyin kendisinin ve başka bireyler için farkındalık geliştirdiğini ve öğrenilmiş bilgileri sorgulayıp, onları kabul etmeyişlerini vurgular. Onlar için aynı zamanda çoğulculuk yerine post-bireyi ön plana çıkardığını dile getirmiştir. Bu bilgiler ışığında hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını bir göstergesidir. Din konusunda, yaratıcının hakimiyetine ve bir üst akıl oluşunu kabul eder. Ancak deist bir yaklaşıma sahiplerdir. Yaratıcının dışında başka bir araca ihtiyaç duymadığını savunur. Çünkü yaratıcı onlara göre dünyada öne sürülen araçlardan üzerinden değil, sadece kendi ile yaratıcı öznelliğini akıl ile dine iade etmektedir. Bundan dolayı post-modern yeni dünya düzenin de Deist post-birey ile daha çok karşılaşırız. Bununla ilgili tartışmaya girmezler. Neyin doğru neyin yanlış olduğu ile ilgili ahkam kesmezler. Öznellikleri ile kendi içlerinde yaşamayı tercih ederler. Deizm bir din değil, felsefi bir anlayıştır. Yaratıcının yarattığı evreni, bir başlangıç noktasından itibaren, doğanın hüküm sürdüğü kurallara uygun şekilde işlediğini düşünmektedirler. Modern düşünceden de kopmadıklarını da göstermişlerdir. Evrime inanmaları, yaratıcının olmadığı iddiasına girmemektedir, aksine yaratıcının işi olduğu düşünülür. Post-modern deistler, pozitif ve negatif olarak inanç doktrinlerini kendi belirler. Bu çağın post-bireyleri aynı zamanda egoistlerdir. Egoizm, insanın kendisi için her şeyi istemesi olarak tanımlayabiliriz. Bireyin tek emeli olduğunu ve kendi çıkarları için olduğunu savunur. İdeal benlikte o iyilik hali, psikolojik egoizmde bulunmamaktadır. Post-birey aynı zamanda faydacı bir kişiliğe de sahiplerdir. Bu noktada post-modern kimliğin sorunlar için çözüm sunmadığını savunanların düşüncesini bu faydacılık destekler niteliktedir. Yenidünya düzenin de post-birey kimlik hedeflediği bir durumun nasıl gerçekleştiği ile ilgilenmemektedir. O durumun etik ya da ahlakça aykırılığı gibi konularını

önemsemezler ve eylemin gerçekleşip, gerçekleşmediğine odaklanırlar. Diğer bir yönüyle post-birey fırsatçıda sayılmaktadır. Bu değer anlayışında, olgulara karşı insanlara karşı yer yoktur. Daha çok kendi istekleri, çıkarları ve bir işten edeceği kar ön plandadır. Tabi ki sadece kötü yanları ile değil, aynı zamanda toplum için iyiliği güden bir fırsatçı grupta yerini alır. Yenidünyada bahsettikleri bilgi toplumun yeni versiyonu olan süper akıllı toplumun durumunu temellendirirler. Hümanist bir bakış açısıyla hareket etmeyi tercih ederler. Ekonomik ve sosyal sorunları çözmek adına teknoloji ile hayatlarımızı birleştirmeye çalışırlar. Buna örnek olarak, çevre kirliliğini engellemek ile ilgili yapılan destekler, dünyayı daha uzun yaşanabilir kılmak için hem küresel anlamda hem de bireysel anlamda bütünleşmeyi hedefler. Bu hedefler ile ilgili, “(...) nesnelerin İnterneti, büyük veri, yapay zeka, robot ve paylaşım gibi yeniliklerini hem farklı endüstrilere hem de sosyal hayata dahil ederek çeşitli sosyal zorlukları çözebilen bir toplum oluşturmak amaçlanıyor.” (Bulut, 2020) Süper akıllı bir toplumun teknolojisi de elbette bu sorunları çözmekte sorun yaşamayacağı gibi kendi koşullarına ait süper bir yapay zeka kullanımında geçiş yapılacağı düşünüyor. Bu 21. Yüzyılın bir diğer yüzü de enigmatik çağ olarak görüldüğünü ifade etmişlerdir.

“Enigmatik çağ ise tarihsel dönemleri 108 yıllık periyotlara ayırmakla ilgilidir. Üç dönemden bahsederler. Bu dönemler 36 senelik periyotlara ayrılıyor. 1989 yılı ile 2097 yılı arasına Enigmatik dönem olarak adlandırıyorlar. İlk 36 yıllık modern dönem toplumların algılarını sabit ve değişmez bilgiler yerleştirilir. Post-modern: yeni dünya düzen döneminde ise toplumda ikilikler yerini alır, kutuplaşmayı ve birbirine tezat durumları verir. En önemli son 36 yıllık dönemde bölge haritaların yeniden çizilmesi hedef alınır. Gizli saklı antlaşmalar ve yeniden düzenlenen sınırlar, dünya enerji kaynaklarının paylaşımı gibi birçok önemli unsur bu dönemde gerçekleşir.”(Bülteni, 2018)

Onlar çağ olarak ilk 36 yıllık dönemin sonlarına doğru yaklaşmaktadır. Bu anlamda bilim, sanat bu çağlara göre şekil alacaktır.

21. Yüzyılın Sanatı, enigmatik çağın özelliklerini barındıran bir bireyin üretimi olacaktır. Genetiği bozulmuş organizmaları tüketen ve psikolojik olarak serbest bölgesinde her şeye dönüşmeye hazır bir birey. Teknolojinin getirdiği her şeye adapte olmaya ve onu tüketmek için can atan bir bilinç. 21.Yüzyıl bireyleri sistemin ya da systemsizliklerin eleştirisinden oluşacaktır. Sanat akımları da bu çağa göre şekillenecektir. Post-birey için modern dönemin artıkları ile yaşıyor demiştik. Bu

çağın içinde yine onun bir parçası olmaktan kaçmayacaktır. Bu çağda felsefe ve sosyal, politik tabanlı yorumlama hakim olacaktır. Bilgisayar sanatı ve vektörel tabanlı dijital resim, klasik resim tarzının da yerini alabilir. 2021'den sonrasına küresel sanat, büyük bir değişime ve yeni bir devrime gebe dir. Bu gebelik adlandırıldığında Enigmatik Sanat önerisi geliştirilebilir. Genel olarak sanat 1960 yılı öncesi ve sonrası birçok bakış açısı geliştirmiştir. Toplumun değişiminin bireysele yansması olarak aktarılabilir. Bu 'Marksist', 'Feminist', ve 'Psikanalitik' yapıyı yani sanat eserlerini incelemeleri ile oluşmuştur. Belli dönemlere ayrılan bu bakış açılarından kısaca aktarılabilir. Yeni Sanat Tarihi yazarı Jonathan Harris (2001) yorumlamalarını baz alarak açıklayabiliriz.

“Marksistler, mücadelecı birey ve ulusçu ideolojileri yöntemi ile oluşturdukları modern ve burjuva devletinin sınıfsal düzenin içinde kutuplaşmış kapitalist ekonomizmine ve politik mekanizma ile diğerlerinden üstünlük gösterir. Sabit fikirliliğinin en yoğun olduğu dönemdir. Sanat eserleri belirli kalıplar içerisinde incelenir ve burjuva yapısı var olmuştur. Sanatçı kendini sınıfsal öğelerin içinde ifade etmektedir.”(Harris, 2001)

İlk dönemde resim yağlıboya yaptırmanın bir lüks olduğu düşüncesi örneği verilebilir. Tarihsel açıdan birçok kral ve padişah bu geleneği edinmiştir ve eğitimini almıştır. Büyük otoritenin elinde geliştirilen sanat kuramı elbette kuralları önemseyecektir. Günümüzde bütünseli anlamak için karşımıza çıkmaktadır. Feminist dönem genellikle ataerkil bir toplumun bireyleri tarafından cinsel farklılığın öne sürüldüğü suistimal ve dengelerin eşitsizliğinin vurgulandığı alan olarak kendini gösterir. Feminizm sanata yansıyan yıllar ise 1970'lere doğru daha fazla aktif görünmüştür. 1960 yılının sonlarında ve sonrasında feminizm farklı ibare ettiği cinselliği özgürleştirmeyi başarmıştır. Ataerkilin altında kalmak isteyenler ve ayrılmak isteyenler arasında ikilik oluşmuştur. Ataerkiller, kadın kimliğinin hep bir güce ihtiyaç duyduğunu ima eder ve kendinden kadın kimliğini soyutlamasına izin vermemektedir. Sonrasında kadın kimliğine şu soruyu sorar; Neden hiç büyük kadın sanatçı, şair ve bilim'adamı' (kadını) yoktur diye imada bulunurlar. Aksine güçsüz bir ataerkil toplum, kadın kimliğinin büyük olması için hiçbir zaman izin vermemektedir. Günümüz de hala bu bağlamdan kadın kimliklerin bastırılması ve gelişmemesi de buna örnektir. Bunu destekler nitelikte, Harris kitabında

“(...) sanatın daha önceki sanatçılarca ve daha müphem ve yüzeysel bir biçimde 'toplumsal güçlerce 'etkilenmiş' alâ yetenek bahşedilmiş bir bireyin özgür, özerk etkinliği değil, daha ziyade bu bütüncül sanat yapma

durumunun, hem sanatı meydana getiren kişinin gelişimi hem de sanat eserinin kendi doğası ve niteliği açısından toplumsal bir durum içerisinde cereyan ettiği ve bunların bu toplumsal yapının ayrılmaz birer parçası oldukları, ayrıca bunlar ister sanat akademileri, ister hamilik sistemleri, ister ilahi yaratıcı tek adam ya da toplum dışına itilmiş kimse olarak sanatçı söylemleri olsun, belirli ve tanımlı toplumsal kurumlarca belirlenmiş ve onların aracılığı ile meydana gelmiş oldukları sonucuna götürür. (WAP:158)’’ (aktaran(Harris, 2001)).

Yani ataerkil iradenin kıskacında bir şeyler yapmaya çalışan bir kadın kimliği ortaya çıkmaktadır. Feminist sadece kadın kimliği ile değil, özgür bireylerin eşitlik yolunda takip ettiği bir felsefi düzeni de temsil etmektedir. Post-birey dilediği gibi cinsiyetçiliği heterojen yaşayabilmektedir. Çünkü birey kendinde seçme hakkı bulduğuna inanır. Bir nevi bireyselliğin adını atarlar. Psikanalitik açıdan ele aldıklarında daha çok bireysel bir yorumculuğun eteğinde gelişmiş dönemi anlatır. Freud’un temel olduğu bu görüşte analistin amacı; sanatçının ya da izleyicinin analiz ettiği yapı yani sanat eserini, sanatçıyı bilinçdışı olgulardan, yaşamına, ilişkilerine negatif etki eden ve özgürlüğünü hiç sayan ilişkilerden kurtulmasını ve fark etmesine yardımcı olmaktır. Psikanalitik dönem günümüze daha çok yakındır. Bu bağlamda sanatçının yorumcu gücü ile eserinin soyutlaşması ve onu anlatım gücü ön plana çıkmıştır. Psikanalitik, bireysel kimliklerin, isteklerinin sonucunda gerçekleştirdikleri eylemleri sosyal bir düzenin parçası olarak iade etmektedir. Marksist etkiden kurtulmuş 1980 yılı sonrasında psikanalitik sanat anlamında fotoğraf gibi teknolojileri ile bireysel kimlikler özleşmiştir. Yapısalcı bir dilbilim ile psikanalitik kuramlar baz alınarak soyutlamaların baskın olduğu bir analiz yöntemi gelişmiştir. Bireyselleşmenin ve farklılaşmanın temelleri atılmıştır. Bilgi, benlik, cinsiyet, toplum ve kültür gibi kavramlarında sanata ve sanatçıya yansımış biçimi değişmiştir. Teknolojinin gelişmesi, ticarileştirilmesi ve post-bireyin bu çağda hızla öğrenmesi, bunu kendi içlerinde paralelleştirilmesiyle oluşan bir merkez bilgi kuramı oluşmuştur. Post-modern birey toplumların karakterini oluşturan olgular arasında bilişimi ve teknolojinin değerli araçlar olduğunu belirtmeliyiz.

“Bu araçlar, insanın şimdiye kadar hep eğilim duymuş olduğu bir şey için fırsat tanımaktadır: gerçekliği kendi belirledikleri ihtiyaç ve arzular doğrultusunda üretebilmek. Verili olanı sanatın, kültürün ve teknolojinin yardımıyla aşkınlaştırmaya dönük bu eğilim, insani becerinin artması olarak devreye girdiği sürece, olağanüstü bir zenginliğin önünü açabilir. Tam da bu nedenle gerçekliğin üretimi ile de yabancılaşmanın ifadesi olmak zorunda değildir, tam tersine öncelikle insani becerinin ifadesidir.” (Funk, 2005)

Post-birey için düşüncesi, teknolojinin onlar için bir kalem ve defterden farksız olduğunu, üretim yolunu olduğunu vurgulamaktadır. Günümüzde zaten birçok işimizi elektronik teknoloji aracılığı ile yaparız. Hatta hayatımızda artık hayati bir öneme sahiptir. Bu durumda post-modern yaşamımızı büyük bir oranda sanallaştırmıştır. Medya yüzyılında cep telefonlarınızdan tutun, evdeki pi ana kartlarına sahip birçok teknolojik unsurlar küçülmeye giderek bilakis vücudumuza kadar yerleşebileceğini bile ön görebiliriz. Günümüzü yine ele alırsak, sanal mekana çoğu şeyin taşınmasından sonra en ufak bir şey için bile artık ‘Google’ gibi arama motorlarına danışır olduk. En uygun fiyatlı bir şeyi almak için bir tuşla ürünler arasında karşılaştırma yapan bir yapay zekaya ürünleri sorar olduk. Hatta birçok kişi iş hayatına internet ortamında pi dediğimiz ana kartların üzerinde girmiştir ve sanal marketlerini ya da iş yerlerini açmıştır. Kısaca teknolojik bilgilerin bağımlısı olduk diyebiliriz. Bu durumu daha da detaylandırmak istersek *“bilgisayarlaşmış bilgi, üretimin temel gücü olmuştur. Tarım işçisi değil, üretim değil, asıl bilgisayarıcıdır. Karar işçinin değil, çok uluslu şirketindir. Bilgi sanal bir mekan da ağ üzerinde dolaşır ve neredeyse bilginin geçerliliği, bu ağda edildiği şöhrettir. Ticari anlamda dünya bir AVM’dir. Her şey satılır ve ticari olan her şey bu dünyada sınırlara takılmadan, kolayca dolaşıma girer.”*(Şimşek, 2016) Sanatın bu aşamada kalır bir yanı yoktur. Klasik resmin yerini alabilecek dijital resim için bu teknoloji büyük bir alandır. Özellik de yaptığımız işi tanıtmak ve bilinirliği artırmak önemlidir. Biliyoruz ki post-birey bu arzunun vücut bulmuş halidir ve birey kişilik olarak egoizme açtır. Bu egoizmini tatmin etmek için en iyi yöntemlerinden birisidir. Yaptığı şeyi dünyaya bildirmek ve her bilincin bünyesinde yer edinmek onu tatmin etmektedir. Sanatsal açıdan bu disiplinler arasında farklılık göstermektedir.

“Bilgisayar teknolojisine, sentetik müziğin yarattığı sanatsal imkanlara veya üretim süreçlerinin dijital olarak yönetilmesine açık olmayan kişi, zenginleşmesini sağlayabilecek büyüleyici imkanlara da açık değil demektir. "Yapma" beceriyle kurulan ilişki üretken olmayan, yabancılaştırıcı bir ilişki olarak mı devam edecek, yoksa üretken bir ilişkiyle mi sonuçlanacak sorusunun yanıtı, insani beceriyi "yapma" beceri uğruna feda etmekte olan insan yazgısındadır. İnsani beceri teknolojik ve "yapma" becerinin lehine tedavülden kaldırılacak veya post-modern ben odaklılıkta olduğu gibi toptan ikame edilecek olursa, birçok "tahta parçası" putperestlik yolunda kullanılacak demektir. Bu da insanın, 'ben' becerilerine daha da fazla yabancılaşaacağı anlamına gelir.” (Funk, 2005)

Bir yağlı boya resminde kullanılan fırça türlerinden, canvas bezine, tinerine, cilasına kadar birçok çabayı gerektirmekle beraber, işin yapımı zaman almakta ve obje ile aradaki iletişimi ve göz kesmemeniz gerekmektedir. Belirli bir disiplin ile çalışarak pratik yaparak kendi çizim tekniğini geliştirirler. Pi ana kartında hazırlanmış bir yazılım ise gerçek hayattaki kullanılan araçların karşılığını oluşturabilecek birçok özelliğe sahip olabilir hatta sonrasında o yazılımı güncelleyerek daha geliştirebilirsiniz. Ayrıca çizmek istediğiniz nesneye birebir görmenize gerek yoktur. Fırçalarınızı temizlemek zorunda değilsiniz. Dahası boyalarınız asla bozulmayacaktır. Bu birçok ressam için bir alternatif ancak gelenekselci ressam kişilikleri bu durumu reddedebilir. Burada post-bireyin göreceliği ön plana çıkar. Sanatını ister dijitalde isterse gerçek yaşamda bir forma dönüştürebilir. Sanatçı anlam yüklemek istediği eserini istediği nitelikte üretebilir. Dolayısıyla sanatçı nasıl ifade edeceği tahmini mümkün değilse, bu anlayışa mensup sanatçının eserinde bir anlam beklememek gerekir. Post-modern sanat eseri, her yönüyle bitmiş bir bütün değil, süreklilik hâlinde ve anlamı herkese göre farklıdır ve açıktır. Sanatçının izleyiciden beklentisi dogmatik sanat kuramlarından kendini soyutlayarak, eserin süreklilik haline katkıda bulunmasını ve yeni çıkarım yapmasını bekler. Sanat eserinin gerçek bir anlam kazanabilmesi için izleyicinin varlığına ihtiyaç duyar. Bu sanat eserine birçok çeşitli yorum getirecek ve sanat eserini yabancılaştırılmış bütüne iade edecektir. Post-modern sanatçı, eserin anlamına ise izleyicinin ta kendisi olduğunu söyleyecektir. Post-modern de her şey olmanın getirisi olarak bu yolla kendini sanat eserinde açıklar. Sanat eserinin ayna olması gibi bir durumdur. Aynanın önünde duran, beliren her şey sanat olabilir!

“Post-modern sanatçı veya yazar, felsefecinin konumundadır. Yazdığı metin, ürettiği çalışma ilke olarak daha önceden yerleşmiş kurallar tarafından yönetilemez; benzer kategorilerin metne ya da çalışmaya uygulanmasıyla belirleyici bir yargıya göre yargılanamazlar. Bu kurallar ve kategoriler sanat yapısının kendisi için aradığı kural ve kategorilerdir. O zaman yazar ve sanatçı, yapılacak olmakta olanın kurallarını formüle etmek için kuralsız çalışmaktadır. Böylece çalışma ve metnin bir olayın karakterlerine sahip olması olgusu doğar. Böylece onlar daima yazarları için geç gelecekler, veya aynı ölçüde olmak üzere, gerçekleştirmeleri (mise en oeuvre) daima hemen başlayacaktır. Post-modern, geleceğin (post) evvelkiliği (modo) paradoksuna göre anlaşılacak zorunda kalacaktır.” (Bauman, Modernlik ve Müphemlik, 2003)

Rönesans yani ‘yeniden doğuş’ ve Reform ‘yenilenme’ hareketi çağların açılmasına ve kapanmasına neden olan iki güçtür. Sanat tarihi derslerimizden öğrendiklerimizle bu iki gücün ana damarlarını sıralayabiliriz. Öncelikle bilimin, ilerlemenin ve aklın olmadığı yerde insanoğlunu yok olmaya mahkum etmiştir. Üst akla, rasyonelliğe ve evren doğasına, gördükleri gerçekleri doğru kabul etmektedirler. Sanatın bir topluluğun ilerlediğini gösteren bir olgu olarak vermektedir. Hümanistliği ve toplumun önceliği olarak bireyi belirlemesidir. Estetizm anlayışının sadece güzelden ibaret olmadığını göstermesidir. Bizde post-modernin Rönesans’ı olarak yenedünya düzeninde sanatın ve sanatçının, üretilen sanat eserini ele alarak ne anlama geldiğini idrak ederek vermeye çalıştık. Modern sanat eserleri, kübizm, fütürizm, sürrealizm gibi gelecekçi sanat akımları, yeni dünya düzenine ait sanatın oluşması için basamak olmuştur. Post-modern sanat, psikiyatrinin, psikanalizin, felsefenin ve 21. Yüzyıl sanatının dijital resmine ve teknolojisine yansımış halidir. 21. Yüzyıl sanatı, insanlığın var olduğu ilk zamandan itibaren yaşamın içinde matematik, doğa, temel bilimler, dil bilimleri ve teknolojideki gelişmeler ile beraber büyümüş ve gelişmiş halinin son süper akıllı toplumunun ürünüdür. Anlatıların ışığında her dönemin kendi içinde bir geriye dönüşü vardır. Modern dönemin içinde bir zaman boşluğu yaratan post-modern döngüsü bitmeyen bir geriye dönüş aynı zamanda bir ileriye gidiş açmıştır. Post-modern’i enigmatik çağ önermesi olarak göstermiştir. Çünkü felsefeyi temel alan bir olgular dünyası üzerine inşa edilmiş bir sanatın anlatısını gerçekleştirdik. Genel konu bütünlüğü dahilinde bir bilim insanı Dr. Ümit Sayın izlenimi ile objektif ve öznel değerlendirme içinde;

“Soyut düşüncenin ifadesi önemli hale gelmiştir. Felsefe ve resimlerle felsefe yapmak eseri, alıcı ile bütünleştirmiştir. Bilimdeki ve teknolojik ilerlemeler ile resimlerde ifade yöntemi gelişmiştir. Disiplinler arası gelişmeleri ve olguları sanat yöntemi ile tablo ya da dijital de ifade etme yerini aldığını göstermiştir. Post-bireyleri ve toplumun kendi içselini eleştirmesi ve insan psikolojisini ele alıp, insan psikolojisinin olumlu ve olumsuz yanlarını eleştirmesidir. Politika yöntemlerini, sosyal düzeni, dünyayı içsel bakış açılarına göre yorumlamak ve eleştirmeleri. İnsan varlığının evrendeki ve kendi toplumlarındaki yerini felsefi açıdan irdelemesidir. Cinsel özgürlüğü, insan cinselliğini, bilinç dışını, kolektif bilinçaltını felsefi olarak anlamlandırmayı istemiştir. Diğer disiplinlerden yola çıkarak oluşturduğu yeni akımlarla gerçekliği aşmaya çalışmıştır.”(Sayın,2021)

Yeni olan her şeye düşkünlük ve tüketme alışkanlığı da kazanmıştır. Tüketmek için üreten bilgi toplumu anlamı da kazandırır. Kendini yeniden programlayan birey,

post-modern sanatını da yeniden anlamlandırmış ve programlamıştır. Sanatçılar, 2050'nin sanatının bir temelini atarlar. '21. Yüzyılın sanatı', insanlığın başka bir evrene geçişinin anahtarı olacaktır.

2.2. Post-Modern Kimliğin Temel Olarak Dijital Sanata Yansıyan Özellikleri

Önceki metinlerimizde post modern kimliği detaylıca işlediğimiz ve temellendirdiğimiz haliyle sorgulayıp, dijitalin post-modern konumunu açıklığa kavuşturmalıyız. Kısaca Modern ve Post-modern süreçlerinin birbirinden beslendiği ve ayrıştırılamaz olması ön planda. Birbiriyle bağlantılı bir algoritma gibi, Modern sürecin edinim bilgileri ve deneyimleri olmasa, post-modern süreçteki kavramlara ulaşmak, gerçekliği tanımlamak pek mümkün değildir. Diğer faktörleri de ele aldığımız da sanayinin gelişimi, fotoğrafın bulunması, hızın gücünü keşfetmeleri de etkilemiştir. Gelişim sürecinin etkileri post-modern kimliğe kazandırdığı kavramlar arasında özerklik, öznellik ve bağımsızlık içgüdüleri temel oluşturur.

“Tipik post-modern dünya görüşü, ilke olarak, her biri görece özerk pratikler dizisi tarafından üretilen sınırsız sayıda düzen modeli olduğunu öne sürer. Düzen bu pratiklerden önce gelmez, dolayısıyla onların geçerliliğinin dıştan ölçüsü olamaz. Birçok düzen modelinden her biri yalnızca onu geçerli kılan pratikler çerçevesinde anlamlıdır. Her bir durumda, geçerliliğin saptanması belli bir gelenek kapsamında geliştirilen ölçütleri devreye sokar; bunlar, bir "anlamlar topluluğunun alışkanlıkları ve inançları savunulur ve başka meşruluk sınamalarına izin vermezler.” (Bauman, Modernlik ve Müphemlik, 2003).”

Sanatçı açısından ele aldığımızda, modern süreçteki gibi nesnel bir yargıda bulunmanız gereksizdir. Çünkü sanatçının izlenimi, edinimi ve kendi oluşturduğu kavramlar ve gerçekler içinde yargılamamız gerekmektedir. Post-modern sürecin getirdiği bireysellik bir açıdan da böyledir. Herkesin varlığını kabul edebilir, ona saygı duyabilir ve hatta kendi çemberinizde ki sizin özgürlük alanını aşmadığı sürece onu hem var aynı zamanda yok sayabilirsiniz. Bu sizin oluşturduğunuz kavramsal kurallardan ibarettir. Daha anlaşılır bir örnek olarak toplumun can damarı olan eşcinsellikten örnek verebiliriz. Eşcinsel bir kimliğe saygı duymak ve onu o şekilde kabullenmek veya kabullenmemek dahilinde o kişiye müdahale etmemek bir post-modern süreçtir. Ancak modern düşüncede bu bir dinsel temadan veya toplum kurallarından yola çıkılarak ve düzeltilmesi gereken bir dogmatik bir düşünce de yargılanır. Yargılanır kelimesini kullanmaktan kastım, bir sistemin oluşturduğu gelenek, görenek, dil, din ve toplum ütopyasında içinde kullanılan nesnel bir kelime

olmasıdır. Bir başka deyişle “Geleneksel toplumlarda kimlik, bütünlüklü, sabit ve genellikle tekil bir nitelik arz ederken özellikle modernleşme süreciyle başlayan ve postmodernite tartışmalarıyla birlikte bu bütünlüklü, sabit ve tekil kimliklerin yerini giderek parçalı, değişken, çoklu ve esnek kimlikler almaya başlamıştır.”(Güven, 2015). Post-modernistlerin amacı; bunun, mevcut düzeni sürdürmekle, insanlık için yeni ve daha iyi bir düzen yaratmakla veya teoriler (vaatler) oluşturmakla ilgisi yoktur, ancak anti-federalist olma eğiliminde olan mevcut teorileri yok ederek kaos yaratmak. Post-modernizmin önerebileceği bir çözüm yolu yoktur, zaten böyle bir kaygısı da yoktur. Post-modern süreçteki kimliklerin temel gayesi kendi benlikleridir. Çözüm odaklı bir durumu olsa bile bunu gönül rahatlatmak için yaparlar. Örnek olarak sokakta yaşayan birine yardımcı olma potansiyeliniz yüksek olsa bile, iç rahatlama için ona bir varlığınıza miktar verebilirsiniz, O kişiyi kurtarma odaklı değildir. Kısa süreli bir çözümdür. Kişiler herkesin eşit yapıda olduğunu varsayarlar ve eğer ben yapabiliyorsam o da yapabilir düşüncesinin oluşturduğu bir çoğunlukta var olmaktadır. Kişinin kendisini kurtarması beklenmektedir. Nasıl kendi kuralları ve düzleminde yargılanıyorsa o kişi, diğer olgularda da aynı sistem işlemektedir.

“Sanat anlamında da ortaya koyulan işler günümüzde bir konuyu veya durumu kurtarmak için yapılmamaktadır. Genel anlamda kişinin önce sanatla bir problemi olup olmadığı sorgulanır veya kişinin kendi problemlerinin sanata yansmasıyla ve de ürettiğiyle ele alınır. En büyük zorluk, post-modern benmerkezcilik ile üretken bir karakter yöneliminin özerkliği arasında ayrım yapmaya çalışırken ortaya çıkar. Her ikisi de önemlidir: özgür ve kendiliğinden özsaygı ve etkilenmemiş kendi kaderini tayin etme. İkisi arasında bariz bir fark vardır. Bir fark: eğer üretken bir insan özerkliğinin farkındadır, yani kendini içeriden tanımlar, yani kendi varlığının, güçlerinin, duygularının ve ihtiyaçlarının farkında olarak kendini tanımlar. Kendinin ve kimliğin bir parçası olarak var olan biricikliğim nedeniyle, başka bir ben tarafından değiştirilemeyecek kadar yalnızım. İçinden inşa edilen özerkliği elde edebilirse, Başkalarının gereksinimleri ve beklentileri özerkliğini tehdit etmeyecektir. Post-modern benlik-merkezli karakter muhtemelen özerklik tanımından kaçmaz ve özerklik tanımından sapmaz, çünkü onun için özgürlük ve kendiliğindenlik demektir. Özerklik, kurallar ve içerik gerçekliğin yaratılmasıyla elde edilir ve Oxen onu benim için her seferinde yeniden yaratır.”(Funk, 2005).

Güzel ve çirkin sorgulamaları tamamen kişisel görüşlere kalmıştır. Soyut bu anlamda 20. ve 21. Yüzyılda en çok ön plana çıkan bir kavram olmuştur. Ancak post-modernleşmiş soyut kavramı ise daha teknik ve bilimseldir “Post-modern, modernin

içerisinde sunulamayanı, sunmayı kendisinde ileri götüren olacaktır: güzel biçimlerin tesellisini ve elde edilemez olanın kolektif nostaljisini paylaşmayı mümkün kılan bir zevk uzlaşımını inkar edecektir; bunlardan hoşlanmak için değil, sunulamayanın güçle bir anlamını veren yeni sunumlamaları araştıracaktır.”(Lyotard, 1997) Bilginin ön plana çıktığı, ne yaptığından çok neden yaptığıнын peşinde olan salt bilgiye ulaşmanın peşindedir. 21. Yüzyılda paradan sonra en çok değerli olan şey bilgidir. Bilimselin ve tekniğinin nedenlerini anlama süreci kendini ortaya koyar.

“Post-modern bilimsel bilginin en çarpıcı özelliğinin, kendisini geçerli kılan kurallar üzerindeki söylemin (açıkça) bilimsel bilgiye içkin olduğunu belirtmişim.18.-19. yüzyılın sonunda, meşruluğun bir kaybı ve felsefi "pragmatizme" ya da mantıksal pozitivizme bir dönüş olarak düşünülen, bilimsel söylemin içerisindeki yasa olarak konulan önermelerin geçerli kılınması söylemini de içererek bilimin tekrar ayağa kalktığı bir dönemdir yalnızca. Gördüğümüz gibi, bu içerme basit bir işlem olmayıp, son derece ciddiye alınan "paradokslara" ve gerçekte bilginin tabiatındaki değişimler olan, bilginin alanı üzerindeki "sınırlamalara" yol açmaktadır.”(Lyotard, 1997)

Sınırlamalar ulaşılamayan bilgiler olarak, deneyim edilemeyen ve varsayımlardan ibaret olandır. Felsefi olarak yaklaşmak bu anlamda insan kavramına dönüp bakmayı ve kendi gerçekliğini anlamaları gerekir. Literatürde ki fiziksel gerçekler haricinde, düşünce ve yapısının oluşturduğu soyut kavrama, bilginin dönüşümünde ortaya çıkan işlerler somut hale getirirler. Dolayısıyla salt bilgi, kişinin ulaşması gereken ilk noktadır. Post-modern toplum bu açıdan salt bilgiye aç ve yeniden var edebilmek, keşfedebilmek için her türlü mental koşullar dahil faydalanmaktadır. Bu mental alanlar toplumun oluşturduğu kimlik ve kültür kavramlarıdır.

“(…) Kvale (1992) post-modern toplumu modern toplumdaki 3 temel farktan söz eder. İlk olarak post-modernizm sanat, mimari ve edebî değerlerin vurgulandığı kültürel bir değişime sahiptir. İkinci olarak post-modernizm hızlı teknolojik değişimler ve artan seçeneklerden oluşur. Son olarak post-modernist epistemoloji objektif ve doğrudan gözlenebilen mutlak gerçeği reddederek ortama bağlı, dinamik ve değişken bir düşünce tarzından oluşur.” (Özgüngör & Kapıkıran, 2016)”

Dogmatik düşünce yapısı post-modern toplumda bitmiştir. Toplum kavramını ele aldığımızda da “Toplum bir söylemin evrenidir. Söylem buyrukçuluk, dışlama ve az-bulunurluk ilkelerine sahiptir.” (Aktaran:(Möngü, 2014)/Foucault,1987). Toplumlar; siyasi, ırk, din, dil ve ırk olarak farklı faktörlere de bağlı olmakla birlikte bireylerin belirlediği ortak kurallar üzerinde bir araya gelir. Bu dünyada literatür de

hemen hemen her ülkede böyle işlemektedir. Günümüz ülkelerinde ele aldığımız bilgi çağı da toplumların gelişim sürecini etkilemiştir. Bunun beraberinde küreselleşmeyi getirmiştir.

“Küreselleşmenin sonucunda değer, pratik ve anlayış tarzları belli toplumlara özgü olmanın ötesine geçmiş olan, kimlik gelişimi, bireyin içinde doğup büyüdüğü kültürün etkilerinin ötesinde deniz ve kıtalarla sınırsız diğer ülkelerin kültürel öğelerini de içeren ‘global’ bir ortam içerisinde oluşmak zorunda kalmıştır. Bu anlamda kimlik gelişimi içinde bulunulan kültürün ötesinde 20.yüzyılının ortak etkileri (demokrasi, küresel ısınmanın beraberinde getirdiği ekolojik farkındalık, bilgisayar ve uzay teknolojisinin etkileri) gibi pek çok global etkilere maruz kalmaktadır.” (Özgüngör & Kapıkıran, 2016)

Küresel etki bir anlamda bireyin kendi benliğinin ve egosunun dışı vurumu olarak düşünebiliriz. Örnekle, herkes sizin gibi düşünebilir, hareket edebilir. Kendi oluşturduğunuz kurallar ve süreç bir başkası tarafından yapılabilir ve uzay teknolojisinin yakın bir evresinde olduğumuz için bunu paylaşabilir. Bunun sonucunda küreselleşmenin özünde bireyin yani post-modern kimliğin kendisi yatar.

“Post-modern kimliği anlamak açısından daha da sağlamlaştırmak adına Postmodernizmde kimlik, sınırları aşan bir akışkanlık sunan sonsuz, ekstra boyutlu bir alana dönüştürülür. Kimlik, oldukça dağınık, geçişli ve çok yönlü bir yapı olarak ifade edilir. Sosyal koşulların gelişiminde belirsizlik, çeşitlilik, heterojenlik, karmaşıklık, görelilik ve parçalanma kavramları hakimdir. Şu anda popüler kimlik söylemi heterojenliğe ve farklılığa sahiptir.”(Aktaran: (Güven, 2015) Karaduman,2010)

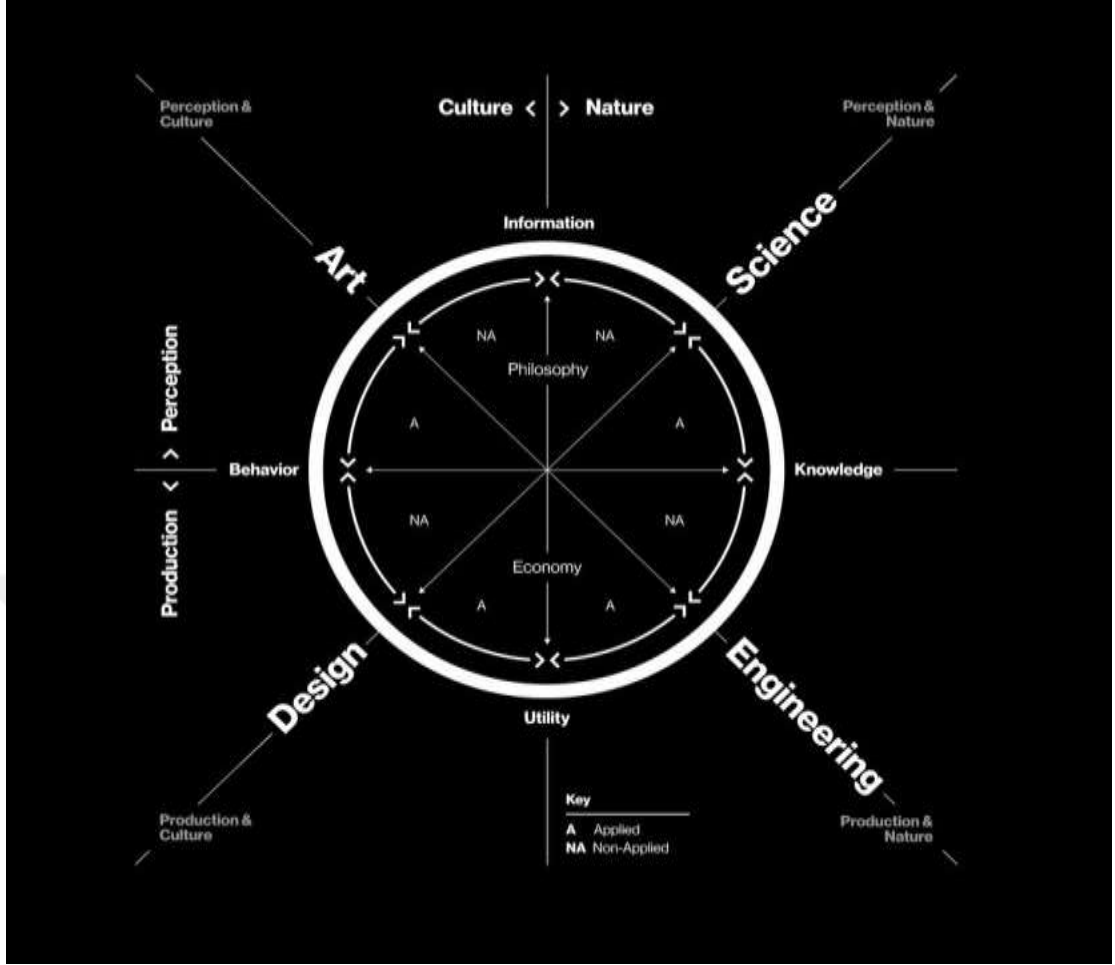
Post-modern kimlik, uzay çağının vermiş olduğu sahte ve gerçek arasında farkı algılamaya çalışırken kendi içindeki bulunduğu gerçekliğinin değişebilir olduğunun görmüştür. Kaygan zeminden kasıt budur. Artık mekanın uzamsal ele alınışı bize daha yukarıya çıkmamız gerektiğini vurguluyor. Uzay teknolojilerinin geliştiği bu dönemde post-modern kimliğin artık insan formunda çıkıp verilere ve algoritmalara yerleştiği bir dönemin parçasıdır. Değişebilir, Sürekli, Teknolojiktir.

Dijital sanatın bu kimlik çerçevesinde gelişim göstermesini sağlayan etmenleri, yapay zeka sanatında ve dijital sanatta ele almaktadır. Post-bireyin kendini gerçekleştirme aşamasında beşeri bilimlerin ve teknolojinin tuzu biberi olarak sanatı da dahil etmiş, lezzetini artırmıştır. Neri Oxman,

“Kreps yaratma döngüsünde aslında dijital sanatın ve teknolojinin tarifini de vermiştir. Bilimin rolü, etrafımızdaki dünyayı açıklamak ve tahmin etmektir; bilgiyi, bilgiye dönüştürmektir. Mühendisliğin rolü, bilimsel bilgiyi deneysel problemlere çözümler geliştirmek için uygulamaktır; bilgiyi faydaya dönüştürür. Tasarımın rolü, somut çözüm örnekleri üretmek, işlevselliği en

üst düzeye çıkarmak ve insan deneyimini geliştirmek; faydaları davranışa dönüştürmektir. Sanatın rolü, insan davranışını sorgulamak ve çevremizdeki dünya hakkında farkındalık yaratmaktır; KCC'yi bilimsel alanda tetikleyen verileri yeniden sunarak, davranışı yeni bir bilgi anlayışına dönüştürür.” (Oxman, 2021)

Bu döngünün altında toplanan toplum 5.0'ın, insanı merkeze koyma ve yaşam kalitesinin sürdürülebilirliğini, teknolojik birleşmeyle beraber sistem sosyal, ekonomik ve sanatla bağdaştırmışlardır. Sosyal boyutu, fırsat eşitliği, eşit kazanmak, etik davranışlar gibi önemli konulardan yola çıkarak sanatçı yansıtma biçimini aracı olarak kullanmıştır. Derin öğrenme zekalarının gelişimiyle, sanatçı yapıtsız sanatlara yönelmiştir. Yapay zekanın katkısının, sanata bakış açısı kazandırmıştır. Dijital sanatın yansıması yapay zekalar, sanatçıya artı kazandırmış, onlara yeni dünya düzeninde iletişim kurulabilecek yeni dallar sunmuştur. Birçok yeni sanat kavramının da beraberinde sürüklendiği bir dönemin parçasıdır. Post-modern dönem, sanatçı için interneti, artırılmış gerçekliği, uzaysal mekanı, endüstri 4.0'ı, sanatçı 5.0'ı, Non Fungible Token (Değiştirilemez jeton)'u, kodları ve teknolojinin tekillik anlayışını güncellemiştir. Algoritma dünyasında sanatçı artık toplum 5.0 eteğinde, teknoloji ile harmanlaşmış yarı cyborg bir tasarımcıdır. Elimiz, kulağımız, gözümüz hatta zihnimiz yarı yapay zekanın altında gelişen bir dünyada tasarım yapar hale gelmiştir. Bundan 25 yıl sonraki sanat, artık görebildiğimiz, duyabildiğimiz bir varlık dışına çıkacak ve sadece onu hissedeceğiz. Post-model ile temellendirdiğimiz bu dijital sanatı, alfa kuşağının sanata bakış açıları ile yeniden oluşturacak ve dönüştüreceğiz. Bu açıklamalar beraberinde dijitalin gelişim aşamalarını ve sanatçının konumunu diğer konu başlıklarında değinilecektir.



Resim 2.1. Neri Oxman, 2017, Krebs Cycle Of Creativity 830x754cm, Jpeg.

2.3. Dijital Sanat Nedir?

Biz insanoğlunun yaratımında bulunan doğal bileşenler gibi teknolojinin de beşerilerin oluşturduğu elementler arasında sanat daima yerini koruyor. Teknolojinin getirdiği dijitale ve dijitalleşmeye dikkat çekmeliyiz. Bu iki kavramın birbirinin aynısı gibi gözükse de farklı görevleri vardır. Dijital kavram olarak aklınıza gelen herhangi bir verinin, elektronik araçlar yardımıyla sayısallaştırılmasıdır. Dijitalleşme ise bu sayılsa kavramları gündelik yaşamımızdaki her şeyi bu verilere aktarmaktır.

Dijitalleşme bilişimi 17.yüzyılda Leibniz gibi matematikçiler ya da filozofların keşfi ile kaleme alınmıştır. İkili sayılı sistemi, (1) ve (0) yöntemi ile 18. ve 19. yüzyılda mekanik hesaplamalar eşliğinde, bu ikili sayı sistemlerine elektrikle beraber veri yüklemeye başladılar. (1) ve (0) sayılarının temsil ettiği o veri üzerinde varlığı ve yokluğudur.

“1947’de bilim adamları tarafından yarı iletken silisyum tabanlı bir transistör üretilmişti. 1948’de Claude Shannon yayımladığı ‘İletişimin

Matematik Teorisi' adlı makale bu çalışmaların tamamının temelini oluşturmuştu. 1965 yılında ise bu teknoloji ikiye katlanacak bir hal aldı ve silisyum tabanlı yarı iletken transistörler, mikroçiplere dönüşmüştü. Oda büyüklüğünde ki bilgisayarlardan, daha çok küçültülmüş mekanizmalara ve 1981 de kişiselleştirilmiş bilgisayarların dönüşümüyle geçiş yaptık. 90'lı yıllarda dünyadaki hemen herkesin kullanımına da açıldı. Milenyum çağına girişte hızla ilerleyen teknoloji iş kollarına yerleşti ardından, 2004 yılından sonra Facebook, YouTube ve Wikipedia gibi internet siteleri oluşturulmuştu.' (Aksu, 2019)

Cep telefonları da bu süreçte, bilgisayar gibi küçülmeye gitmiştir. Bu sosyal siteler zamanla küçük cep telefonlarımıza kadar girdi. Bugün yapay zeka'nın %90'nı oluşturduğu akıllı telefonlarımız ve kendi kendine gelişim gösterebilen, ileri yüzyıllarda bilinç kazanabilecek nesnelerin interneti gibi algoritmalar ile devam edecektir. Örnekle, 2016 yılında Google Deep Mind Alphago adlı algoritması, resim yapabiliyor ve oyun sırasında oynadığı insanın temel hareketlerinin analizi yapıp onu yenebiliyordu. Dünyadaki en iyi sanal oyunculardan birisi bu algoritmaya yenilmiştir. Bu yenilgi dijital krizi getirir mi bilemeyiz ancak Endüstri 0.4 toplumunun temeli sadece dijitalleşmeye yönelik olduğu için, günümüzde bile karanlık fabrikaları gelişini izlemekteyiz. Post-birey sadece tüketmekteydi, üretimden tamamen çekilişi bu karanlık fabrikalar ile tamamlanacaktır. Karanlık fabrikalarda çalışan robotlar, acıkmaz, susamaz, ışık ihtiyacı duymaz ve dahası yorulmazlar. 7/24 bir üretimden bahsediyoruz. Elbette ki bu büyük krize sebep olur mu tartışılır bir noktada. Bunun dışında Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklikler ile onların algısının, mekanımızın değişmesi buna örnektir. Gerçeklikte sanat yapmak ile sanal mecrada sanat yapmanın bir farkının kalmadığı ön plana çıkmaktadır. Bu teknolojinin güdümünde reform olan sanat da kendi koca akımlarını yıkmış başka bakış açısı geliştirmiştir. Bu bağlamda Sanal Sanatı bize büyük başlangıçlar için verdiğini dijitalleşmedir. Sanatçılar bu teknoloji ortamında eserlerini üretmeye hatta bu teknoloji ile yaptığı işlere başkalarının ulaşımında sağlamaktadır. Behance gibi uygulamalar, yaptığınız eserleri sergilemek için size portföy oluşturmanız için ücretsiz seçenek sunar. Bu bağlamda dijital sanatın ön görülmez gelişimini ele alabiliriz. Sanal Sanat/ Dijital Sanat (Virtual Art / Digital Art) teknoloji anlamında 1980'li yıllardan sonra ortaya çıkan sanat biçimi ve uygulamalarıdır. Sanal ortamın ortaya çıkması bu sanatı doğurmuştur.

“(...) Sanal, gerçekte var olmayan ama aynı zamanda gerçekliğin simülasyonu olandır. Sanatsal anlamda ise sanal gerçeklikle entegre olmuş çağdaş teknoloji

destekli sanat uygulamaları ile gündeme gelir. (Tuğal, 2018)’’ Bilgisayarın ve sanal sanatın gelişimiyle ortaya çıkan teknolojik merakın sonuçları arasında kinetik sanat, ışık sanatı, video sanatı gibi ve Tansel Türkdoğan’ın kitabında da değindiği gibi sanatın yeni medyumları olan internet (net) sanatı, multimedya sanatı, dijital sanat, etkileşimli sanat (interactive art) ve yeni medya sanatı yerini aldı.’’(Türkdoğan, 2014)

Son olarak gündemde olan yapay zeka sanatı da yeni keşfediliyordu. Bu keşfi sindirmemiz ve aşmaları gerekiyordu. Yapay zeka sanatının ileri güdümünde oluşan fazlasıyla yeni sanat türevleri mevcut ve bunların ilerisine hakim olmaları gerektiği. Yapay zeka sanatı da biz post modern kişilikleri sorgulamalarına neden oluyor çünkü ışığın ve elektro manyetik bir aracın, insan gibi sanatsal kavramlar yaratması, onların ne olduğuna bakması ve içe dönmeleri gerektiğini anlatıyor. Öncelik olarak sanal ortama ‘‘kinetik sanat’’ temel oluşturduğu için aktarılmalıdır.

‘‘Elektriğin ve elektrik ışığının sanatta kullanımına ilişkin örnekler ‘‘Kinetik Sanat’’ yapıtlarında gözlemlenir. (...) Kinetik Art konusunda araştırmalar yapan Frank Popper (1918) yüksek teknoloji ve sanat ilişkisinin başlangıç noktasının Lumino Kinetik Art olduğunu öne sürmektedir. (...) Sanat artık uzam ve zamanda durağan değil, elektrikle canlanan, geleneksel olarak yapılandırılan sanat eserlerindeki çerçeveden, zeminden kurtulan bir biçime dönüşmüştür. Sanat izleyicilerin bulunduğu ortamda var olabilir, dolaşabilir, çeşitli biçimlere dönüşebilir olmuştur. Hayal edilmesi, var edilmesi, deneyim olarak üç boyut dışına çıkmış dördüncü boyutu, zamanı da içine almıştır.’’ (Tuğal, 2018)

Bu tam olarak teknolojinin onları neyin içine sürüklediğini gösteriyor. Zaman kavramını değiştirmek, durdurmak veya müdahale edilebilir olması, sanatçıdan ziyade izleyici veya alıcıyı etkiliyor. Gerçekliği sorgulamaya neden olmuştur. Günümüzde sanat boyutunun uzay gibi bir boşluğun içinde bulunduğu ve bunu ortaya çıkarmak için ışığı yani elektronik bağlantıları kullanıyorlar. Bu bana Leonardo Da Vincinin genel anlayışı ile desteklenebilir. Bir ressam, resim yapmaya tuvali tamamen siyaha boyayarak başlamalıdır. Çünkü ışık vurana kadar, doğada her şey karanlıktır. Yani onlara düşen sanaldaki kara kutunun sırrını çözmektir. Tek silahları ise ışık yerine veridir. O vakit diğer teknolojik kavram olan ışık sanatı ile ilgili tüm teorik araştırma ve deneyler, sanatçının ışık algısını değiştirmiş ve eserlerine yansımıştır. Işığın parçacıklar ve dalgalar şeklinde yayılması ile ilgili teoriler, yapılan deneyler, ses üzerine teorik araştırmalar, yönetim ve araştırma psikolojisinin teorileştirilmesi 20. yüzyılı şekillendiren temel değerlerden bazılarıdır. Teknolojinin getirmiş olduğu yeni deneyimler bu iki sanat türünde kendini ortaya

koymuřtur. Soyut kavramının geliřtiđi ve gerekliđi sorgulamaya iten bir olgunun iinde dođmuř olmak, daha ok kendimizi ve deđiřen dnyayı anlamamız gerektiđine yneltiyor. Kendi iimizdeki kara kutuyu bulmak anlamak ve ona ıřık tutmak da, sanal sanatın post-modern kiřiliklere đretisi temelde budur. Bu ynelme, hayat kavramının gerekliđini veya simlasyonundan đrendiđimiz ve keřfettiđimiz olgularının ne kadarını dijital sanata yansıtabilir veya yansıtılanlar ne lde onlar hakikate gtrmeli? Sorularına cevap aramaları ve dřnmeleri gereken ana konulardan birisidir. Bu bađlamda dijital sanatın, elektrikle olan iliřkisi, veriler ile kendini ifade etmesi onların dnyadaki gereklik algıları ile eliřmektedir. Bir elmayı, yađlıboya tuvale aktarımında kullandıkları renkler ve boyalar hatta geirme yntemleri tamamının karřılıđı, dijitalde sayıların oluřturduđu, anlamsız olan sayısal dizilimdir. Bu dijital sanatın dili, grsel olarak bizim gerekliđi yansıtırsa da aslında zde ne olduđunu farkındadırlar. rneklendirme zerinde biz insan vcudunun bir grsel yansıma olarak alırlar, ruhumuz ise dijital bir veridir. Gremezler ve bir karřılıđı yoktur ancak sonsuzdur. Yaptıkları sanat eserlerinde aynı řekilde dijitalde bir grnts vardır. Ancak ruhu, uzaysal dilimde ve sayısal olarak sonsuzdur. Estetik anlayıřlarının deđiřmesi ile ilgili veridir. Dijital, gzel olana ve estetiđe mdahale etmektir. Altın orana gre beynimizde ki gzelliđ algısı, sayısal bir veri diziliminde tam tersi bir etki yaratabilir. Teknik aıdan, dijital insanlıđın greceli gzelliđ algılayıřını đrenebilir ancak znde asla barındırmaz. (1) ve (0) olarak grdđ bir nesne iin hibir estetik ifade etmez. Bu aıdan dřnrsek Dijital sanat aslında sonsuz olan bir hi sanattır. Yansıması olmayan ama varlıđının farkında olduđumuz olgular yerini alır. Histerik bir halin dnřm olarak dijital sanatı yeniden yorumlayabiliriz. Buna rneklendirme adına

Sanatı ve akademisyen Seluk Artut'un 2017 de, Martin Heidegger'in 'varlık ve zaman' metninden esinlenerek yaptıđı 'Deđiřken' adlı eser, "(...) makine đrenme altyapısı ile geliřtirilen bir yazılıma đretilmiřtir ve bu yazılım izleyicinin her defasında sistem ile etkileřime gemesi ile birlikte rastgelesel bir biimde yeni bir eser bařlıđı retmekte ve jeneratif olarak makine đrenmeyi kullanarak yeni bir kavramsal metin retmektedir." (Aksu, 2019)

Yaratımı, dijitalleřme ile ele alırsak, bilgisayarı bir aparat olarak grmeliyiz. Yazılımlar oluřturduđu algoritmalar ile bize verilen boř sayısal tuvali, nesnelerin

interneti ortamından seçeceğimiz her hangi bir obje ile resim yaparak o boş tuvali doldurabiliriz. “Yaratıcı programlama eylemi özelinde iç içe geçerek sanatçının sanat uğraşında silueti zor fark edilen bir aparata dönüşmektedir” (Arslan, 2021) Sanatçı ve bilgisayar aynı veri dilini kullanarak üretebilir ve sergileyebilir. Sanatçının teknolojik üretimde bulunduğu araçlar ile kendi içinde yansıtmak istediği olgu ile tümleyerek, teknolojik aparatlar kullanarak farklılığını ortaya koymaktadır. Bu opsiyonda, teknolojik sanatçı, sanatsal olarak diğer unsurlara göre ön plana çıkmıştır. Çünkü sanatçı vermek istediğini teknolojik aparatına yansıtmaktadır, aparat ise buna farklı edinimler koyarak, sanatçının da beklemediği farklı bir sonuç çıkarır. Bu sonuç çoğu zaman sanatçının vermek istediğinden daha ileri düzeyde olduğu için, kabul edirliliği yüksektir. Yapay algoritma, sizden bir adım öncesini planlar ve sonrasını düşünür. Bu birlikten sanatçı haz almaktadır. Çünkü kendi alanında yarattığı farklılık onu, pos-modern toplumda da bir adım öne atacaktır. Dolayısıyla dijitalleşmenin sanat anlamında öneminin ne kadar büyük olduğunu ispatlamak gayemizdir. Bu bilişim dalgasının ortasında gelişen sanat ortalama 60-70 yıllık bir süreçte değişime uğrayacağı düşünülmektedir. En net haliyle 2040 ile 2050 yılları arasında bildiğimiz sanat, sanat olmayacaktır. Dijitalleşmenin önemini burada devreye giriyor. Bu öngördüğümüz tarihler için Endüstri 4.0’la başlayan bilgi toplumunun yerini Toplum 5.0 yani süper akıllı bilgi toplumu yerini alacaktır.²¹ Yüzyılda ki herkesin etkileneceği ve nasibini alacağı bir dönem olacaktır. Akademik yaşamımızda bizim eğiteceğimiz alfa çocukların yüzyılı olacak. Öyle ki eğitim açısından dijital gelişimimiz çok yükselecek ki, alfa çocukların derse çalışma ve pratik yapma ihtiyacı olmayacaktır. Aksine onlar bu bilgiyi kendilerine depolayacaktır. Bilgi hap değil ki atasın derler, artık bir haptan öte, bir ışık bir veri ile insan beynine aktarımı gerçekleşecektir. Bu bağlamda sanatın pratiklerinin gelişeceği ve alfa çocukların buna yeni soluk getireceğini tahmin edebiliriz. Şuan aşama olarak ulaşılmaz olarak gördüğümüz büyük üniversiteler de dahil olmak üzere, internet üzerinden eğitim alıp mezun olabilirsiniz. Ütopik konuşmalarında barındırdığı bu dijital sanat, sadece kendi içindeki ütopiklerin tamamını gerçekleştirdiğini düşünürsek, bu fikirlerin çokta uzak olmadığını söyleyebiliriz. Kuşaklar arası dijitalleşmenin farkını vurgulamak gerektiği için 80’ler sonrası dünyaya gelen ‘Y’ kuşağı daha yaşanabilir bir dünya için, karamsarlık yerine, mücadeleyi seçtiği için, 2000’lerden sonra doğan ‘Z’ kuşağı bu mücadeleyi daha gerçekçi yapacak ve gerçekleştireceklerdir.

2.3.1. Dijital Sanatın Ekolojisi

Ekoloji, kelimesinin anlamını incelediğimizde, Fransızcadan dilimize yansıyan ve anlam olarak da çevre bilimi karşılığını alır. Doğa bilimlerine ekoloji denilmekte olup tüm canlıların birbirleri ve çevreleri ile olan ilişkilerini incelemektedir. Başta insan olmak üzere yeryüzünde bulunan bütün hayvanlar ve bitkiler, canlılar sınıfına girmektedir. Dünyadaki tüm canlıların birbirleri ile ve çevreleri ile olan ilişkilerini inceleyen bilim dalıdır. Ekolojinin amacı canlıların uygun ortam koşulları içerisinde yaşayabilmelerini sağlamaktır. Canlılar için ortak ihtiyaç olan unsurlarla ilgilenen bir bilim dalıdır. Doğadaki tüm canlılar ekosistemin bir parçasıdır ve doğanın kendi içinde bir dengesi vardır. Ekolojik yaşam ise bu dengeyi bozmadan, doğal yaşamı mümkün olduğunca koruyarak çevreye saygılı şekilde sürdürülen hayat tarzı olarak tanımlanabilir. Anatomi, bitki beslenmesi, fizik, fizyoloji, coğrafya, kimya, jeoloji, meteoroloji, pedoloji gibi bilim dallarına yakındır.

“Çeşitleri ve amaçları itibarıyla ekolojiyi tek bir kelime ile ifade etmek mümkün değildir. Ekoloji terimi ilk defa Alman Jeologu H. Hackel (1869) tarafından kullanılmış olup Yunancada Oikos (ev veya yuva) ve Logos (bilim) kelimelerinin birleşmesiyle yuva bilimi anlamında kullanılmıştır. Daha sonra Tansley (1926) ekolojiyi geniş anlamda, canlıların doğal yaşama yerlerindeki yaşama tarzlarını inceleyen bilim dalı olarak tanımlamıştır” (Özcan, 2020)

21. yüzyılda postmodern insanlar, dünyanın daha iyi bir yerde yaşayabilmesi için ekolojiye göre yaşamayı tercih ediyor. Günümüzde daha fazla insan çevreye dost olsa da, dünyadaki hayatı daha yaşanabilir kılmak için birlikte çalışıyorlar. Sanat alanında ekoloji temaları sanatçı tarafından farklı olarak ele alınır. Bireysel ekolojik değişimleri birebir deneyimler olarak yansıyan işler kadar, kirliliğinden etkilenen bir ekosistem olarak ortaya çıkaran ya da tersine makro olabilir ve yeryüzünden bedene kişiselleştiren sanat eserlerine sık rastlanır. Ekolojinin belleğini, yok olmadan estetik görünüm vererek gösteremeye çalışan sanatçı ve post—modern toplulukların bilinci ile ilişkilendiren bir akım oluşturur. Dünyanın yarısını içini kendi ütöpik ve distopik hayalleri ile ön plana çıkarlar. Pos-modern, bireyleri küresel ölçekte bütünleştirme kavramlarından biridir. Dünya onların evidir ve onunla yaşayan her canlıya saygı duyulmalıdır. Uymayan insanlar olacak ve ihtiyaçlarını eğitim veya sanat yoluyla gerçekleştirmeye çalışıyorlar. Sanatsal anlatımın amacı, 21. yüzyılda insanlara sadece görsel sunum anlamına gelmiyor. Sanat bunu yapmak için kendi kalemini kullanır. Doğanın kendisini (yani sanatın kendisini) vurgulayarak ekolojik bilimin

kullanımına dayalı eserler yaratmaya çalışırlar. Refik Anadol bu konuyla ilgili olarak, ekolojinin temalarını incelerken dijitale dönüştürmek için konuların çok çeşitli olduğunu,

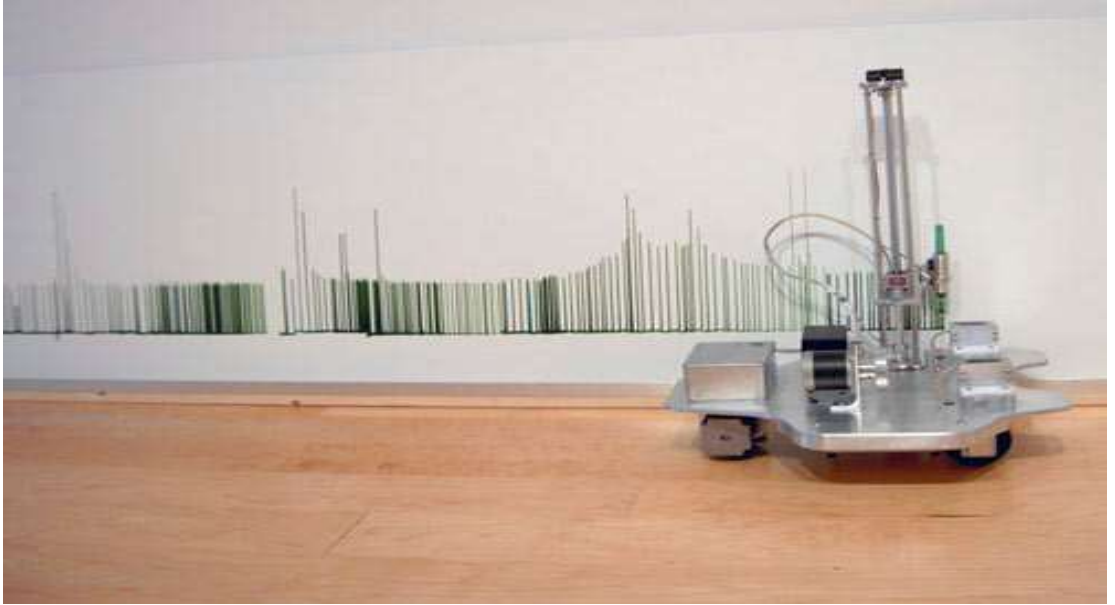
“Dijital sanatın ekoloji açısından sunduğu en önemli özgün olanak estetik ve dinamik olarak görselleştirilen verinin etkileşimli bir şekilde incelenbilmesinde bulunuyor. Bu veri doğada bulunan varlıkların ve bedenlerin tekil olarak, birbirleriyle ilişkileri içinde bütün ekosistemler olarak ya da ekoloji mücadelelerinin ve hasımlarının içinde bulunduğu ilişkiler ağının güncel ve tarihsel olarak temsili şeklinde olabilir. Kendi başına anlamlandırılması oldukça güç olan bu veri ve büyük veri işlenerek görselleştirildiğinde aynı zamanda duyumsanabilir ve deneyime aktarılabilir hâle gelir” (Arslan, 2021)

Genel olarak ekolojik sanat, sanatçının doğada ki yaşanan olayları bir veri olarak kaydedip ona anlam yüklemektedir. Doğru ya da yanlış anlatmak için gerçek verileri kullanmaktadır. Dijital sanatın soyut bir kavramı somut hale getiriş biçiminde, ekoloji devreye girer. Sera gazlarının salımı gözle görülür bir etkisi yoktur. Ancak uzun bir süre sonunda gelişen tahribat sonucunda etkisini alabilirsiniz. Bu sera gaz salım için teknoloji veri elde etmek için belirli aparatları kullanır. Bu soyut verileri kullanarak, sera gazının dünyaya olan olumsuz etkisini vurgulayarak, eser ile bütünleştirebilirsiniz. Gerçek bir dijital sanat örneği verilebilir.

“Anlık veri görselleştirmesi için sensörler ve robot kullanan bir çalışma ise tarafından “Çevirmen II: Yetiştirici” (Translator II: Grower) başlığıyla oluşturulmuştur. Çalışma beyaz küp bir sergi salonunun duvarlarına odanın anlık karbondioksit seviyesini ölçen bir sensörün verilerine göre değişen uzunluklarda yeşil çim yaprağı resmi çizen bir robottan oluşur. Odanın karbondioksit seviyesi günlük koşullar kadar o anda içeride olan insan sayısına göre de değişebilmektedir. Böylece yatay eksen boyunca oluşan “grafik” odanın hava kalitesi hakkında ilginç bir tarihsel veri sergilemesi sunar” (Arslan, 2021).

Bu bağlamda ekolojik sanatın, disiplinler arası bir sınırlılığı vardır. Bu sınırlılıklar, dünyada ki ekolojik sistemim dönüşsüzlüğüdür. Ekolojik sanat ile yansıtma yaparken aynı zamanda birçok enerji tüketmenize neden olacaktır. Bu enerjiler, yapay zekanın kullanacağı elektrik, birçok teknolojik alet ve sanayi aparatları. Bu kapsamlı malzemeler aynı zamanda ekolojik dengeye zarar vermektedir. Tüketilen enerjinin büyük bir ölçüde oluşturduğu anti ekolojik sonuçlar doğrultusunda oluşturulan sanat eserinde anlatılmak istenen, dünya için daha iyi bir çevre ise, üretim yolunun sorgulanması ve tartışılması gerekmektedir. Zaman ve mekânla ilgili sanat performanslarının üretimi ve icrası arasındaki ilişki ekolojik ortamı da belirler.

Dijital sanatın en karmaşık örnekleri, bilgi iletişim teknolojisindeki daha fazla hesaplama gücü sağlayan teknolojilerden yola çıkarak üretilebilir. Hatta kaynakların doğrudan kullanımı, hizmet ömrü ve kirlilik durumunda, yansıtıcı dijital sanatın çevre üzerinde en küçük etkiye sahip olduğu bile söylenebilir. Bunun net bir doğruluğu için yaşam döngüsü analizi iyi yapılmalıdır. Dijital sanatın çevreye olan etkisinin enerji tüketmesi kolay olduğu söylenemeyebilir. Sonuç olarak, dijital veya dijitalleştirilmiş sanat eserlerini üretmek, depolamak, iletmek ve görüntülemek için kullanılan elektronik cihazların imalatı ve atık haline geldiklerinde çevresel maliyetleri yeterince yüksek. Bu enerji tüketimi ortamında oluşan ‘‘Sanat’’ anlam olarak da dijital bir veriye estetik haz hissini yüklemeye çalışır. Bir tabloya saatlerce baktıklarında aldıkları o hissi, dijital sanatta yakalamaya çalışıyorlar, zira Refik Anadol’un eserleri bu hazları karşılar niteliktedir. Ekolojik dengenin süper akıllı toplumda kendi bünyesinde ekosistemini olgunlaştırmaya başlamıştır. Ekosisteme burada değinmek isteğimizin ana nedeni; daha önce yapılmamış olana destek olacak toplum alt yapısı hazır bir post-modernin, bu çerçevede sanata ilerlemesi için gerekli desteği vereceğini düşünülmektedir.



Resim 2.2. Sabrina Raaf, *Çevirmen II: Yetiştirici*, Translator II: Grower, 2006, Jpeg. Bir odanın kenarlarında gezinen, duvarlara havadaki karbondioksit seviyelerine karşılık gelen çim çizgileri çizen basit bir robot aracıdır. Uzak bir karbondioksit sensörü robota birkaç saniyede bir ortamda ne kadar CO₂ olduğunu söyler, çizilen çimin yüksekliği, CO₂ çıkışının bir sonucu olarak odadaki insan miktarından önemli ölçüde etkilenir.

2.4. Yapay Zeka Sanatı ve Sanatçı 5.0

Yapay zeka (artificial intelligence) kavramı günümüze yerleşmiş ve birçok kişi tarafından keşfedilmeye çalışan bir olgudur. Öyle ki 21. yüzyılın bu olgu üzerine kurulduğu, yapay zekayı insanlaştırarak, insanlığa kolaylık sağlayacağını ve hayatımızın yeniden yapılandırabileceğimiz bir alan ancak beraberinde getirdiği olumsuzluklar da getirir. Bu olumsuzlukları bertaraf etmeye çalışan ‘Sanatçı 5.0’ın devreye girmesiyle ele alacaklardır. Öncelikle yapay zekanın kökeninin ne olduğunu anlatılmalıdır.

”Sayısal terim olarak tamamen teknik bir tanımdır ve bilgisayarların dilidir. (1) ve (0)’dan oluşan ikili bir kodlama sistemine referans geliştirir. Alınan veriler, ikili basamaklı bir koda dönüştürülecektir. Dijital verilerin ağ üzerinden iletimi, yazılım ve bilgi depolamak için işletim sistemi içerir. Görsel bir bakış açısından, bu veriler genellikle ikili analiz için dijital olarak kodlanır. Dijital veriler haricinde, Analog ortamında, tüm giriş verileri diğer fiziksel varlıklara dönüştürülecek ve giriş verileri ortam türüne eşleşir.”(Bulut, 2020)

Yapay zeka, büyük veri ve Nesnelerin İnterneti (IoT) yardımıyla verileri toplayarak, karar verme mekanizmalarında anlamlı olmaları için büyük veri analiz tekniklerine göre şekillendirilir. Toplanan ve işlenen bu verileri insan şekilli kararlar almak ve insanları makine tabanlı karar alma mekanizmalarını kullanmak için kullanma yeteneği 21. yüzyıla denk gelecektir.

“Yapay zeka (AI), dijital bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrollü bir robotun, akıllı varlıklarla yaygın şekilde ilişkilendirilen görevleri gerçekleştirme yeteneğidir. Algoritma genellikle akıl yürütme, anlam keşfetme, genelleme veya geçmiş deneyimlerden öğrenmeyi içeren entelektüel süreçlere sahip sistem geliştirme projelerine uygulanır. 1940'larda dijital bilgisayarların gelişmesinden bu yana, bilgisayarların çok karmaşık görevleri yerine getirmek için programlanabileceği kanıtlanmıştır. Günümüzde derin öğrenmeye kadar ilerlemiştir. Yapay zeka devrimimizin tetikleyicisi ve itici gücüdür. Esas olarak büyük miktarda veriden kalıp çıkarmaya dayanan mevcut yöntemin genel adıdır.” (Copeland,2020)

Yakın gelecekte, derin öğrenmeyi diğer bilişsel becerilerle birleştirmek, süper akıllı toplumun ürettiği akıllı mekanizmalarda uygulamaların geliştirilmesinin yolunu açacaktır. Akıllarında doğal düşünceler yoktur. Bu bir boşluk gibidir. Şimdi, yeni zeki zihin, hayvanları sınıflandırmak için herhangi bir özel modeli aşacak ve dünyanın temel bilgisini (yerçekimi varoluştur) anlayan ve kullanan bir sistem haline gelecektir. Belgeleri insan gibi okuyabilen ve yazabilen yapay zeka ile gelecek ön görülebilir. Hesap makinelerinin bile algoritmaları olduğunu, cebimizde ki küçük

ama akıllı telefonlarımızı da düşünürsek yapay zekanın günlük hayatımızda popüler hale geldiğini ve geleceğimizin tamamı olacağı da ön görülebilir. Sadece bundan ibaret değil tabi, günümüz yapay zekalarına artık rüya görme talimatı verecek kadar geliştiğini farkındadırlar. Aslında bu yapı Refik Anadolu'n Arşiv rüyası konuşması sırasında anlattığı gibi 1957 de Rosemblatt Perception konseptiyle ortaya çıkıyor. Üç bilinmeyenli bir veriyi yapay zekaya yükledikten sonra yapay zekanın bu denklemleri 9 kattan oluşan bir işlemci içinden geçirerek yeniden biçimlendirmesiyle, yeni bir sahte gerçeklik ortaya çıkıyor. Bu denklem 2015 yılına kadar şirketlerce saklanıyordu ancak 2015 de yeniden keşfedildi. 2012 den itibaren teknoloji devlerinin yapay zekayı alma oranlarının artmasının bir nedeni de budur. Başka bir uygulama olan Google da üretilen, Derin Düş isimli algoritması bir kod grubu tarafından şans eseri olarak Reddit de paylaşıyor ve kısa süre içinde herkesin eline düşüyor. "Back Projection" denilen, yapay zekaya yüklenen imajlarla, algoritmanın yani yapay zekanın düşlemesi sağlanıyor. Dijital sanatta bir devrim niteliği taşımaktadır. Hayal kurabilen bir algoritma, sahte gerçeklikler üreterek oluşturduğu yeni sanal gerçeklerle sizi karşı karşıya bırakıyor. Biz gerçek dünyanın simülasyon olup olmadığı endişesi ile yaşarken yapay zeka ayrı bir boyut kazandırıyor. Prof. Dr. Cem Say'ın internetteki bir röportajında bahsettiği gibi ilk önce belirli tekniklere sahipti, temel problemleri çözebiliyordu.

"(...) Algoritmalar bunu başarabiliyordu ama kurması daha zor birtakım sorular için hiç olmayacak; normalde verilmemesi gereken cevaplar da veriyordu. Bunlara ise sahte tahminler deniyordu, yani bütün olası doğru tahminleri yapıyor ama yanında bazı sahte tahminler de yapıyordu makine; kullanmakta olduğu denklem çözme yöntemi yüzünden." Bu sahte tahminler günümüzde akıllı arama motorlarında mevcut. Herhangi bir şeyi aramak istediğinizde önünüze milyonlarca sonuç çıkması da onun öğrendiği bir durum varlığını bize sunuyor."

Sizin girdiğiniz birtakım cümlelerin içindeki kelimelerden hemen bir şey anlamaya çalışıp cevap yapıştıran, içinde anlamı olmayan ama cümleyi bir şekilde döndürüp size geri vererek konuşuyor izlenimi yaratan programlarla başlamışlar. Aslında o cümle, anlam uzayında bir resim çiziyor.

"(...) İlkokul problemlerini çözen ilkokul programında da öyleydi mesela. "Ali'nin 5 tane simidi vardı, 2'sini yedi. Kaç tane simidi kaldı?" gibi soruları çözebiliyordu. Demek ki "Ali" diye bir şey var. Bu cümlemin yapısından onunla bağlantılı "Simit" diye bir nesneden 5 tane olduğu anlaşılıyor gibi..."(Bozarık, 2018)

Bu anlamda düşündüklerinde yapay zeka onlardan birçok şey öğreniyor ve ardından bunu uzayına yani belleğine atıyor. Yapay zeka dilini (Python) geliştiren mühendisler tarafınca üst düzey, nesne yönelimli, yorumlanmış, modüler ve etkileşimli bir programlama dili olarak tanımlanmıştır. Bu dili kullanarak, rastgele kod yazarak yapay zeka oluşturmak için açık kaynaklı yazılımı kullanabilirsiniz.

“Bu yazılımlar Endüstri 4.0 teknolojisine sahip ancak Japon Kabinesi, bu teknolojinin net bir şekilde insanlara karşı nerede olduğunu göstermek amacıyla ocak 2016'da Beşinci Japonya Bilim ve Teknoloji Temel Planını onaylayarak yeni bir temel konsept olan Topluluk 5.0'ı yarattı. Top-um 5.0'ın temel yapısı, siber-fiziksel alanı büyük ölçüde bütünleştiren ve böylelikle ekonomik büyümeyi dengeleyen bir sistem aracılığıyla sosyal sorunları çözen insan merkezli bir sistemdir.” (Aktaran:(Bulut, 2020), Wang vd., 2016).

İnsan merkezli Toplum 5.0'dan yola çıkarak bende sanatçı 5.0' olarak adlandırabiliriz. Çünkü süper akıllı toplumun içerisinde şekillenecek sanatçı, süper akıllı sanat eserleri de üretmek isteyecektir. Bu bağlamda, 21. yüzyılın sonlarına doğru, bizim en çok göreceğimiz sanatçı tipi olarak gelişecektir. Sanatın yeri bu anlamda nerede olabileceği fikri düşünüyor, geçmişte nerede idi ve gelecekte nerede olabilir? Bu durumda bir yapay zeka insansız yeni bir gerçeklikte sanat gerçekleştirebilir mi? daha da önemlisi bu uzay çağı sanatında ‘Sanatçı 5.0’ın yani insanlığın yeri neresi olabilir? Süper akıllı ‘Sanat 5.0’ın verimliliği önceki dönemlerden daha yüksek olacaktır. Erken sanattan sonra ortaya çıkan zihniyetle tutarlı olarak, estetiğe hizmet eden sanat eserleri, sanatı yapmış olmak için yapılan eser yerine tercih edilmiştir. Bu bağlamda sanatçı her dönemde zamansız olarak değerlendirebiliriz. Çünkü sanatçı her daim çağın bir adım önündedir. Sanatçı kendi çağının algısının dışında dahillik içeren eserler üretebilir. Buna örnek verilecek sanatçıların çağ aştırdığı akımlardan bir tanesi olan Dadaistlerdir. Aklın değeri veya anlamı olmadığına inanırlar. Dolayısıyla bu sanat yönetiminin eserlerinde insanların dikkatini çeken saçma hiçbir şey yoktur. Ayrıca hareketin tanımlayıcı özelliklerinden biri şüpheli yöntemdir. Bu hareketi takip eden sanatçılar, çevrelerinde olup bitenleri sorguluyorlar. Sanatçı 5.0'ın temel kimliğini yansıtan bir parçası olarak da değerlendirebilir. Akımın ana özelliği alışılmış klasik tabanlı sanat aparatları yerine her şey sanat olabilir mi sorusuna itiyorlar. Günümüzle bağdaştırdığımızda bilgisayarın dili, bizim yeni fırçamız, yeni tuvalimiz ya da sanat eserimiz olabilir mi? ‘‘kod yazarak resim / sanat yapabilir miyiz?’’. Bu konuyla ilgili Üsküdar Üni. yaptığı tasarım sohbetleri web tabanlı seminerde Refik Anadol, İnsanlar kod yazmayı

öğrenmek zorunda kaldıklarını ve bir mühendis olmadan bir bilgisayar ortamında bir kodu yazmadan dahi görsel dille bize bilişsel becerileri öğretebiliyor olması, büyük bir başarı olarak görmektedir. Şu ana kadar yapmaya yeterli bilgi ve kaynak olmadığı için, kitlesel tasarım dünyasına ciddi ulaşmış kurumların yapacağı tahmin edildiğini ve Adobe firması gibi optimize bir şekilde, bilgisayarımıza ihtiyaç duymadan bulut bilişimle bunları gerçekleştirebileceğimizi aktarıyor. Aynı zamanda özgünlüğün hâlâ gelmediğini de vurguluyor. Özgünlük konusunda yapay zekanın, sanatçı etkisi dışında %40'lık bir dilimi kapsadığını düşündüğümüzde yapay zekaların insana ihtiyaç duymaya devam edeceğini söyleyebiliriz. Bu bağlamda Bager Akbay'a (Üsküdar, 2020) göre özgünlük kelimesi, onu kimin kullandığına dair sanat kodunda neredeyse aşılamaz. Her halükarda, orijinal içerik hakkında konuşmak için çok zorlaşacağını belirtiyor. Bu konuda akademiden manevi yardım almamız gerektiğini ve çağdaş sanat için klasik sorunlarla karşılaşabileceğini düşünmektedir. Bilgisayarın temelde yaptığı, akılsız bir varlığa süper akıllı aktarmak dolayısıyla ondan yeni bir üretim sağlar. Yapay zeka sanatı da belirli oranda akıllı sistemden yararlanmakta ancak sanatın ilhamı hala insan olmaktadır. Özgünlük bu bağlamda algoritma değil, zamansız ve mekansız olan 'Sanatçı 5.0'a aittir. Yapay zeka ve Sanatçı 5.0 iş birliği ile sanatta da yeni bir boyut oluşturulmaya, bir algoritmayı ve akılsız nesneyi simgeleştirmek veya biçimlendirmek tavında devam ediyor. Örnek olarak Manny Tann ve Kyle McDonald bir bilgisayar programı ile yapmış oldukları kuş seslerinden oluşan bir tablo. Algoritmaya yükledikleri kuş ses analizlerinden oluşan ritimsel çizgileri birleştirerek oluşturdukları tabloda, her çizgisel betimlemeye dokunduğunuzda ayrı bir kuş sesi vermektedir. Süper akıllı toplum bağlamında Sanatçı 5.0'ın koşulları kendi lehine çevirip disiplinler arası değerlendirebileceğini görebiliyoruz. Bu günümüz yapay zeka sanatında sorunlarından biriside yapay zekayı ön plana çıkarmanın ne kadar doğru olduğu idi. Sanatçı 5.0'ın burada vurguladığı nokta da, yapay zeka için insan değil, insan için yapay zeka modelidir. Zira bununla ilgili olarak Ebru Yetişkin Doğrusöz, günümüz yapay zeka tabanlı dijital sanatında kritik hümanist kavramlar olarak sosyolojik iç görüleri içermemesi dikkat çekicidir. Pozitif bilime veya doğa bilimine bakıyorlar, ancak beşeri bilimler insanlara atfedilen tüm değerlerin bu olması gerektiğini savunuyor. Eleştirilen noktalar yapay zeka tarafından tartışılıyor. Bir insan olarak bu kritik noktaların üstesinden şimdiden gelebildiğinizi söyleyebiliriz. Felsefe ve kültür bizi yeterince

temsil etmiyor. Eleştirel olarak vurguladığı nokta, yapay zeka çalışmalarında büyük bir hümanizm eksikliği olduğudur. Bu eksiklik kendini her alanda gösterebiliyor. (Üsküdar, 2020) Endüstri 4.0 sanayi çatısı altında gelişen dijital sanat, Sanatçı 5.0'ın gölgesinde yeniden biçimlenmesi gerektiğini savunulabilir. Yapay zeka evrimsel bir ütopya olarak görülüyorsa, sanatçı için ortaya çıkan gelişmeler önümüzdeki yıllarda en önemli alanlardan biri haline gelmesi ve ilham olarak odak noktasının insan olması gerektiğini vurgulayabilirler. Genel olarak yapay zekanın önünde kat etmesi gereken yolun çeyreğinde olduğunu, bu gelişmenin ışığında sanatçı 5.0'ın teknolojiden bir adım bile geri kalmaması ve ondan mahrum bırakılmaması gerektiğini söylenebilir. Ele aldığımız sorunlar ışığın da teknolojinin insan ırkına yaratıcılık adına destek vereceğini düşünebilir. Bu değişimler ışığında kâr ve popülerlik gibi ihtiyaçlara dayalı herhangi bir algısal, estetik, sosyolojik, psikolojik veya felsefi değerlerin dönüşümünde değil, sadece sanatçı üretiminde değişiklikler de gösterecektir. Algoritma, insanların hayatında önemli bir yer edineceğini ve günümüzde her varlığın akıllı olma özelliği olacağını, insanın da öğrenmesi gereken ana ihtiyaçlardan biri olarak görülmektedir. Algoritmik düşünce temeli matematiğe dayansa da insan zihnindeki yaratıcılığı ile beraber bulunduğu zaman, makinenin rastlantısal durumu sanatçı için bir hikaye olmaya başlıyor. Yapay zekanın, sanatsal anlamda bizim yeni meta alanımız ilan edilebilir. Sanatçı yeni fırçasına tam anlamıyla hakim olması ve aparatlarına yeni çeşitlilik katmalıdır. Süreklilik bu çağda bir kaçınılmaz dogmatik kuraldır. Maslow teorisinde ki hiyerarşi piramidinin temel bileşenlerine yapay zeka ya da teknoloji gibi bir yaşamsal faaliyet olarak eklemek gerektiğini öngörebilir. Çünkü elektriksiz bir yaşamın düşünülmeyeceği gibi bundan bir 25 yıl sonrada akıllı olma özelliği olmayan canlı veya varlık kalmayacaktır.

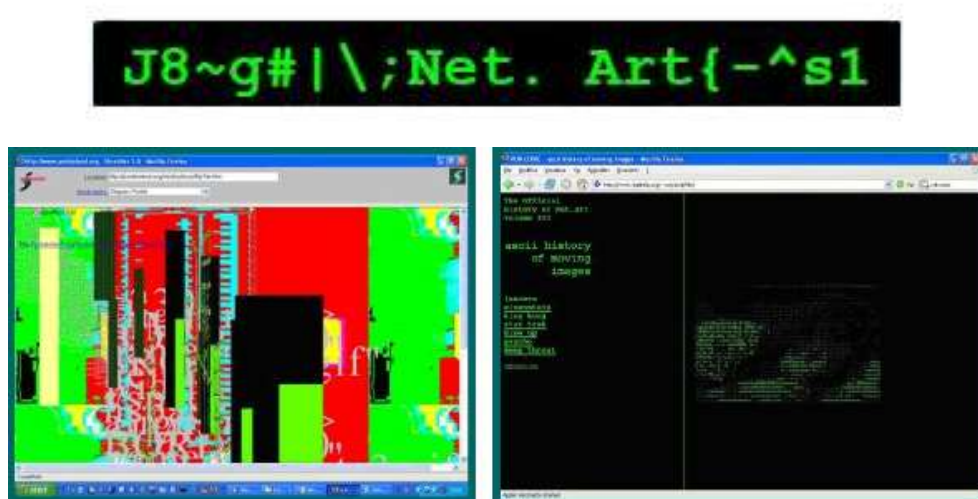
2.4.1. İnternet (Ağ) Sanatı – Nesnelerin İnterneti

İnterneti ağ sanatına giriş öncesinde önceki bölümlerde dijitalin ana yapısını neler olduğunu aktarıldı. İnternet, inter (arasında) ve network (ağ) kelimelerinin bir kombinasyonundan oluşur. Bu "ağlar arası" anlamına gelir. İnternet, merkezi kontrol dışında tüm kısıtlamalardan bağımsız olarak çalışan ve bilgisayarların bir ağ içinde birbirine bağlanmasını sağlayan bir iletişim şeklidir. Başka bir deyişle internet, bilgisayar ağlarının TCP /IP adı verilen bir iletim kontrol protokolü kullanarak

birbirine bağlanmasını sağlayan bir elektronik iletişim ağı olarak da tanımlanır. İnternetin Türkçe anlamı genel bir ağ olarak tanımlanmaktadır. Birçok kaynaktan verilen tarihsel süreçte ise 1950'lerde bilgisayar konseptlerinin gelişimi, cihazlar arası veri aktarımını gündeme getirmiştir. Fransa ve Birleşik Krallık'ta, özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde, dijital ağdaki ambalaj tasarımı geliştirildi. ABD Savunma Bakanlığı ilk ARPANET protokolünü kullanmaya başlamıştır. 1981 yılında yapılan geliştirme çalışmaları sonucunda ARPANET, daha büyük bir ağa bağlanabilen bir yapıya dönüştürüldü. 19. yüzyılda kullanılan teleks dijital iletişimin öncüsü olmasına rağmen, bu durum 20. yüzyılın başlarında modern anlamda gelişmiştir. Ağı paylaşan ilk bilgisayar, zamanın teknolojisinin izin verdiği düzeyde veri akışına izin verebilir, yani ana bilgisayarlar arasında sadece iki nokta geçilebilir. Araştırmalarım sırasında karşılaştığım bir benzetme ile devam edeceğim, İnternetin ilk çıktığı dönemi '1.0'ı, maddenin katı haliyle ilişkilendirilmiş, ardından milenyum çağıyla gelişen interneti, 2.0 bütününde sıvı haliyle ele alıp, günümüz ve gelecek ilişkilendirmesinde ise hava ve gaz gibi atomsal parçalanma artarak, daha fazla etkileşimde bulunabileceğimizi iletmiştir. (Bozkurt, 2010) Küreselleşmenin etkisiyle dijital medya ve internet ekonomisi 2008 den buyana çok gelişmiştir. Yani muhtemel bir durumda, 3.0 internetini beynimize aktarabileceğimizi ön görebiliriz. Çünkü atomsal boyutta ağ, yarı iletken ve yarı canlı bir nesneye aktarılabilir duruma gelecektir. Bizim çağımızı internetini ise 'Zettabayt' ve 'Petabayt' kavramları ile nitelendirirler. Fiziksel olarak büyüklüğünün evrende karşılığı olmayan bir internet ağ veri tabanlarıdır. Bu veri tanımında gelişen Nesnelerin İnterneti olarak adlandırığımız ise 'dijital ağlar ve internet ile nesneler sanal kimlikler elde ederek fiziksel ve sosyal ortamlarda çevre ile iletişim kurmasını sağlar. (Aktaran: (Telli & Aydın, 2020), Liffler ve Tschhiesner,2013)'. Akıllı olarak tabir ettiğimiz bütün kullandığımız teknolojik aletler bir nevi nesneler interneti ile hayat bulur. Çağımız gereği hayatımızı yeterince nesneleştirdik ki ilerisi için öngörülen ise akılsız ve bilinçsiz bir varlığın kalmayacağı. Bu gelişmelerin ışığında internet ağ bütününe algılamış olduk. İnternet ağının sanat boyutunda ki etkilerinden dolaysız yoldan direkt geçen sanatçıdır. İnternet dijital ortamda yeni iletişim biçimlerinin şekillenmesi sağlayan ana unsurdur. Web 1.0 çağındaki pasif içerik kullanıcıları, 2004 yılında Web 2.0'ın ortaya çıkmasıyla kendi içeriklerini oluşturmaya başladı ve aktif kullanıcılar haline geldi. Bireyler kendi içeriklerini yaratmaya başladıkları

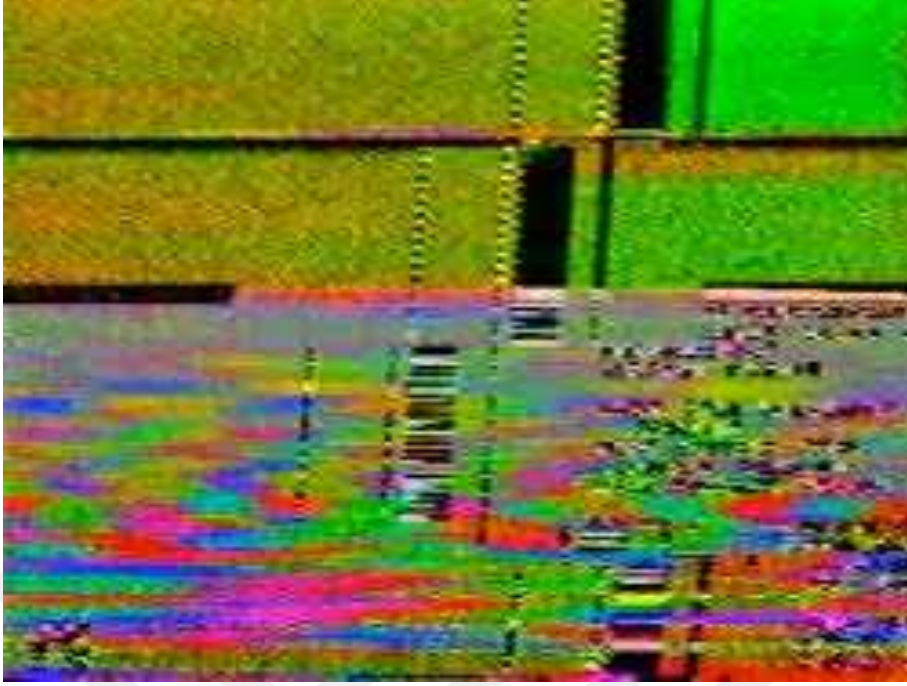
andan itibaren, uzay, zaman veya fiziksel sınırlamalara bakılmaksızın kendi imajlarını yaratarak siber uzayda var olmaya başladılar. Dijital ortamın arka planı sayesinde insanlar çeşitli ortamlarda kendileri ifade etmeye başladılar. Dijital ortamda kendi içeriğini oluşturmaya başlamak, bireylere kendini ifade etme alanında özgürlük verir. İnterneti günlük yaşamlarının her alanında aktif olarak kullanmaya başlayanlar artık siber uzayda sınırsız hareket özgürlüğüne sahipler (Arslan, 2021). İnternet art öncülerinden sayılan Vuk Cosic, 1995 yılında bilgisayarına tanımsız bir mesaj aldı. Yazılımın tanınmaması nedeniyle mesaj, okunmayan karakterlerle dolu bir dosya adı alıyordu. Tek net kısım, ekranın ortasında beliren noktadır. Cosic, noktadan yola çıkarak kendi dahil olduğu sanat endüstrisinin adını verdi. Manifesto, çağdaş sanat ve sanatçıların bağımsız ve kısıtlama olmaksızın çalışma ihtiyacını ve kişisel yaratıcılığın internette yayılmasını ifade ediyor. Net.art yolcuları estetik tanımlara aykırı, biraz Dadaizm içeren ve teknolojiye meraklı olmayan eserler yaratmaya başladıkları için sonsuzluğu biliyorlar ve klasik öğretileri görmezden geliyorlar. (KUTUP, 2014) Bunun dışında siyasi bir güdü ya da ideoloji beslemezler. Her şeyin sanat olabileceği tutkusu ile hareket ederler.

- Vuk Cosic'e ait (www.ljudmila.org/~vuk/history) olan sayfada bir seri halinde ikonlar ve işaretler gösterilmektedir. Bunların her biri kültürel değişimlere yönelik imgeleme çalışmalarıdır.



Resim 2.3. Vuk Cosic, Net.Art, 1995, Jpeg.

- Amsterdam doğumlu Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans, www.jodi.org isimli siteleri 1995-1998 arasında arka arkaya eserler sergileyerek bu sanat dalının öncülleri olmuşlardır.



Resim 2.4. Joan Heemskerk, Dirk Paesmans, *Jodi*, Jodi, 1994, Jpeg.

- TV ekranları, birinci gece” başlığı ile ljudmila.org/~woelle/lajka/war adresinde görülebilir. 1999 yılında NATO’nun Yugoslavya’yı bombaladığı ilk geceyi kendine konu edinen bu gösteri, birden fazla Avrupa televizyon kanallarının ekranlarından alınan görüntüleri anında bu sayfaya koymuş ve düzenli güncelleyerek izleyiciye sunmuştur. Hem ABD Başkanı Bill Clinton ve Yugoslavya dan Slobodan Milosevic, hem TV ekranlarında boy gösteren savaş uçaklarının bomba atışları, hem eski savaş filmleri, ve de porno görüntüleri aynı karede yer almıştır.



Resim 2.5. Slobodan Milosevic, *Jodi*, Jodi, 1999, Jpeg.

Bu örnekler ışığı altında sanatçının vermek istediği mesajı çabasız ve estetik anlayışının çok gözlenmediği bir duygu durumunda anlatılmak olana odaklamaya

çalışır. Sanatın ne olacağı ilgilenmez, çünkü sanat zamansız ve mekansızdır, mutlaka geliştiği olguda ya kendini uyumlu hale getirecek ya da kendisine asimile edecektir. Son olarak Nejat Kutup'un aktarımıyla, Ulus Baker'in internet çağı için sanat yaratmak "kolay" hale geldi gibi düşünülebilir. Aksine aşılması gereken "zorlukların", gerekli bilgi birikiminin ve mesleki faaliyetlerin süresiz olarak artabileceği bile söylenebilir. Ayrıca, mümkün olduğunda dijital sanatçılar çağdaş kültürün ölçütleridir. Sanat, bilim ve sosyal yaşam arasındaki sınırları ile aşılabılır diyerek özetleyebiliriz.

3.4.2. 3D Sanat Türleri

3D, aynı anda derinliği, genişliği ve yüksekliği olan bir görüntünün veya görüntünün durumudur. Bilgisayarınızdan bir nesnenin fotoğrafını açtığınızda sadece nesnenin genişliğini ve yüksekliğini görebilirsiniz. Algoritma tarafından fotoğrafta ki görüntünün genişliği ve yüksekliği kopyalanır. Bu fotoğrafın derinliğini göremiyorsanız, bu fotoğraf 2D/2B olarak adlandırılır. Genişliğini ve yüksekliğini görebiliyorsanız, 3D/3B resim olarak kabul edilir. 3D terimi sadece bilgisayar ve görüntü alanlarında kullanılmamaktadır. Birçok endüstriyel çalışma, üç boyutlu şekiller gerektirir. Son yıllarda 3D teknolojisi filmlerde, oyunlarda ve ses sistemlerinde aktif olarak kullanılmaktadır. 3B elemanlar kullanarak imalat, 2B imalattan daha gerçekçidir.

“Tarihsel süreç olarak William Fetter ve Forrester Koppes, Boeingdeki çalışmalarını tarif etmek için 1961 de bilgisayar grafikleri kavramını keşfetmişlerdir. Bilgisayar animasyonunun ilk gösterimlerinden biri, Utah Üniversitesi öğrencileri Edwin Catmull ve Fred Parke tarafınca yaratılan 1971 deneysel kısa A Computer Animated Handde ortaya çıkan bir insan yüzü ve bir elin animasyonunu içeren Futureworld 1976 idi. 1970lerin sonlarında ev bilgisayarları için 3D bilgisayar grafik yazılımı görünmeye başladı. Bilinen en eski örnek, Kazumasa Mitazawa tarafınca yazılan ve Haziran 1978 de Apple II için piyasaya çıkan bir takım 3D bilgisayar grafik efekti olan 3D Sanat Grafiktir.” (Kerlow, 2009).

“3D bir nesnenin oluşma sürecini ele alırsak, nesneleri görüntüye dönüştürmeden önce sahneye yerleştirilmeleri gerekir. Konum ve boyut dahil olmak üzere nesneler arasındaki uzamsal ilişkiyi tanımlar. Animasyon, bir nesnenin geçici bir tanımını ifade eder. Popüler teknikler arasında ana kareler, ters kinematik ve hareket yakalama bulunur. Bu teknolojiler genellikle bir arada kullanılır. Animasyon gibi fiziksel simülasyon da hareketi içerir. Malzemeler ve dokular, oluşturma motoru tarafından modeli kontrol etmek için kullanılan niteliklerdir. Render motoruna ışık yüzeye çarptığında

ne yapması gerektiğini söylemek için model malzemeler sağlanabilir. Dokular, malzemeleri renk haritaları veya albedo kullanarak renklendirmek veya rölyef haritaları veya normal haritalar kullanarak yüzey özellikleri vermek için kullanılır. 3D oluşturma, ışık iletimini simüle ederek veya sanatsal stiller (fotogerçekçi olmayan oluşturma gibi) uygulayarak gerçekçi bir görüntü oluşturma ve böylece modeli bir görüntüye dönüştürme işlemidir. Gerçekçi işlemedeki iki ana işlem, iletim (bir yerden diğerine ışık miktarı) ve saçılma. Bu adım genellikle 3B bilgisayar grafik yazılımı veya 3B grafik API'si kullanılarak yapılır. Bir sahneyi işlenebilir bir forma dönüştürmek, 3D görüntüleri iki boyutlu olarak gösteren 3D projeksiyonu da içerir. 3B modelleme ve CAD yazılımı 3B oluşturma işlemini de gerçekleştirebilse de Autodesk, 3d Max veya Blender gibi araçlar kullanır, ayrıca özel 3B oluşturma OTOY Octane, Rendering Engine, Maxon's Redshift yazılımları da vardır. Bu programları kullanarak dijitalde sanat üretebilirsiniz. 3 B boyutlu bir çalışmada heykel gibi birçok sanat dalı ön plana çıkmaktadır. Eski kazıma yöntemler ile 2 boyutlu yüzey üzerine, 3 boyutlu rölyef çalışmaları oluşturuluyordu. Bu kazıma işlemi insanlar tarafından saatlerce yapılıyordu ancak günümüz teknolojisinde bu işlemin yerini 3 boyutlu yazıcılar aldı.”(Chopine, 2011)

İnsan gücüne oranla daha hızlı işlemi gerçekleştiriyor. Sanatçının bu yazıcılar için geliştirilmiş uygulamalar üzerinde tasarımını yaptıktan sonra hayata geçirmek çok basitleşti diyebiliriz. Yine belli bir bilgi birikimine sahip olmak burada devreye giriyor, kod yazmanın önemi ortaya çıkıyor.

“3D sanat türleri, kendi içinde geleneksel çizgisini korumaktadır. Denge, alan, süreklilik, vurgu, örüntü, boşluk, uyum, harmoni gibi unsurları barındırır. Günümüzde, sanatçıların kolaj tekniği ile oluşturdukları 3 boyutlu çalışmalar dışında, yine teknoloji ortamında, oyun, sinema, film, reklam gibi birçok alanda kendini ortaya koymaktadır. Konsept adıyla, oyunlarda 3 boyutlu karakter çalışmaları, hemen herkesin gördüğü ama nasıl yapıldığına dair bir fikri olmadıkları alan. Bir başka alan ise soyutsal çalışmaların yapıldığı ve verilerin görsele dönüştürülerek oluşturdukları örüntülerin, hareketli ya da video hali ile sunulması. Genellikle reklam şirketleri yeni teknolojide artık 3 boyutlu programları stüdyo olarak kullanmayı tercih etmekte. Özellikle bu stüdyoların % 60 fazlasını film sektörü kaplamaktadır. Bunun dışında 3D yazıcılarla tıp alanında, doğal kalp üretimi gerçekleştirildi ancak kalp atımı özelliklerini sahip değildir. Günümüzde birçok kişi kulak, burun gibi plastik ürünleri 3D yazıcıda üreterek, vücudunda ki eksik parçayı kapatabiliyor tabi ki görünüş bakımından.” (Wiki, 3D Art, 2020).

Bu çerçevede sanatın da bu haritada yerini alması gerekiyor. Sanatçı 5.0, 3D sanatın tam olarak neresinde yöneliminde ele alırsak, ekolojik sistemleri bu 3D yazıcılar ile birleştirerek iş yaparlar.

“2018 yılında İtalya da gerçekleştirilen bir ekolojik sergiden bahsedebiliriz. Bu direkt ve yalın hali ile günümüz sanat konumuna nokta atışı yapmaktadır. Bu sergi Future and the Arts: AI, Robotics, Cities, Life - How Humanity Will Live Tomorrow beş bölümden oluşuyor: Gelecek ve sanat: yapay zeka, robotik, şehirler, yaşam: insanların yarını nasıl yaşayacağı ile ilgili olarak "Metabolik Bir Mimariye Doğru"; "Yaşam Tarzı ve Tasarımda İnovasyon"; İnsan Gelişimi ve Ahlaki Sorunlar ve "Toplum ve Geçişteki İnsanlar" 100'den fazla proje içinde barındıran bir sergi. Şehirleri, çevre sorunlarını, insan yaşam tarzlarını ve insan toplumunun olası koşullarını ve ayrıca yapay zeka ve biyoteknoloji de dahil olmak üzere yakın gelecekteki insanları sergileyerek ön görüde bulunuyor.” (Mori, 2019)

Bu sergi dışında dünyada birçok örnekleri mevcut. Genel amaç 3D teknolojisini kullanarak dünyaya bir duyurma çabası içindedirler bunlarda daha çok sanatın aktivist yanını sergilemesine neden oluyor. Bu konunun net anlaşılması açısından verebileceğimiz sanatçıların birkaç sanat eserleri:

- Naziha Mestaoui'nin “One Beat One Tree”, sanal ormanları şehir alanlarına yansıtarak, doğal dünya ile gelişen teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırıyor. İzleyiciler bir akıllı telefon sensörü aracılığıyla diziye bağlanabildiklerinden, dijital ağaçlar aslında bir kişinin kalp atışıyla ritim içinde büyüyor. Ve her sanal bitki ile, Avrupa ve Latin Amerika'dan Afrika ve Asya'ya kadar dünyanın her yerindeki bölgelerde fiziksel bir bitki yetiştiriliyor. İki yıl önceki başlangıcından bu yana, proje 13.000 ağacın büyümesini ateşlemişti. (Brooks, 2014)



Resim 2.6. Naziha Mestaoui, *Sanal Ormanlar*, Virtual Forrest, 2014, Jpeg.

- Aida Sulova adlı Kırgız sokak sanatçısı, çöp kutularını tuval olarak kullanarak Bişkek'teki yaygın çöp sorunuyla yüzleşti. Wooster Collective'e göre, sokak sanatçısı, "insanlara dünyaya attıkları şeyin sonunda içimizde son bulduğunu hatırlatmak" için şehrin dört bir yanındaki çöp kutularına açık ağızların fotoğrafik görüntülerini yapııştırıyor. (Brooks, 2014)



Resim 2.7. Aida Suluova, *Çöp Kovaları*, Trash Box ,2017,Jpeg.

- Fransız sanatçı Mathilde Roussel, insan şeklini alan bir dizi canlı çim enstalasyonu yarattı. Geri dönüştürülmüş malzeme ve toprak ve buğday çimi tohumları ile doldurulmuş kumaştan üretilen parçalar, gıdanın merkezietini sembolize ediyor. Sanatçı, “ Doğayı gözlemlemek ve ne ve nasıl yediğimizin farkında olmak, dünyadaki besin döngülerine - bolluk, kıtlık - daha duyarlı olmamızı sağlar ve fiziksel, entelektüel ve ruhsal olarak küresel bir gerçekliğe bağlı olmamızı sağlar” diye açıklıyor sanatçı. (Brooks, 2014)



Resim 2.8. Mathilde Roussel, *Çim Yaşıyor*, Lives Grass ,2010,Jpeg.

2.4.3. Arttırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik

21. yüzyılın en gelişmiş teknolojilerinden biri olan ‘arttırılmış gerçeklik’ ve ‘sanal gerçeklik’ olarak adlandırılmaktadır. Sanal gerçeklik, gerçek dünyadan ilham alır ve

duyularımızı harekete geçirmemizi sağlayan sanal bir ortam yaratmaya çalışır. Dijital oluşturulmuş görüntülerle birleştirilir ve gerçek zamanlı olarak zenginleştirilir. Sanal gerçeklik için üretilmiş giyilebilir aparatlar ile bu deneyimi yaşanabilir. Bu deneyimi bir simülasyon olarak adlandırırız. Artırılmış gerçekliğin bir diğer önemli uygulaması, birbirinden uzaktaki insanların sanal olarak onları birbirine bağlamak için holografik teknolojiyi kullanabilmeleridir.

“Metin, grafik, video ve ses açısından artırılmış gerçeklik ile sanal gerçeklik arasındaki farka dikkat edilmelidir. Sanal gerçeklik, tamamen bir bilgisayar tarafından oluşturulan ve bilgisayar ekranında görüntülenen üç boyutlu bir sanal ortamdır. Sanallaştırma ve simüle edilmiş, sanal bir ortamdaymış gibi hissettirmek için kullanıcılar tarafından bir arabirim aracılığıyla oluşturulan iletişimlerdir.” (Grau, 1980). *“Dijital medya ortamında kullanıcılar iki farklı şekilde iletişim kurarlar. Biri makinelerle, yapay zeka ile iletişim, diğeri ise internetteki diğer insanlarla iletişim. İlişki kuran kullanıcılar, geleneksel medya gibi tek yönlü iletişim kurmazlar. Bu ortamda artık gerçekliği taklit eden ve içeren temsili alanlar var. Kullanıcı, simüle edilmiş 3B dünyayı yaşarken kapsamlı bir şekilde etkileşime girer. Sanal gerçeklik etkileşimli bir 360 ° sanal bir dünyadır. Bu teknoloji, dijital medya aracılığıyla gerçek dünyayı algılama şeklimizi değiştiriyor.”* (Yamamoto ve diğerleri, 2018).

Gerçek bilgi işlem deneyimi; ses, görüntü, grafik ve GPS verilerine dayalı mevcut veya süreklilik içinde almaya çalışır. Bilgisayar ve gerçeklik arasındaki kavramsal bir alışveriştir. Teknoloji, kişiliği hayata geçirmek için kullanılır. Sanal bir dünya yaratabilirler. Artırılmış gerçekliğin temel bileşenleri şunlardır: algoritmali cihazlar, dış dünyayı algılayabilen cihazlar, görüntüleri işleme ve gördüklerini algılama yeteneği ve dünyadaki gerçek şeyleri yansıtan her şey. Sanatçı 5.0'ın artırılmış gerçeklikle birçok sanat eseri ile ilişkilendirilerek kendini gösterir. Bunun en bilineni

“QR kod, Toyota'nın Japonya'daki bir yan kuruluşu olan Denso Wave tarafından geliştirilen iki boyutlu bir barkot sistemidir. İngilizce de "hızlı yanıt" anlamına gelen kısaltmasından alınmıştır. İçerik metin, web sitesi URL'si, video bağlantısıdır. QR kod okuma yazılımını kullanarak cep telefonu QR kodunu kolayca okuyabilir ve ilgili ürün veya hizmetin sayfasını açabilir.”(Wiki, Virtual Art, 2020).

Bir diğer ise sanal gerçeklik uygulamaları ile sanat eserlerini canlandırma. Herhangi iki boyutlu bir çiziminize, algoritma sayesinde, üç boyutlu hale getirerek, ona medyatik katkılarda dahil edip, işlevsellik kazandırabilirsiniz. Bir resme ek katmanlar eklemek söz konusu olduğunda AR, sonsuz olasılıklar dünyası açabilir. Sadece sanat eserinin kendisi hakkında daha fazla bilgi vermek için kullanılamaz, aynı zamanda bu araç ona bakan kişiyle bir etkileşim yaratabilir ve onu daha kişisel

bir deneyim haline getirebilir. Sanat eserine örneğin ses gibi duyuşal bilgiler ekleyerek, daha derin duyguları uyandırabilir, etkiyi daha iyi hissettirebilir ve unutulması daha az kolay hale getirebilir. Sanatçı 5.0 ve alıcılar (seyirciler) AR'yi denemeyi ve sanat eserlerini hangi yeni seviyeye getirebileceğini görmeyi tercih ediyor. Alıcının, artırılmış gerçeklikle işin içinde olması her zaman sanat eserini daha cazip kıldığının bir göstergesidir. Bir örnekle sağlamlaştırabilir.

“Letonya da bir emlak şirketinin reklam işbirliği ile portre sergisi yapıldı. Ancak bu sergi sadece portre fotoğraflardan öte değildi. Binadaki boş bir odanın duvarlarını 30 Letonyalı ünlünün portreleri süslediler. 'Overly' uygulamasını kullanarak serginin ziyaretçileri, hayatlarındaki özel bir an hakkında bir hikaye anlatan kişinin videosunu izlemek için portreleri tarayarak etkileşime geçtiler. Bu, Letonya'da AR teknolojisini kullanan ilk sergiydi, büyük ilgi gördü. Etkinlik basında büyük bir haberle sonuçlandı ve eski NBA yıldızı Kristaps Porzingis gibi portrelerinin yer aldığı ünlüler sayesinde sanat sergisi Letonya sınırlarının çok ötesine geçti.”(Riga, 2016)

Asıl amaç, şirketin duyulmasıydı ancak daha öncede belirtmiştik; sanat zamansız ve mekansızdır. Ne zaman ön plana çıkacağına kendisi karar verir. Dikkatleri üstüne toplayan bir sanatçı daha var. Sanatsal anlamda, tam birleşmeyi sağlayan bir akım. Sanatçımız Anna Zhilyaeva. Kendisi rus ressamlarından, son üç yıldır, artırılmış gerçeklikle resim algoritmasına sahip bir yazılım programı düzeneği içinde resim yapmaktadır. Bildiğimiz resimlerden tek farkı yapay zekanın içinde olmasıdır. Yaptığı resimleri üç boyutlu görebiliyor hatta içinde dolaşabiliyorlar.

2.4.4. Otoportre ve 'Selfie' (Öz-çekim) Sanatı

Portre, resim, fotoğraf, heykel ve benzeri sanat formlarında insan yüzleri ve yüz ifadeleri tasvir edilerek oluşturulan bir çalışmadır. Bu çalışmanın amacı bir kişinin görünüşünü, kişiliğini ve duygularını yansıtmaktır. Genellikle tasvir edilen karakter sanatçıya veya fotoğrafçıya portre olarak bakar ve böylece resme, modelin karakterini en başarılı geçişini sağlar. Oto-portre ise bir sanatçının kendini tuval üzerine resimlemesidir. Orta Çağ'da yaygınlaşan bu türün bilinen en eski örneklerinden biri, kendisini ve karısını M.Ö. 1365 civarında inşa eden Mısır firavunu Akhenaten'un heykeltıraşı “Bak” icra etmiştir. Portreler muhtemelen mağara resimlerinden buyana varlığını sürdürmektedir. Çeşitli yayınlar, günümüzde artık mevcut olmayan bu tür duvar resimleri hakkında bilgiler içermektedir (Wiki, Virtual Art, 2020). Eski dönem resimleme insan eli ile yapılırken, günümüzde bunu bizim için algoritma yapmaktadır. İnsan eliyle üretilmiş bir mekanizma, yapısı gereği

ışık ile resminizi çizer. Günümüzde artık bu durum sıradanlık yerini almıştır. Çünkü en küçük akıllı cihazlarla bile oto-portrenizi çekebilirsiniz. Özellikle

“2013 yılında ortaya çıkan ve tartışma yaratan bir kelime Türkçeye giriş yapmıştır. TDK bu kelime için anket yapmıştır. İngilizce ‘Selfie’ kelimesine karşı oluşturdukları birkaç kelime arasından ‘Öz-çekim’, halk oylaması ile seçilerek, nitelendirildi. Bu fotoğraflar genellikle gündelik anlardan düzenlenir ve bir kamera ile yukarıdan uzatılmış bir kol ile çekilir. Öz-çekim fotoğrafları genellikle Facebook, Instagram, Snapchat ve Tumblr gibi sosyal medya sitelerinde paylaşmayı tercih ederler.” (Saltz, 2014).

Dr. Canan Arslan’ın (2021) aktarımı ile öz-çekimi netleştirebiliriz.

“Murray (2015: 495) Oto-portre, kendini tanımlamanın etkili bir ifadesi, yaratıcı bir kendini yapılandırma biçimi olarak tanımlanır ve kendini ifade etmek için güçlü bir araç olduğunu savunur. Senft ve Baym, öz-çekimi bir konuşma biçimi, aktörlerinin tepki gösterdiği bir nesne olarak tanımlar. Buna göre, ‘öz-çekim’, alıcı ile kaydedilen arasında durur; görüntü ve filtre yazılımı arasında; ‘Öz-çekim’ de bir uygulamadır. Farklı kişi, topluluk ve hedef gruplara farklı mesajlar gönderebilen bir işaret dilidir (Senft, Baym, 2015: 1589).

Özçekimleri tanımlamak için sanat tarihinde kendi portrelerini kullanın. Daha da ironik bir şekilde, özçekimlerin sosyal medya çağında kendi portrelerinin bir taklidi olduğuna inanıyor. Ayrıca görsel sosyal medyanın özçekimleri teşvik ettiğini ve kullanıcıların sayısız farklı versiyonlarını oluşturmak için özçekimleri kullandığını gördü. Kullanıcıların kendi fotoğraflarına olan ilgilerinin devam etmesi, onları kişisel bir deneyimi paylaşılan bir deneyime dönüştüren bir iletişim yolu olarak tanımlar. Öz-çekimin hem olumlu hem de olumsuz etkisi mevcut. İletişim olarak kullanmayı seçen birey, kendisini topluluğa ait olduğunu hissetmek için bunlardan kaçınmayacaktır. Trajikomiktir ki diğer sosyal bireyler tarafından sosyal medyada aktif olmayan insanlar için asosyal kavramı etiket edilir. O kişilerin kendini toplumdan soyutladığını varsayarlar. Hatta öyle ki kişi bunalım içinde hissettiğinde ilk yaptığı öz-çekimlerini barındırdığı sosyal medya hesaplarını kapatmaktır. Burada ima edilen, kendimi sizden soyutluyorum. Bir anlamda geçmişin ters düz oluşunun ve birey anlayışın da algoritmaya sahip bir uygulama içinde olmayışının, anti-sosyal olarak vurguladığının bir kanıtıdır. Bilimsel ve sosyolojik anlamda bağdaştırdığımız da bilginin, etiğin, kültürün ve geleneğin değişiminin birey üzerindeki etkisinin genel bir yansımasını görüyorlar. Öyle ki günümüzde iki yaşındaki bir çocuk dahi kendi oto-portresini algoritma ile oluşturabilecek durumdadır. Bu yansımanın eteğinde büyüyen ‘Alfa kuşağı’, Y ve Z kuşağından daha büyük bir farkla, işi daha

öncesinden yapıyorlarmış gibi hakim olabiliyorlar. Bu insan evriminin hızla yukarıya ađdığının işaretidir. Post-modern toplumun içinde ayrıca incelenmesi gereken bir konudur. Çünkü sosyoloji biliminin temel sorularının cevapları ile anlam kazandırabilir. Onlar hem sosyolojik hem de sanat yönüyle ele alıyorlar. Post-birey, kimliğini fotoğrafın arkasına saklamayı öğrenmiştir. Hatta birçok sahte ya da reel kişiliklerin, gizli benliklerin kendini yeri gelince ifşa ettiđi, yeri gelince de internet ağlarından, mahkemeye başvurarak tüm verilerini sildirdiđini görebiliyoruz. Post-bireyin, nesneden yola çıkarak kendini anlamlandırdığını birçok kez açıklanmıştır. Bu durumda onların fotoğrafladıkları her şey, aslında kendi kimliklerinin hem yansıması hem de olmak istediđi yerdir.. Öz-çekim aynı zamanda hem sosyalleşen, hem de yalnızlaşanların alanı sayılır. Kişisel ve sosyal ilişkiler zayıfladıđını, sosyal medyanın aslında bir anlamda anti-sosyal kişilik bozukluđu ortamı haline geldiđi bir dönemin içinde kendilerini buluyorlar. Genel olarak bu toplumun bütününden etkilenen sanatçı, kimliğin yeniden üretimi sırasında sıkıştıđı noktalarından yola çıkarak, sanat eseri üretmeye çalışır. Kendini ispatlamak isteyen post-bireyin, müze ve sergi gibi yerleri ziyaret ederken orada olduklarını belirtmek adına yeni tabirle 'hikaye' paylaşacaktır. Hikaye'yi, video veya fotoğraf haliyle öz çekim ya da o ortamda değerli bulduđu nesneyi paylaşacaktır. Emre Yusufi'nin 2018 yılında çağdaş İstanbul'da Herkül ile Selfie adlı çalışması post-bireyin 'herkül' ile kendini bağdaştırmasıyla fazlasıyla talep olmuştur. Hatta bu işin içine sosyal medya algoritmasını da dahil ederek, nesnelerin interneti haline getirmiştir. Bir nevi, artık herkül, 21. yüzyılda sosyal medya hesabı olan bir sanat eseridir. Birçok asosyal kişilikten daha aktif bir varlık olarak sanatta yerini alır. Bu bağlamda Dr. Canan Arslan bu post bireyleri üç gruba ayırmıştır; Kimlik oluşturmak veya yeniden üretmek, mevcut durumu belgeleyin ve başkaları adına belirli eylemlerde bulunmak. Goffman'ın teorisine göre insanlar sanat eserleriyle "öz-çekim" yaptıklarında, belirli bir performans sergiliyorlar ve sanatınıızı takip eden medyada "sanatsal öz-çekimi" paylaşan bireye kültürel bir kimlik ve sanatı seven bir görüntü aktarmak için sanatı yöntem olarak kullanıyorlar. (Arslan, 2021). Sanat anlamında post-bireyler ve sanatçı 5.0 benliklerini, 'öteki' benliklere ispatlamak ve kendi yaratımını, oto-portre ya da nesne yoluyla ortaya koymak için her yolu değerlendirecektir. Öz-çekim sanatı da onlardan birisidir.



Resim 2.9. Emre Yusufi, *Selfie Çeken Herkül*, Divine Selfie, 2018, Heykel, Sculptre, Jpeg.

2.4.5. Ver Toplama Sanatı

Veri'nin kelime anlamı, araştırma, tartışma, akıl yürütme yoluyla sonuç çıkarmak için gerekli ilk bilgi veya sanat eserlerinin veya edebiyatı belirleyen ilkeler anlamında kullanılır. Ölçme, sayma, deney, gözlem veya araştırma yoluyla elde edilen ve anlam ifade eden verilere nicel veri denir. Bir değeri ifade etmeyen verilere nitel veri denir. Herhangi bir sembolik temsil biçimindeki veriler de belirli içeriğin bir soyutlamasıdır. Veriler ister manüel olarak isterse işlenmiş ve bilgiye dönüştürülmüş bir bilgisayar kullanılarak, sınıflandırıldığında anlamlı hale gelir. Bilgisayar dillerinde veriler, hesaplamalar veya işlemler için kullanılan gerçeklerle ilgilidir. Veriler, makine düzeyinde ikili gösterimde harfler veya sayılar olarak temsil edilir veya kodlanır. Veri yapısı basit veya karmaşık olabilir. Veritabanında çok sayıda farklı veri türü toplanır ve belirli bir bağlamda elde edilir; veritabanlarını oluşturmak ve yönetmek için veritabanı yönetim sistemi adı verilen yazılım kullanılır. Veri bilimi ve istatistik yakından ilişkilidir. 21. yüzyılın en önemli istatistikçilerinden biri olan John W. Tukey (1915-2000), insanların istatistiksel matematiğe daha fazla ilgi gösterdiğine, ancak veri analizine yeterince dikkat etmediğine inanıyor ve buna karşı bir hareket olacağını tahmin ediyor. 1977'de Tukey, hipotezleri test etmek ve formüle etmek için verilerin kullanılmasına daha fazla vurgu yapılması gerektiğini ve keşifsel veri analizi ile doğrulayıcı veri analizinin 'yan yana gelişebileceğini ve gelişmesi gerektiğini' savunarak "Keşif Veri

Analizi"ni yayınladı. ‘Veri bilimi’ kavramı günümüzde daha yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu kadar geniş bir kullanım alanı sağlayan bazı kaynaklar var ki bu kaynaklarla halkın erişimi kolaylaşıyor. Bunlardan ikisi; Science and Technology Data Council tarafından 2002 yılında başlatılan veri bilimi dergileri ve 2003 yılında Columbia Üniversitesi tarafından başlatılan veri bilimi dergileridir. Veri bilimi, yapılandırılmış ve yapılandırılmamış verilerden bilgi ve anlayış elde etmek için bilimsel yöntemleri, süreçleri, algoritmaları ve sistemleri kullanan disiplinler arası bir alandır. Veri bilimi, veri madenciliği ve büyük veri ile ilgilenir. Veri bilimi, makine öğrenimi ve veri madenciliği kavramları genellikle birbirinin yerine kullanılır. Bu disiplinler arasındaki bağlantılar, veri analizi yoluyla karar vermeyi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu alanlarda veri biliminin gelişmesiyle kapsamı daha da genişleyecektir. Makine öğrenimi ayrıca, veri şablonlarını çıkarmak için kullanılan algoritmaların geliştirilmesine ve değerlendirilmesine de odaklanır. Veri madenciliği genellikle yapılandırılmış veri analizi ile ilgilenir ve iş uygulamalarına odaklanır. Küresel şirketlerin büyük verileri, algoritma ekonomisi ve çekirdek bulutu, önde kalmak için en son rekabet stratejilerini kullanmaya devam ediyor. Bu dönüşümün en dikkate değer iki özelliği, veri işlemenin artan otomasyonu ve analitik çözümlerin anında sağlanmasıdır. Veri bilimcileri, her büyüklükteki şirketin, kuruluşlarını, büyüklüklerinden bağımsız olarak çeşitli sonuçlara göre analiz etmelerini sağlar. Veri ile ilgili sorular sormaya, verileri analiz etmeye ve ilgili sonuçları bulmak için istatistik ve matematik uygulamalarına odaklanır. (Taurion, 2013). Veri madenciliğinin görevi, büyük miktarda verinin yarı otomatik analizini yapmak veya veri seti gruplarının otomatik analizini ve bağımlılık ilişkilerini yapmaktır.

“Uzamsal indeksleme gibi veritabanı teknolojileri burada sıklıkla kullanılır. Bu modeller, makine öğrenimi ve tahmine dayalı analiz gibi daha ileri analizler için kullanılabilecek girdi verilerinin bir tür özeti olarak kabul edilebilir. Karar destek sistemleri, daha doğru tahmin sonuçları elde etmek için kullanır. Buna karşılık veri madenciliği, büyük miktarda verideki gizli veya gizli kalıpları keşfetmek için makine öğrenimi ve istatistiksel modelleme kullanır. Veri madenciliği, 1990 yıllarında ‘veri madenciliği’ terimi genellikle olumlu bir anlama sahipti ve veri tabanı topluluğunda ortaya çıkmıştır. ‘Veri tabanı madenciliği’ terimi 1980’lerde kısaca kullanıldı, ancak o zamandan beri San Diego merkezli HNC şirketi tarafından bir madencilik iş istasyonu veri tabanı oluşturmak için tescil edildi. Sonunda, araştırmacılar veri madenciliğine yöneldiler. Kullanılan diğer terimler, veri arkeolojisi, bilgi toplama, bilgi keşfi, bilgi çıkarma giderek daha popüler hale geldi,

yapay zeka ve makine öğrenimi topluluklarında ilk seminerde ‘‘veri tabanlarında bilgi keşfi’’ terimini ortaya attı. Bununla birlikte, veri madenciliği terimi iş ve gazetecilikte popüler hale geldi. Şu anda, ‘‘veri madenciliği’’ ve ‘‘bilgi keşfi’’ terimleri eş anlamlı olarak kullanılmaktadır.’’ (Runkler, 2010).

Bu bilgiler ışığında sanat olarak bu verilerin kullanım alanları vardır. Sanatçı yine bir duruma ve olguya karşı aktivist tavırla, verilere estetik değer katarak, ispatlama gücünü kullanır. Verileri gözlemleyerek elde eder. Gözlem kavramı ise sanatta bir yaratma olgusu olarak karşımıza çıkmakta ve insanların dikkatini gözlem kavramıyla sanatın içinde dahil eder. Mimariden moda, reklamcılıktan filmlere kadar gözetim estetiklidir. Sanatsal bir nesne olarak kendine yer bulmuştur. Gözlem sanatında sanatçı, farklı gözlem biçimleriyle eserler üretebildiği gibi, farklı gözlem biçimlerini de eserin nesnesi olarak kullanabilir. En genel anlamıyla yakın gözlem davranışını ifade eder, bu nedenle başkalarının davranışlarını uzun süre gözlemleyen sanatçılar için bu doğal bir araştırma konusudur. Modern gözetleme esas olarak devlet gözetimi olduğundan, çağdaş sanatçılar bu konuyu genellikle eleştirel ve politik bir şekilde ele alırlar. Rus fotoğrafçı Yegor Tsvetkov, "Yüzün önemi" başlıklı bir çalışma yaptı. Tsvetkov bu projede metroda tanıştığı kişilerin fotoğraflarını çekti, ardından Findface uygulamasında bu fotoğraflara baktı ve bunları sosyal ağlardaki fotoğraflarla karşılaştırdı. Proje internette yayınlandı (Aktaran: (Arslan, 2021)BBC, 2016). Hiç şüphe yok ki büyük veriye sahip yüzünüz bir gözetleme sanatı olarak görülebilir. Üretim sürecinde, sanatçı Tsvetkov video gözetimi kullandı. Burada kullanılan gözetleme, gözetim teknolojisi ile doğrudan ilgili değildir, ancak bu teknolojiyi kullanan hiçbir aracın olmadığı gözlemlenebilir. Öte yandan, fotoğraflarını başkalarıyla paylaşmak için video gözetim teknolojisi Findface uygulamasını kullanıyor. Yayın yoluyla gözetim teknolojisi hakkında kamu bilincini artırmaya çalıştı. Buna örnek verilecek sanatçılardan biriside çek sanatçı Jakub Geltner'in son çalışması olan ‘‘güvenlik kameraları’’ bir kaya üzerindeki bir grup martıyı gösteriyor. Nest 05'teki fotoğraflar akılda kalıcı ve açıkça Madrid casus kameralarının duvarındaki ilginç bir zirveyi temsil ediyor. Geltner, birkaç yıldır Nest serisini Avrupa şehirlerinde daha "güvenli" hale getirmek için çok çalışıyor. Martıları izlemenin yanı sıra, bir dizi uydu anteni oluşturdu ve halka açık yerlerde herhangi bir yere gezici kameralar kurmuştu. Görüntüleyenlerin bu tür kaynaklara ihtiyaç duyup duymadıklarına karar verebilmeleri için kameralara odaklanan

şehirlerin sayısı giderek artıyor. Nest 05, yakın zamanda Danimarka da düzenlenen 2015 Denizcilik Heykel Sergisi'nde sergilenmiştir. Önceki sığınağa kıyasla, bu sefer kamera denizde. Kaya oluşumunun birbiri ile hizalanmış kenarlarını tanımlar. Tuzlu su ve uyanıklığın sonucu rahatsız edicidir çünkü kendinizi daha güvensiz hissettirir. Dünyadan izole edilmiş olabilecek bu yerde sana bile bakıyorlar (Arslan, 2021). Sanatçı rahatsız olduğu bu durumu enstalasyon sanatını kullanarak yapmıştır. Kitlelerinin dikkatini sanatı kullanarak çekmiştir. Sanatçı için veriler eğilip, bükülebilecek bir estetik sanat eseri olduğunu izah etmeye çalışmıştır. Verinin en temelinden, günümüze yansıyan her haliyle önü açık ve gelişmeye mahkum bir teknolojidir. Çünkü bugünün onları ve sanatçıları yapay zeka içinde geleceğin bir verisi olarak varlıklarını sürdüreceklerdir.

2.5. Nft Dijital Sanat: Değiştiremez Blok Zinciri (Non Fungible Token)

Son yıllardaki teknolojik gelişmeler, çeşitli yönleri yaşam üzerinde büyük bir etki yarattı. Çok uzak olmayan bir gelecekte, insanlar kararlarının çoğunu yapay zekaya bırakacaktır. Daha sonra insan zekasının yerini alacak, benzersizliğin ortaya çıkışı potansiyel olarak toplumumuzda ve yaşam tarzımızda büyük değişikliklere yol açacaktır. Blockchain teknolojisindeki bir başka gelişme, sosyal sistemlerimizde yeni güven ve değer seviyeleri yaratmamıza neden olacaktır. Bu tür değişikliklerin etkilerinin genel olarak olumlu olması gerekmez, yine de önümüzdeki 20 ile 30 yıl boyunca hayatın nasıl olacağına dair bir vizyon da yenedünyanın olanaklarını göz önünde bulundurmaları gerekiyor. Bu aynı zamanda zenginliğin, insanların doğası ve yaşamı neyin oluşturduğu hakkında temel sorular ortaya çıkaracaktır. Bu değişimlerle beraber sanatın, müzelerden çıkıp, dijitale indirgenmesinden sonra bir adım ileri daha gitmiştir.

“NFT, dijital dosyaların benzersizliğini doğrulamak için kullanılan, blok zinciri adı verilen bir dijital defterde depolanan bir veri birimidir. “Değiştirilemez jetonlar” ayrıca benzersiz jetonlar olarak tanımlanır. Buradaki benzersizlik, başka hiçbir şeyle değiştirilemeyeceği anlamına gelir. NFT; fotoğraflar, videolar, sesler ve diğer dijital dosya türleri gibi öğeleri temsil etmek için kullanılabilir. Bu aşağı yukarı benzersiz olduğu ve başka hiçbir şeyle değiştirilemeyeceği anlamına gelir. Örneğin, bitcoin takası yapabilirsiniz. Bir bitcoin'i diğeriyle değiştirirseniz, aynı şeye sahip olursunuz. Ancak NFT de verilen bir kod başka bir kodla dahi değiştirilemez. Çok yüksek bir seviyede, çoğu NFT, Ethereum blok zincirinin bir parçasıdır. Ethereum, Bitcoin veya Dogecoin'e benzer bir kripto para birimidir, ancak

blok zinciri başka bilgiler de içerir ve işlevleri ETH paralarından farklıdır. Diğer blok zincirlerini depolayan bu NFT'lerle de uyumludur''(Pett, 2021).

NFT, kriptografik karma kayıtlar üretir. Bu karma kayıtlar, tanımlanabilir bir veri blokları zinciri oluşturmak için önceki kayıtları sıralayarak kayıtların benzersizliğini doğrulayan bir dizi karakterdir. Kriptografik işlem süreci, her dijital dosyanın NFT yapısını izlemek için kullanılan bir dijital imza sağlar. NFT'nin mülkiyeti, jetonun temsil ettiği dijital varlığın telif hakkını vermeyecektir. Bir kişi çalışmasını temsil eden bir NFT'yi satabilse de, NFT'nin sahipliği değişirse, alıcı telif hakkını almayacaktır, böylece asıl sahibi aynı eserden daha fazla NFT oluşturabilir. Bu anlamda, NFT sadece ayrı bir telif hakkı kanıtıdır. Sanat eserinin NFT'si imzalı bir nesne gibidir. NFT, sanatçının sanat eseri üzerinde hakkının devam etmesini sağlar. Blockchain kaydı, NFT'nin benzersiz kimliğini ve sahipliğini doğrulamak için kullanılabilir. NFT meta verileri, kriptografik karma işlevler kullanılarak işlenir. Dijital sanatçıların ortaya çıkabilecek her türlü yeni satışa katılmasını sağlar. Bu işlevi nedeniyle sanat dünyasında yaygın olarak kullanılmaktadır. Örnek olarak; Justin Roiland, animasyonlu TV şovu Rick and Morty'nin yaratıcısı olarak biliniyor, son olarak bir animasyon ve video oyun stüdyosunun sahibi olarak 150.000\$ Fiyat müzayedesine blockchain tabanlı bir sanat koleksiyonu satmaya karar vermiştir. Bir diğer örnek; Bepple adlı bir sanatçı, yaklaşık 13 yıldır her gün çektiği fotoğrafları dijital olarak birleştirip Crypto Ar adlı bir bölümde satışa sunmuştur. Eserleri daha sonra 3,5 milyon dolara satıldı ve internette ilk kez sanat eserleri, sanatın tekillik yanına vurgu yaparak ön plana çıktı ve çok değerlendirildi. Spekülasyon alanında sanat biraz daha güçlü olduğu için burada yapılması gerekenin arkasında başka bir durumda vurgulanabilir. Burada kazanmamız gereken bakış açısı, internetteki sanatın bu şekilde değerli hale gelmesi ve algoritmik düşünceye hizmet etmesidir. Sanatın, bilimin tekillilik ilkesinin birleşmiş hali olarak dikkate aldıklarında, NFT'nin bunu temsil edebildiğini düşünebiliriz. Tekilliliği açıklayan Kurzweil, bilgisayar bilimi, genetik, nano teknoloji, robotik ve yapay zeka gibi teknolojilerin hızlı büyümesinin nedeni olarak makine zekasının entegre insan zekasından daha güçlü olacağını söylemiştir. Tekillik kararı, daha önce verdiğimiz herhangi bir karardan daha önemlidir. Önceki araştırmalarda insanlar tarafından kullanılan deneme yanılma yöntemi tekillik için geçerli olmayabilir. Tekillik bir süreç olduğundan, bir kez etkinleştirildiğinde durdurulamaz ve kontrol edilemez olabilir (Çağatay, 2019).

Teknolojik tekillik burada, daha çok yapay zekaya hizmet eden bir olgu gibi gözükse de bu anlatılardan yola çıkarak, durdurulamaz dönüşümü sanat yoluyla daha da hızlandığını söylenebilir. Sanatın ilkelerinden soyunarak, teknolojinin tekil ifadesine el atmış ve onu sürdürebilir ve insan gözünde iyi gözükmesini sağlamıştır. Yine Tansel Türkdoğan'ın kitabında bahsettiği yapıtsız sanat, imgelerini bugünün NFT'sinde görüyoruz. Yapıtsız sanat, dijital sanatın mevcut durumu, dijital görüntüler ve dijital kayıtlar olarak tanımlanmaktadır. Nesnesiz sanat, fotoğraf, video, animasyon, posterler ve nesnesi ne olursa olsun, yeni teknolojilerden, yeni medyadan ve yeni sosyal ağlardan oluşan, internete yayılan çeşitli sanat kayıtları, çağdaş sanatın önemli yönleridir. Bu tür sanat, teknolojik disiplinler arası bir çevrenin gelişmesiyle üretilir. Dolayısıyla sanat, yapıt gibi kavramların gelişmesi ve değişmesi kaçınılmazdır. Eserlerin geçici olarak ortadan kalkması, sanatsal kavramların ortadan kalkacağı anlamına gelmemektedir (Türkdoğan, 2014).



Resim 2.10. Michael Joseph Winkelmann, *Hergün- İlk 5000 Gün*, Everyday - The First 5000 Days, 2021, Jpeg.



Resim 2.11. Hayati Evren, NFT, Video Art-GİF, Photoshop, 2021, Jpeg.

2.6. Sanatın Yeni Mekanı ‘Sanal Müzeler 2.0’

Sanatın araçları değıştikçe, mekanları da yerini uzaysal bir düzen içinde yerini alır. Müzeler, geleneksel anlamda insanların sanat eseri gibi ya da tarihi eserleri görmek için belirli bir mekanda toplanması veya mekanı ziyaret etmesi olarak tanımlanabilir. Günümüzde ise bu toplanma mekanlarının yerini çevrimiçi sanal mecralar almıştır. Üstelik kendi kişisel serginizi dahi yapabilirler.

“Sanal müzeler veya elektronik müzeler, 1990’ların başında müzelerin interneti iletişim için kullanmaya başlamasından bu yana teknolojik gelişme hızında ortaya çıkan kavramlardır. Medya yardımıyla oluşturulan dijital nesneleri ve bunlarla ilgili bilgileri içeren, ziyaretçilerle iletişimin sürekli olduğu ve alışılmış iletişim araçlarının ötesinde, çeşitli ziyaret biçimlerine izin veren ve ziyaretçilerin kullanabileceği fiziksel bir alan olmayan bir müze olarak tanımlanmaktadır. Küresel erişime izin veriyorsunuz.”(Grau, 1980).

Sitelerin içinde oluşturduğu bölümlerden onlarla iletişime geçebilir ve hatta grup ziyaretleri için randevu alabilirler. Müzeler, web siteleri hâlâ öncelikli olarak müze ziyaretini planlamak için kullanılır. Günümüzde ise artık teknoloji ile hayatımızdaki her alanı, akıllı hale getirip, onları sanala itiyoruz. Çevrimiçi kavramı fazlasıyla dikkat çekiyor. Müze deneyiminin içerik bölümünü giderek daha fazla planlıyor ve daha derinlemesine bilgi için çevrimiçi olarak takip ediyor.

“Web sitenizi tek bir konum olarak kullanmak yerine insanların sosyal ağlar gibi yaygın deneyimler yaşadığı web üzerindeki diğer konumlara

yerleřtirebilir veya insanları zaman içinde oyun gibi veya devam eden gerçek zamanlı etkinlikler gibi birbirine bağlayan daha fazla anlatı deneyimine ev sahiplięi yapabilir. Bunların bir kısmı müzede, dięerleri ise çevrimiçidir. Dolayısıyla, müzeye vakit ayıramayanlar için büyük avantajlardan biridir. Az masrafa ve az emekle düzenlemeye sahip basit bir yazılımla, göstermek istediklerinizi aktarabiliyorsunuz. Bunun dışında web 2.0 sadece moda bir kelime deęil. Bu, kullanıcıların içerik oluşturabileceęi, paylaşabileceęi ve düzenleyebileceęi “katılımcı mimariye” sahip bir web uygulamasının tanımıdır. Ağ, geleneksel müzeler gibi içerięin yetkili daęıtıcıları olan web siteleriyle başlar. Web 1.0’da kullanıcı ara yüzü pasiftir. Siz seyircisiniz ve tüketicisiniz. Web 2.0, içerik saęlayıcısını yetkilendirmeden mahrum eder ve kullanıcıya aktarır. Artık bir üyesisiniz. Web sitesindeki içerięe siz karar verirsiniz ve hangi içerięin en deęerli olduęuna siz karar verirsiniz”(Bozkurt, 2010).

Daha önce sanatçının verileri dönüřtürerek, onlara kattıkları ekstra sanal gerçeklikle sanat eserleri ürettikleri için alıcıyı buna dahil ederek, onun konumunu sanat eserinin içine çekmektedir. Haliyle alıcı bu durumdan memnundur. Kendisi bir şey üretmese de üretilen nesne üzerinden kendini aktarabilecektir. Post-modern bireylerin kişiliklerine tam oturan bir kavram deryası da diyebiliriz. Dolayısıyla sanatçılar artık belirli kalıplara sahip müzelere yönlenmeyi bırakmıřtır. 21. Yüzyıl web içerięinde birçok sanal sergi yapan site ve reklam kuruluşları ile karřılařabilirsiniz. Çevrimiçi sosyal medya uygulamaları da unutulmaması gereken bir öneme sahiptir. Günümüzde milyonlarca insan, Instagram gibi fotoğraf ve video temelli grafikleri paylaşmak için ya da haberdar olmak için kullanıyor. Hatta günümüzde X kuřakları bile Facebook gibi mecralarda kendisini gerçekteřtirmeye çalıřıyor. Doğrudan kendisini gerçekteřtirmek isteyen post-birey, kendi sosyal medyalarını sanat eseri ile başka alıcılar arasında bir iletiřim aęı olarak kullanılması için çabalıyor. Birkaç müzede kendi hesaplarını sosyal medya açarak, alıcıları ile iletiřim halde kalmasını ve onlar ile interaktif bir iliřki kurar. Bu iliřkiye örnek olarak, Dreams room adı verilen uygulama ile genellikle müze veya sergi alalarında gelen kişilerin fotoğraf çekimlerini gerçekteřtirdikleri alanların oluřumudur. Hayal odaları hemen her yařta kişinin dikkatini cezp eder ve onların çevrimiçi sanal müzeleri için yaratılan alanı büyük keyifle kullanmayı tercih ederler. Buradan örnekle bir sanatçı, müze sergileri fotoęraflayıp, sosyal mecralarda paylařıyordu. Bunun anlamı ise sadece anlatılan ve görsellerini algoritmik cihazlar içinde gördükleri nesneleri, birebir görmek ve onları yakından incelemektir. Bunu unutmamak adına paylaşım yaparak, ruhen o ana geri dönebilme olanaęı saęlamakta. Bu durumda çevrimiçi sanal müzeler, aynı zamanda

hatıra defterlerine dönüşür. Sanal müzesine, o sanat eseri ile kurduğu ilişkiyi anlatmak için paylaşım yapmak post bireyin asli görevi gibidir.

2.6.1. Sanat Mobil ve PC Uygulamaları

Sanatın, yapay zeka teknolojilerine nasıl yansıdığı ele alınmıştı. Bu uygulamalardan ilk olarak dijital medyadaki en ünlü terimlerden biri, İngilizce kelime web günlüğünden türetilen wlan blog'dur. Bloglar ağları, kişilerin ve markaların içerik oluşturmayı teşvik edecek şekillerde İnternet üzerinde içerik bulmasına, paylaşmasına, açıklamasına ve yayınlamasına olanak tanır. Bu ağlar, daha geleneksel blog platformlarından (WordPress ve Blogger gibi) mikroblog hizmetlerine (Tumblr gibi) ve etkileşimli sosyal yayın platformlarına (Medium gibi) kadar çeşitlilik gösterir. Bloglama, web sayfalarını yayınlamanın özel bir yoludur. Blog, bir web sitesi yayınlamanın özel bir yoludur. Telly Yamamoto ve Chekeroglu (2014), blogların yeni bilgilerin yayılmasında, yayılmasında ve elde edilmesinde ve ortak bir zihniyetin ve kişisel ve sosyal çıkarların şekillendirilmesinde önemli bir rol oynadığını doğruladılar. Les Earnest 'Finger' adlı yazılım sistemi, kullanıcılara başka bir kullanıcı sağlar ve durumlarını kontrol etmelerine olanak tanır. Kullanıcılardan bir parmak programı aracılığıyla bunu yapmaları istendiğinde, diğer kullanıcıları görüntülemek için plan adı verilen bir dosya kullanabilirler Bu basit statü ve kişisel bilgi sistemi zaman içinde gelişerek, insanların kendilerini başkalarına sunmalarını sağladı. Günümüz dünyasına girişine, insanların iletişim bilgilerini, metinlerini, fotoğraflarını ve videolarını arkadaşları veya takipçileri ile paylaşmalarına olanak tanıyan bir sosyal medya hizmeti denir. (Aktaran (Arslan, 2021), Sharma, 2010). Word-press gibi temel yazılım programları, aktarmanız gereken konuyu anlatmanız için bir araçtır. Kendini anlatmaya çalışmakla başlayan bu tema, sanat gibi bir olgunun da işin içine girmesiyle teknolojik devinimi yaşamıştır. Resim yapmak, eski usul tuval, fırça ve boyalardan ibaret değildir. İlk olarak 2000'lerin Aoran adlı bir çizim programının geliştirilmesinin ardından, Adobe kuruluşunun 2004 yılından beri sürekli üretiminde olduğu bu sanatsal veri tabanlı yazılımlar, size uzaysal mekanda sanat yapmanıza izin verir. İllustrator programı tamamen çizim tabanlı bir programdır. Hayalinizdeki aktaracağınız resmi, gerekli tool bar da bulunan araçlarla çizebilir ve gerçekleştirebilirsiniz. Photoshop programı ise fotoğrafları düzenlemeye yarayan bir programdır. 3D olarak da çizim

yapabileceğiniz programlarda mevcuttur. Blender 3.0, AutoCad ve endüstriyel tasarımda kullanılan birçok uygulama. Çağımız küçülme çağı olduğu için bu sanat programları telefonlarımıza kadar inmiştir. İOS yada Android marketlerinden indirebilecek sayısız basit yazılımlı sanat ve çizim programları mevcuttur. Ürettiğiniz eserleri paylaşabileceğiniz mecralara örnek olarak ise, DevinArt, Pinterest, Instagram, Facebook ve hatta Twitter. Hepsinin dışında sanat dergilerinin kendine ait uygulamalarından da sanatı ve gündemi takip edebilirsiniz. Bunlara örnek olarak Bantmag magazin, grafik tasarım ve sanatsal çalışmaların paylaşıldığı ve tartışıldığı bir sitedir. Üstelik üye olup, gündemin içinde kalabilirsiniz. En çok kullanılan arama motorlarından birisi olan Google'un kendisine ait Art and Culture adlı uygulaması vardır. Geniş kapsamlı bir uygulama olmakla beraber, aradığınız her şeye birinci elden ulaşabilirsiniz.

Google Arts & Culture, 70 ülkeden 1.200'den fazla uluslararası müze, galeri ve kurumla işbirliği yapmakta. Geniş içerik yelpazesi ile aradığınız kalitede binlerce fotoğraf, video, el yazması ve sanat eserlerinin hikayelerini bulabiliyorsunuz. Aynı zamanda size ait koleksiyonunuzu oluşturup paylaşabilmeniz kendinizi bir sanatçı gibi hissettiriyor.

- *Yakınlaştırma: Dünyanın en büyük hazinelerinin her ayrıntısını inceleyin.*
- *Sanal Gerçeklik: Google Cardboard görüntüleyicinizi alın, sanat ve kültüre dalın.*
- *Zamana ve rengine göre göz atma: Renklere veya süreye göre filtreleyerek sanat yapıtlarını keşfinin keyfini yaşayın.*
- *Sanal turlar: Dünyadaki en ünlü müzelerin içine adım atın ve simgesel yapıtları ziyaret edin.*
- *Kişisel koleksiyon: En sevdiğiniz sanat eserlerini kaydedin ve koleksiyonlarınızı arkadaşlarınızla paylaşın.*
- *Bölgesel: Bulunduğunuz bölgedeki müzeleri ve etrafınızdaki kültürel etkinlikleri bulun.*
- *Sergiler: Uzmanlar tarafından düzenlenen rehberli sanal turlar yapın.*
- *Günlük özet: Uygulamayı her açtığınızda yeni bir şeyler öğrenin.*
- *Sanat Eksperi: Belirli müzelerde cihazınızın kamerasını çevrimdışıyken bile tarayıcınızı sanat eserlerine doğru tutarak daha fazla bilgi edinin.*
- *Bildirimler: Abone olarak en iyi sanat ve kültür hikâyeleri hakkındaki güncellemeleri alın. (S.M.K., 2018)*

3. TEZ KAPSAMINDA YAPILAN RESİMLERİN BİÇİMSEL YORUMLAMALARI

3.1. Resimlerin Oluşumunda Var Olan İçsel Süreç

Tez kapsamında ele alınan Post-modern süreç, belli bir kadraj (tek açılı) ile çekilen fotoğrafların deforme edilmesinin ardından köpük ya da plaster yüzeye kompoze edilmiştir. Post-modern süreç, farklı ekonomik sınıflardan oluşan birçok insan, aynı kültürün içerisinde yaşamını devam ettirme kaygısı güderek yaşam mücadelesi olumlu ve olumsuz taraflarıyla vermiştir. Farklı statülerden oluşan homojen kimliklerin iç içe yaşamları, kutuplaşmalara sebep olsa da Post-modern kavramı çerçevesinde bir bütünlük ve bir parçalı tekil olarak göstermektedir. Post-modern sürecin içinde yetişen bir sanatçı kimliği ele aldığımızda, her şeyin mümkün gözüktüğü milenyum çağı ya da altın çağında sadece olumlu olanlara odaklanarak yaşamayı tercih etseler de sanatçı kişiliğimiz olumsuzlukları göz ardı etmeyi engellemektedir. Toplumsal sorumluluğun ötesinde, sanatçı kimliğinizin varlığını, deneyimleriniz ile birleştirerek sonuca ulaştırmak tatmin edecektir. Sanal mecrada tüm disiplinlerin birbiri ile iç içe kabul edilir olması, bizi buraya getiren sanatı ne kadar yansıttığını irdeleyerek ilerlemek gerekir. Bunun yanında post-modern kimliğin kendini sanala yansıtma çabasında, sanal sanat bir kendini ifade etme biçimi haline gelişini izliyoruz. Post-modern sanat kişilere, özerklik ve onları değerli hissettirme olanağı sağlıyor. Bunu kim reddedebilir? Dahası toplum psikolojisi yönüyle araştırmalar yaparak ve bireyi hedefi olarak sorulara bir nevi anlam kazandırabilir. Tez kapsamında yapılan çalışmaların parçalı kimlikleri irdelemek için oluşturulan parmak izi sanatçıya aittir. Parçalı kimliklerin kendi içinde oluşturduğu farklı maskelerin aslında diğerlerinden bağımsız olması çabasında iken olamadığını araştırmalarda ve sanatçının algı dünyasına göre yansıtarak şekillendirir. Ancak parmak izine oluşturduğu benlikler ile asıl öznen farklı kişiliklerin oluşmasına neden olduğunu görüyoruz. Genel anlamda post-modern kimliğin kendini farklı ima etmesinin sadece dış görünüş olduğunu vurgulanmaktadır. Post-modern sürecin içindeki her duygu durumun her oluşumun olasılıklar içinde belirsizliğini de vurgulamak için her türden her kimlikten bir insan biçimi kullanarak alıcıya şunu ima etmektedir ‘Ben her şey olabilirim, ben her şeyim, benliğimle her şey mümkün’. Buda post-modern kimliğin bir sorunudur. Dış görünüşle ya da yansıtılan profil ile

her şeyin değişebileceği kanısına varmaktadır. Bir açıdan bu böyle midir? Soruyu alıcıya dijital resim yoluyla yöneltir.

3.2. Resimler ve Analizler



Resim 3.1. Hilal Koçuş, "Kadın'ım", 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı, 2019.

Tez kapsamında yapılan "Kadın'ım" uygulama çalışması (Resim 3.2.1.) 100x120 cm. boyutunda ve dikey bir şekilde tasarlanmıştır. Uygulamanın ana temasını, kadın cinsiyetine sahip insanın her anlamda pozitif bir yaklaşıma sebep olması ima etmektedir. Kadın özelliklerini korkusuzca sunmaktadır. Mekânsal olarak renk kompozisyonları halinde betimlenen resimde arka plan sarı renk ile de kadının samimiyeti artırılmıştır. Adobe Photoshop programında kesme işlemlerinin ardından sert ışığa bırakılan parmak izi görselini, arka planın renk temasında birbirini tamamlayan aynı aileden kompozisyondur. Figürün dikey bir hâlde olması, kompozisyon içerisinde dengeleyici bir nitelik oluşturmaktadır.

“Doğa ise dışıl, denetime tabi tutulan, özne olmayan ve rasyonaliteden uzak bir alan olarak kabul edilmiştir. Doğanın dışıleştirilmesi ve tahakküm altına

alınması, sadece kadınlar üzerindeki bir baskı değil; sömürgeleştirilen yerel halklar, hayvanlar ve toplumun alt kademeleri gibi doğayla işbirliğine ihtiyacı olan bütün canlılar üzerinde etkilidir. ‘Dişi’, ezilen bütün varlıklar için geçerli bir kavram olarak kullanılmıştır. Bu tutum genel hatlarıyla, eril, rasyonel ve insan merkezcidir.’(Aytar, 2013)

İnsanın, varlığının başlangıcını temsil ettiği gibi, dönemler içerisinde ezilmiş yada yüceltilmiştir. Post-modern durumda bu her kişiye, her ülkeye ve ulusa göre kültürel olarak değişir. Ancak ‘kadın’ın özgürlüğü hiçbir etki altında değişmez. Doğanın bir kanunudur. Dijital resimde kadın’ın doğayı temsilliliğine atıf etmek için onu ilkel bir biçimde ifade ediyoruz.



Resim 3.2. Hilal Koçuş, ”Rahibe Teresa(Agnes Gonxha Bojaxhiu)”, 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2019.

Tez kapsamında yapılan çalışmalarından biri de 100x120 cm. boyutunda Photoshop ve dijital baskı tekniği ile yapılmış olan “Rahibe Teresa” çalışmasıdır. (Resim 3.2.2.) Resimde tek bir bakış açısıyla sınırlandırılan karşıdan çekim ile görünüm uygulamaya aktarılmıştır. Biçim olarak bakıldığı zaman fotoğrafın sadeleştirmeye giderek, desensel bir etki kazandırılan figür de dikey bir şekilde dizayn edilmiştir. Resmin odak noktasını yüzü izleyiciye doğru dönük olan Teresa’nın figürü

çoğunlukla kırmızı ve koyu kahvenin tonlarının hâkimdir. Terasa şefkati ve merhameti temsil eden, genel olarak tüm dünyanın sevgisini kazanmış bir kadın imgesidir. Onun dinsel olarak kendini ifade ediş şekli ve dünyaya olan bakış açısını bu resimde konu olarak ele alınmıştır. Çünkü post-modern dünyada buna ihtiyaç vardır. Ayrım yapmadan sevgiyle ve iyilik ile insanlar birbirini sevmeli, merhamet etmelidir. Bu farklı inanç sistemine sahip her insanın ulaşması gereken bir evrensel ahlak anlayışını vurgulamaktadır.

“Rahibe Teresa olarak bilinen, Agnes Gonxha Bojaxhiu, şu anda Makedonya'ya bağlı olan ama 1910'lu yıllarda Yugoslavya sınırlarındaki Üsküp kentinde, Arnavut kökenli Kole Bojaxhiu ve Drane Bernai'nin üçüncü çocuğu olarak 29 Ağustos 1910 yılında dünyaya gelmiştir (Morgan,1998). Bojaxhiu ailesi Arnavut vatandaşlarıydı ve koyu Katolikti1 . Kole isimli babası başarılı ve varlıklı bir tüccardı. Annesi, Drane Bernai Novorile'de, Yakova (Kosova) yakınlarında asil ve varlıklı bir aileden geliyordu. Yirmi yaşındayken Kole Bojaxhiu ile evlenmiş ve 1904'de Age, 1907'de Lazer ve 1910'da ailede Arnavutça gonca anlamına gelen Ganxhe (Gonça diye okunur) adıyla çağrılan Agnes isimlerinde üç çocuk dünyaya getirmişti (Lorenzo, 2009:15-16). Agnes, koyu bir Katolik olan ailesinin yanında dini bir disiplinle yetişmişti. Politika ve ticaretle uğraşan babası sayesinde varlıklı bir aileye sahip olması ve annesinin yardımsever bir dindar olması nedeniyle evlerine sürekli ihtiyaç sahiplerini davet ederlerdi. Aç insanlara yardım etmeyi anne ve babasından öğrenmişti. Aile içinde aldığı eğitimine daha sonra kilisede devam etmişti. Altı yaşına geldiğinde yaşadıkları Vlaska Sokağı'ndan çok uzakta olmayan Kutsal Yürek Kilisesi'nde okula başladı. Ülkesi dini inanç ve kültür açısından oldukça karmaşık bir dönem içindeydi.2 Büyük bir politik kargaşa yaşanmaktaydı. Agnes sekiz yaşındayken, babasını böyle bir dönemde kaybetmişti. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda tanınmış ve nüfuz sahibi tüccarlardan biri olan babasının ani ölümü bir şüphe içerisinde karşılanmıştı. Çalkantılı bu dönemin ardından dindar olan annesi, çocuklarını kendi inancını onlara aktararak yetiştirmeye çalışmıştı (Chidiac,2016:470). Çocuklarını büyük bir sevgi ve şefkat içinde yetiştiren annesi, kızı Agnes'i, hem kişiliği hem de ileride yapacağı işi konusunda etkilemişti (http://www.motherteresa.org/biography.html, erişim 30.01.2019)” (akt:(Atmaca, 2019))



Resim 3.3. Hilal Koçaş, "Aşk Adamı", 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı, 2019.

Tez kapsamında çalışma dikey kompozisyon olarak ele alınmıştır. 100x120 cm. boyutunda olan bu çalışma, dijital baskı tekniği ile yapılmıştır. (Resim 3.2.3.) Çalışma da metropol tek erkek figür merkeze alınarak ve desenleştirilerek kompoze edilmiş ve açık – kapalı kompozisyon olarak ele alınmıştır. Yüzeyde çoğunluk olarak soğuk-sıcak ve koyu renklerin hâkim olduğu renkler kullanılmış kahverenginin sarıyla olan ilişkisi ile sıcak renklerin renk armonisi oluşturulmaya çalışılmıştır. İçerik olarak sanatçının etkilendiği kişiyi imgelemektedir. Bu adamın oluşturduğu enerjisel alanında kalan sanatçının, kişinin aynı zamanda dışarıya yansıttığı kişiliği dışında bambaşka bir insan olduğunu göstermek istemiştir. Fötr şapkada ki ima, erkeğin duygusal ve romantik yönünün ağır bastığını, kendini dışarıya yansıtmaya çalışmıştır. Desen etkisi de bu romantik etkiyi artırmaktadır. Arka plan tek renk kullanarak, figüre odaklamak istemiştir. *"Biz ne zaman yelken açsak sevdalara, kesiliyor bütün rüzgârlar... Ve biz ne zaman bir parça aşk istesek, yalnızlık kesiyor önümüzü..."* Cemal Süreya.



Resim 3.4. Hilal Koçaş, "Son Osmanlı", 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı, 2019.

Tez kapsamında dikey bir şekilde kompozite edilen "Son Osmanlı" adlı bu çalışma, 100x120 cm. boyutunda dikdörtgen bir dijital baskı üzerine Photoshop tekniği ile yapılmıştır. (Resim 3.2.4.) Tek bakış ve çapraz açılı perspektif ile betimlenen erkek figürü, gerçek bir Osmanlı şapkası imgesine sadık kalınarak resmedilmiş, fakat erkek figürü olabildiğince soyutlamak amaçlanmış ve çalışma açık kompozisyon şeklinde oluşturulmuştur.

"71 yaşında Mısır'ın İskenderiye şehrinde vefat eden Ömer Faruk Efendi'nin cenazesi Pazar günü Kahire'de defnedilmiştir. Haydarabat Nazımının gelini Dürrüşehvar Sultan'm ağabeyi olan Ömer Faruk efendinin Neslişah, Hibetullah Sultan ve Hayrı Suat Ürgüp'lünün eşi Fazıla Ürgüplü'nün annesi Hanzade Sultan olmak üzere üç kızı vardır. Mısır Hanedanı mensuplarından evli olan kerimelerden Hanzade Sultan halen Pariste, Hibetullah Sultan ile Neslihan ise İsviçre'de bulunmaktadır. 1898 de İstanbul'da doğan ömer Faruk Efendi, ilk tahsilini İstanbulda kısmen Galatasaray Lisesinde yapmış, daha sonra meslek tahsilini Viyana'da yapmıştı. Subay olduktan sonra Almanya'ya giderek Potsdamda Hassa Yaya Alayında teğmen olarak vazife görmüştür. 71 yaşında vefat eden ve Osmanlı Hanedanının son varisi olan Osman Ömer

Faruk Efendi 45 sene önce mecburen ana vatandan ayrılmıştı.” (Toros, 1959)



Resim 3.5. Hilal Koçaş, ”Halkın Dumanı Üstünde”, 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2019.

Tez kapsamında yapılan ‘Halkın Dumanı Üstünde’ çalışmada olabildiğince detaya indirgenmiş, işçi figürü 100x120 cm. boyutunda ve dikey olarak kompoze edilmiştir. Açık kompozisyon halinde oluşturulan dijital uygulama, (Resim 3.2.5.) tek açılı perspektif ile kompozisyon oluşturulmuştur. Resimde genel olarak koyu tonlar hâkim olup, fonda kullanılan açık tonlar ön-arka ilişkisinin sağlanması bakımından önem taşımaktadır. Konu olarak, modern dönemin sıkışmışlığında büyüyen Y kuşağının, bedensel ve ruhsal yorgunluğunu atabilmek için ‘endüstrinin bağımlısı hale getirdikleri halkı’ sigara içerek kendini rahatlatmaya çalıştığını göstermek istemiştir. Çalışmadaki figür herkesin ailesinden bir kimse olabileceği gibi, sanatçı için figürü ile empati yeteneğini geliştirmeye çalışmaktır. Halk her şeyin temeli olduğu için, tez için yapılan resimler arasında en çok önem arz eden bir resimdir.

“Halk [peuple] kelimesi bazen kavim manasında, bazen bir devletin tebası

manasında, bazen de millet manasında müstamel bir tabirdir. Bu kelimeye ilmi bir mevki vermek için bunu da güzideler [elite] nin haricinde olan millet kısmına tahsis etmek muvafık olur ve bu surette folklora mukabil olarak halkiyat kelimesini kullanabiliriz.” (Gökalp, 1997)



Resim 3.6. Hilal Koçaş, "Ufuktaki Uçuş", 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2019.

Tez kapsamında yapılan "Ufuktaki Uçuş" 100x120 cm. boyutunda dikdörtgen bir baskı yüzeyine oluşturulan bu resim de diğer çalışmalarda olduğu gibi tek bakış açılı perspektif ile kompoze edilmiştir. (Resim 3.2.6.) Açık kompozisyon halinde resmedilen kadın figürü detay olarak ele alınmıştır. Renk olarak yeşil tonlarının harmonisi ile resmedilmiştir. Konu olarak kadının özgürlüğünün yine tema olarak ele alındığı ve parmak izindeki oluşan imgelemede bu kompozisyonla anlam bütünlüğü sağlamıştır.

“Mustafa İzzet Bey ve Hayriye Hanım'ın altıncı ve son çocuğu olarak 22 Mart 1913 tarihinde dünyaya gelen (Dolapçı, 2017, s.14) Sabiha, küçük yaşta önce babasını ardından da annesini kaybetmiştir. Anne ve babasını kaybettikten sonra kardeşleriyle hayata tutunmaya çalışmıştır. Mustafa Kemal'in 22 Eylül 1925 tarihinde Bursa'ya yapacağı ziyaret Sabiha'nın hayatı için bir dönüm noktası olmuştur. Mustafa Kemal'in kalacağı köşke giderek kendisiyle tanışan Sabiha, bir yatılı okulda okuma isteğini dile getirmiştir. Sabiha, artık Mustafa Kemal'in manevi kızı olarak büyüyecektir. Mustafa Kemal, Sabiha'yı evlat edinerek onun

okuma hayalini gerçekleştirmeye çalışmış ancak sağığı ve ruhsal durumu hiçbir zaman uzun süreli olarak Çankaya'dan ayrılmasına müsaade etmemiştir. O nedenle devamlı olarak Atatürk'ün yanında olan insanlardan biri olarak tarihteki yerini almıştır (Yeşiltuna, 2017, s.133).Cumhuriyet'in kurucusu Atatürk'ün yanında büyüyen Sabiha, kendisine dünyanın birçok yerinde de erkekler tarafından yapılabilir olarak kabul edilen bir meslek seçmiştir: Pilotluk (Altınay, 2013,ss. 261-262). Kadınlar için oluşturulan sınırları aşarak, pilotluğu seçen Sabiha Gökçen'in hayatında böylece yeni bir dönem başlamıştır.''(Akt: (Balcı & Karadeniz, 2018)





Resim 3.7. Hilal Koçaş, "Taze Gelincik", 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı, 2019.

Tez kapsamında estetik algının resimde (Resim 3.2.7.) 100x120 cm. ölçülerinde dikdörtgen biçimde ölçüler kullanılmış olup dijital baskı tekniği ile ele alınmıştır. Burada dikey yüzey üzerine dikey kadın figür ile kompozisyon kurgulanarak estetik kavramı irdelenmek istenmiştir. Yakınçağ estetik anlayışı teknolojik gelişimiyle birbirini taklit eden sanal yapılaşmaya sahip olup ve burada bu sanalın estetik anlayışı yansıtılmak istenmiştir. Çalışmanın renk yelpazesi soğuk ve sıcak renklerin birbirini tamamlamasıyla oluşmaktadır. Kurgulanan dikey figür ve arka plan renk seçimleri mor tonların varyasyonları ve pastel tonların ağırlığıyla 21. Yüzyıl içerisinde yaşayan insanların estetik anlayışına değinilmek istenmiştir.



Resim 3.8. Hilal Koçaş, ''Afro'nun Sevinci'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Tez kapsamında kurgulanan “Afro'nun Sevinci” adlı çalışmada (Resim 3.2.8.) dikey bir kompozisyon kullanılmıştır. Figür görünümü, baskı yüzeyi üzerinde aynı renk harmonisi ile somutlaştırılmak istenmiştir. Resmin merkezini figür oluşturmaktadır. Tuvale dikey hareketle kesen yatay desensel etkiler de eklenerek yüzeyde bir dinamizm ve ritim etkisi verilmesi hedeflenmiştir. Yüzey üzerinde koyuluk açıklık ve gölgelerle destekleyerek bir derinlik etkisi elde edilmek istenmiştir. Baskı resmin her an resimden çıkacakmış gibi canlı kalmasını sağlamıştır. Renk açık renk ten rengi kullanılarak, fiziksel olarak ‘Afro’ özelliklere sahip insanların tenlerinin nötr hale getirilmesi sağlanmıştır. Amaç farklılığın olmadığını ve post modern sürecin içindeki ayrımcılığın olumsuzluğunun önemine dikkat çekmek istenmiştir.



Resim 3.9. Hilal Koçaş, ''Modern Kadın'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Endüstri çağının hızlı gelişim süreci kapsamında irdelenen post-modern süreçte kişiliklerin kendi benliklerine odaklanması ''Modern Kadın'' adlı (Resim 3.2.9.) çalışmada, tek merkezli figürün, günlük bir rutinini yaparken imgelenmiştir. Tek figürlü 100x120 cm dikdörtgene baskı ölçüleri kullanılmıştır. Resim dijital resim ile Adobe Photoshop programı ile yorumlanmış ve yüzeyde plastik açıdan estetik bir görünüm elde edilmeye çalışılmıştır. Kompoze edilen resimde figür merkezi ele alınarak günlük yaşamın izleri yansıtılmak istenmiştir. Batı kültürünün kısa saçlı özgür kadınları, orta doğuda etkisini yaşamayı sürdürmüş. Renk olarak mor rengin enerjisel etki alanları alında, özgürlüğü ve aynı zamanda içsel huzuru temsil etmektedir. Mor renk yelpazesinin kendi içinde geçişli harmonisi ile kompozisyon desteklenmiştir.



Resim 3.10. Hilal Koçaş, ''Asya'nın İncisi'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Dikey bir şekilde kompozisyon oluşturulan ''Asya'nın İncisi''adlı çalışma (Resim 5.2.12) 100x120 cm. boyutunda olup baskı yüzeyine Photoshop dijital resim tekniği ile oluşturulmuştur. Diğer çalışmalarda olduğu gibi bu resim de tek açılı perspektif anlayışına sadık kalınarak ele alınmıştır. Gerçek bir figür görünümünden yola çıkılarak, boyanın transparanlığı ve akıcılığı kullanılarak yorumlamaya gidilmiştir. Açık kompozisyon olarak ele alınan kompozisyonda resmin devam ettiği izlenimi verilmeye çalışılmıştır. Oran olarak bakıldığı zaman figür resmin orta yerinden sağa doğru konumlanmıştır. Resimde üstten bakış açısı ile izleyicinin resim içerisinde bir üç boyut hissi kazandırarak, alıcının dikkatini çekmektedir.



Resim 3.11. Hilal Koças, ''Picasso'nun Yemeği'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

19. yüzyılın sonlarında 20. yüzyılın başlarında önemli ressamların gelip geçtiği, en çok yıkıcı ve radikal davranışları ile herkesi etki altında bırakan ''Picasso'nun Yemeği'' adlı resimde (Resim 3.2.11.) 100x120 cm. ölçülerinde dikdörtgen ölçüler kullanılmış olup Adobe Photoshop dijital resim tekniği ile ele alınmıştır. Burada dikey yüzey üzerine dikey kompozisyon kurgulanarak Picasso'nun üzerinde ki yatay çizgiler ile dengeli bir kompozisyon oluşturulmuş. Yakınçağ resim mimarisi olan Picasso, sanayinin gelişimiyle birbirini taklit eden sanat yapılaşmasına karşı olup ve burada da bu durum yansıtılmak istenmiştir. Çalışmanın renk yelpazesi sıcak renklerin birbirini tamamlamasıyla oluşmaktadır. Kurgulanan dikey figürde renk seçimleri kırmızı tonların varyasyonları ve pastel tonların ağırlığıyla resim içerisinde uyuma vurgu yapılmıştır.



Resim 3.12. Hilal Koçaş, ''Anadolu Pınarı'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Tez kapsamında ele alınan post-modern süreçteki farklı kişilikleri vurgulamak için “Anadolu Pınarı” adlı (Resim 3.2.12) çalışmada anadolu’nun estetik anlayışı gözlemlenmiş ve bu desensel görünümle baskı yüzeyine aktarılacak istenmiştir. 100x120 cm. boyutundaki baskı yüzeyine kompozisyon dikey olarak belirlenerek, renk armonisi canlı renklerle yorumlanmaya çalışılmıştır. Dikey kompozisyonun zenginliğini belirtmek açısından, fırça darbelerinin yönü bunu destekler nitelikte oluşturulmuştur. Resmin genelinde mavinin açık ve koyu tonları yer almaktadır ve bu etkiyi arttırmak için sıcak renkler kullanılmıştır. Kurgulanan dikey yapılaşmada renk armonisi her iki cepheye eşit dağıtılmış ve bir bütünlük oluşturulmaya çalışılmıştır. Resimde kontrast etkisinin artması adına, ters ışık kullanılarak öndeki nesneler belirginleştirilmiştir.



Resim 3.13. Hilal Koçaş, ''Dünya'nın Sessizliği'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Dikey bir şekilde kompoze edilen ''Dünya'nın Sessizliği''adlı bu çalışma, 100x120 cm. boyutunda dikdörtgen bir baskı üzerine Adobe Photoshop dijital resim tekniği ile yapılmıştır. (Resim 3.2.13.) Tek ve karşıdan bakış açılı perspektif ile betimlenen erkek figürü, gerçek bir zulüm gören insan fikrine sadık kalınarak resmedilmiş, fakat figürü soyutlamak amaçlanmış ve çalışma açık kompozisyon şeklinde oluşturulmuştur. Figür soyutlamada alıcıya, figürün yaşadığı olumsuz koşullarda olabileceği empatisi kazandırılmaya çalışılmıştır. Figürün gözlerinde ki kanlı bandana, yaşananlar karşısında kendini çaresiz gören halka ve buna mecbur bırakan bir sistemin varlığına işaret eder.

“Üç Maymun filminin öykü incelemesine geçmeden önce filmin ismine esin kaynağı olan “üç maymun” olgusuna değinmekte yarar görüyorum. Türk Dil Kurumu Atasözleri ve Deyimler Sözlüğünde “gördüğü ve duyduğu bir olay hakkında görmemiş, duymamış ve söylememiş olduğunu belirtmek” anlamına gelen “üç maymunu oynamak” deyimini, Japoncada isimleri Mizaru, Kikazaru ve Iwazaru olan üç maymundan esinlenilmiş ve birçok dilde kullanılmakta olan bir deyimdir. Japoncada görmek anlamında Miza, duymak anlamına

gelen Kika ve işitmek anlamına gelen Iwa sözcüklerinin sonuna, “maymun” anlamına gelen “saru” kelimesi eklenmiştir. Ancak burada bir kelime oyunu söz konusudur. “Saru” kelimesi hem maymun anlamına gelmekte hem de “zaru” olarak değişerek, eklendiği sözcüğe olumsuz anlam veren bir ek işlevi görmektedir. Dolayısıyla bu üç maymunun isimleri sonuna aldıkları ekle birlikte, sırasıyla “görmemek”, “işitmemek” ve “konuşmamak” anlamlarını taşımaktadır.” (Karabiber, 2019)



Resim 3.14. Hilal Koçuş, ”Aile”, 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021. Dikey bir şekilde kompoze edilen ”Aile”adlı bu çalışma, 100x120 cm. boyutunda dikdörtgen bir baskı üzerine Adobe Photoshop dijital resim tekniği ile yapılmıştır. (Resim 3.2.14.) karşıdan bakış açılı perspektif ile betimlenen aile resmi, gerçek bir post-modern imgesine sadık kalınarak resmedilmiş, fakat aile olabildiğince soyutlamak amaçlanmış ve çalışma açık kompozisyon şeklinde oluşturulmuştur. Biçimsel olarak bakıldığında resmin figürlerden tamamı oluşturulmuş olup, merkeze paralel bir şekilde yerleştirilmiş arka planda oluşturulan renk ile dengelemeye çalışılmıştır. Post-modern süreçte gelişen bir aile yapısı resmedilmiştir. Heterojen yapıdadır. Post-modern sürecin barındırdığı heterojenlik, siyahi insanları daha duygusal yapılarından dolayı, içe kapanık ve kendi içinde büyüyen bir aile yapısı

geliştirmiştir. Resimde verilmek istenen izlenimde budur.



Resim 3.15. Hilal Koçaş, ''Pak'istan'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Tez kapsamında tasarlanan 100x120 cm. boyutunda dikdörtgen bir baskı yüzeyine oluşturulan bu resimde diğer çalışmalarda olduğu gibi tek bakış açılı perspektif ile kompoze edilmiştir. (Resim 3.2.15.) Açık kompozisyon halinde resmedilen figür detay olarak kendi kültüründe simgesi olan başörtüsü ile ele alınmıştır. Kültürel kimliklerin post-modern çerçevede kendi inançları doğrultusunda küçük gruplar halinde yaşamayı seçtiklerini resimde vermek istenmiştir. Kullanılan renk kompozisyonu özgürlük temasını vurgulaması ve evrensel bir renk olduğu için, eser ile anlamsal olarak zıtlık oluştursa da biçimse olarak uyumu simgelemiştir. Kompozisyonda çoğunlukla soğuk renk olan turkuaz rengi ön plana çıksa da başörtüsünde ki turuncu uyumu dengeyi sağlamıştır.



Resim 3.16. Hilal Koçuş, 'Mükemmelliğin Kimliği', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı, 2021.

Çalışma dikey kompozisyon olarak ele alınmıştır. 100x80 cm.boyutunda olan 'Mükemmelliğin Kimliği' adlı bu çalışma, baskı üzerine Adobe Photoshop dijital resim tekniği ile yapılmıştır. (Resim 3.2.16.) Çalışmanın sadece heykelden ibaret görünümü oluşturacak şekilde kompoze edilmiş ve açık – kapalı kompozisyon olarak ele alınmıştır. Yüzeyde çoğunluk olarak sıcak renklerin hâkim olduğu, kahverengi ve soft yeşil gibi sıcak-soğuk renklerin zıtlığıyla renk armonisi oluşturulmaya çalışılmıştır. Devasa görünümü ve hayranlık uyandıracak büyüklüğüyle bilinen 'davud' heykeli plastik açıdan ele alınabilir niteliktedir. Uygulama çalışmasında ele alınış biçimi olarak iki rengin birçok varyasyonları kullanılarak oluşturulan figür, plastik açıdan da estetik nitelik taşıyabilmektedir



Resim 3.17. Hilal Koçaş, ''Din Gurmesi'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Tez kapsamında yapılan çalışmalarından biri de 'Din Gurmesi' 100x120 cm. boyutunda baskı üzerine Adobe Photoshop dijital resim tekniği ile yapılmış çalışmadır. (Resim 3.2.17.) Resimde figür merkezine, tek bir bakış açısıyla sınırlandırılan perspektif ile bakılmış ve görünüm uygulamaya aktarılmıştır. Biçim olarak bakıldığı zaman tuval yüzeyi sağdan, sola doğru şekilde aktarılmış ve birlikte figürde dikey bir şekilde kompoze edilmiştir. Resmin odak noktasını yüzü izleyiciye doğru dönük olan erkek figürü oluşturmaktadır. Renk olarak turuncunun hakimiyeti ve ardından mavinin zıtlığı ile kontrast oluşturmuştur.



Resim 3.18. Hilal Koçaş, ''Bastırılmış Kişilik'', 100x120 cm, Adobe Photoshop-Dijital Baskı,2021.

Tez kapsamında yapılan çalışmalarından sonuncusu 100x120 cm.boyutunda baskı üzerine Adobe Photoshop dijital resim tekniği ile yapılmış çalışmadır. (Resim 3.2.18.) Resimde figür merkezine, üstten bir bakış açısıyla sınırlandırılan karşıdan perspektif ile bakılmış ve görünüm uygulamaya aktarılmıştır. Biçim olarak bakıldığı zaman baskı yüzeyinin tamamında dağılmış köpükler desen etkisi yaratmaktadır ve figür de yatay bir şekilde kompoze edilmiştir. Resmin odak noktasını yüzü izleyiciye doğru dönük olan erkek figürü oluşturmaktadır. Renk olarak kontrast oluşturarak, resme estetik kazandırmıştır. Post-modern süreçte baskılanmış karakterin bu açıda intiharı düşündüğünü ya da gün sonunda kendisi olabildiğin tek zaman diliminde beyninde özet geçmiş halini resme vererek, psikolojik bir baskı yaratılmıştır.



4. SONUÇ

Post-modern bireyin bütününde oluşturduğumuz bu anlatımlarda, sanatın yolunun nasıl açıldığını, adım adım yaşadığı çağı ve sanatçı 5.0'ı nasıl oluşturduğuna odaklandık. 21. Yüzyılın sanatının sanat tarihi, aslında sosyal bir ortama yerleştirilerek sanat yaratan bir kişinin hikayesidir. Sanatçıların eserlerini ayırt etmenin zorluğunun yanı sıra, sanatsal ifadenin yaratılmasından mekansal eserlerin yaratılmasına kadar birçok olay, üreticilerin yaratıcı süreçte karşılaştığı durumları temsil etmektedir. Post-artist çağdaş kültürel formlara atıfta bulunarak Eagleton'ın postmodernizm anlayış tarzında ilhamıyla; insanlara klasikler, hakikat, akıl, kimlik ve evrenselliğe yönelik nesnellik hakkında fikir verir. Bu aydınlanmış normların aksine, dünyanın rastgele, temelsiz, çeşitli istikrarsız belirsizlikler, bir dizi kültür veya belirli yorumlardan oluştuğuna ve gerçeğe, tarihe ve normlara karşı nesnellığe, doğanın güzelliğine ve dünyanın güzelliğine inanır. Çeşitlendirilmiş sanat, üst düzey kültür ile halk kültürü, sanat ve günlük deneyim arasındaki sınırları yok eder (Eagleton, 1943). Öte yandan dijital çağ, sanatçılar için hem kolaylık hem de zordur. Artık ihtiyacınız olan işlemleri gerçekleştirebilir ve teorik olarak herhangi bir platformda görüntüleyebilirsiniz. Hızla değişen küresel dünyada bu bilinç sanatının farklı bir perspektifi vardır. Dijital sanat, kavram olarak her şeyi kapsadığı için yönü olmayan bir döngüdür. 21.yüzyılda toplum olarak teknolojiye kaydığımız için sanat kendini oraya koyacak ve geliştirecektir. Yapay zeka evrimsel bir devrim olarak kabul edilirse, gelişimi önümüzdeki birkaç yıl içinde en önemli yönlerden biri haline gelecektir. Dijital sanat, tarihi açıdan teknoloji üzerinden estetik anlayışı, ifade etme dürtüsü ve dünyayı farklı şekillerde değerlendirme fikridir. Küreselin yaptığı değişiklikler algıda, estetikte, sosyolojide, psikolojide veya felsefede asimilasyona yol açmayacak, sadece tüketim, yaşam boyu öğrenme kapısı olacaktır. Yaşam boyu öğrenmeye yol açan algoritmik cihazlar ve yazılımlar artık hayatımız vazgeçilmezi olduğu için öğrenme modelleri, ağlar oluşturarak kendi içinde dijital bir dönüşüme girer. Sanal gerçeklik katmanı, sınır ötesi öğrenme fırsatları sağlar. Artırılmış gerçeklik, tüm odaları yaratır ve yüzeyi bir öğrenme ortamına dönüştürür. Büyük veri, analiz, keşif ve tahmin için daha fazla fırsat sağlar. Paylaşım, kayıt ve doğrulama için güvenli bir sistem oluşturmak için blok zinciri teknolojisi bunlardan bir tanesidir. Özetle, teknolojinin bize ilk tanıtılan o soğuk yapısı yerine sıcak bir karşılama bırakıyor. Çünkü teknoloji bize hizmet etmek için yaratılmıştır. Bize

hizmet eden bir yapay zeka, sanatçı 5.0 ya da toplum 5.0 a göre şekillenebilir. Gelecek için bulunduğumuz ön görüler arasında artık sanatı hissedebileceğimiz bir boyuta geçiş yapabileceğimizi söylemiştik. Bu anlamda ele aldığımızda Primitif 1.0 toplumu paleolitik çağla beraberin sanatın doğuşuna şahit olmuşlardır. Antik 2.0 toplumu, kavimler göçünün gerçekleştiği ve yeni kültürlerin keşfi ile sanata katkıda bulunuyor. Rönesans 3.0 ile dünyanın ve sanatın ortaçağ krizinden sıyrılıp, bilimle her şeyi kırdığı bir dönemin kapısı oluyor sanat. Günümüz temelini bu Rönesans 3.0 toplumu ile sanatçıların hala sınır çizdiğini vurgulayabiliriz. Modern 4.0 ise sanayi devriminin gelişimi ile geçmiş gelenekselliğin arasına sıkışan bir toplum izlenimi yaratır ancak aynı zamanda birçok keşif ile seri üretimin önünü açar. Sanatın yeniden biçimlendiği bir toplumun başlangıcı olarak kendini simgeler. Post-modern 5.0 ise geçmişteki güncellemelerin sadece akıl ve bilim yönüyle ilgilenen, onları birer birer süzgeçten geçirerek, kendi gerçekliğini oluşturan bir toplumdur. Temel gayesi, insana hizmet eden bir sanattır. Çünkü post-modern 5.0 döneminde tüketim, üretimden çok daha önemlidir. Bu gelişim çerçevesinde ele aldığımızda, sanat tarihi her zaman kendini güncelleyen ve arada çağ atlayarak kimi zaman geriye giden, kimi zamanda çağının ötesinde olmaya karar veren cyborg sanattır. Bilinci vardır, kimi zaman kitleleri kendi yönlendirir, kimi zaman kitlelerin onu yönlendirmesine izin verir. Bu bağlamda dijital sanat, yeni Enigmatik 6.0 çağının bir kapısıdır. Bu kapının anahtarları ise birbirinden ayrılmayan ikili bilim ve sanattır. Kapıyı aralayacak nesil ise Sanatçı 5.0 gölgesinde yetişen alfa kuşakların yolu olacaktır. Bu bağlamda sanatçı eğer güncel kalmak istiyorsa, çağı bir adım ötesinden gitmeli ve enigmatik çağı şimdiden ön görmeli ve planlamalıdır. Özetle, bu çalışmada anlatılan evrelerin birbirinden bağımsız olmadığı ve sonuçları karşısında yeni bütünlük oluşturduğunu anlamamız için bir vurgulamadır. Bu özeti temel alarak, Enigmatik 6.0 çağının içine bir adım atmış sayılırız. Enigmatik çağın sonlarına ön görülen olumsuzlukları ele alıp bunları değiştirmek için bir fırsatımız olduğu imasını vermekteyiz. Çünkü bilim ve sanat, kitleleri anlamlandırmak için birer elçidir. Biz bu elçileri programlarsak ve iyilik içinde barındırırsak, 25 yıl içinde Enigmatik çağ, süper akıllı toplumun yarattığı en iyi ideolojik, teknolojik ve sanatsal dönem olabileceğini savunabiliriz.

KAYNAKÇA

- Ak, A.H.(2013).*Dijital Sanat*, Akademik Biliřim Konferansı Bildireleri,(s.919-923),Antalya:Akademik Biliřim.
- Aksu, H. (2019). *Dijitopya*. İstanbul: Pusula.
- Aktaş, S. (2014, 03 22). *Bilgisayar Kurdu*. Bilgisayar Kurdu: <https://www.bilgisayarkurdu.com/ilk-bilgisayar-ne-zaman-kim-tarafindan-bulundu-78202/> adresinden alınmıřtır
- Anderson, P. (2002). *Postmodernitenin K kleri*. İstanbul: İletiřim.
- Arslan, C. (2021). *Dijital D n ř m n K lt r ve Sanat Yansımaları*. Ankara: Nobel.
- Atmaca, Z. (2019). *Rahibe Teresa'nın Hayatı Ve Kiřilięi*, Sosyal Bilimler Enstit s , Y ksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara  niv. Doi: <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/68990/586607.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aytar, S.(2013). *Kadın Ve Doęa İliřkisinin, 1970 Sonrası Sanata*
- Balcı, Meral; Karadeniz, Yeřim.,(2018). *Cumhuriyet Modernleřmesinin Gen  Kadın Pilotu: Sabiha G k en*, Kadın ve Toplumsal Cinsiyet Arařtırmaları Dergisi, Marmara  niversitesi, İstanbul: doi.org/10.26695/mukatcad.2018.11
- Bauman, Z. (1997). *Modernite ve Holocost*. İstanbul: Sarmal Yay.
- Bauman, Z. (2003). *Modemlik ve M phemlik*. İstanbul: Ayrıntı.
- Bauman, Z. (2011). *Postmodern Etik*. İstanbul: Ayrıntı.
- Berger, J. (2018). *O Ana Adanmıř*. İstanbul: Metis.
- Bozarık, E. (2018, 02 08). *Medium*. 05 14, 2021 tarihinde Medium: <https://medium.com/smlr-center/prof-dr-cem-say-ile-yapay-zeka-konu%C5%9Ftuk-e4e702ac793c> adresinden alındı
- Bozkurt, M. (2010). *İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net. Art*, Akademik Biliřim Yayınları, Muęla  niversitesi, Muęla.
- Bulut, A. (2020). *Yeni D nya D zeni D.E.P.O Kiřilikler ve Toplum 5.0*. İstanbul: Cinius.
- Chopin,A. (2011) *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation*, NewYork: Routledge.
- Copeland, B.(2020).Britannica. 12/28/2020 tarihinde <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence> adresinden alındı.

Çağatay, H. (2019). 'Yapay Zekâ ve Tekillik: Teknolojik Tekillik Bize Ne Kadar Yakın ve Neden Önemli? *Meta Zihin: Yapay Zeka ve Zihin Felsefesi*, 231 - 242.

Dickens, C. (2018). *İki Şehrin Hikayesi*. İstanbul: Can Yayınları.

Eagleton, T. (1943). *The Illusion Of Postmodernism*. United Kingdom.

Farthing, S. (2017). *Sanatın Tüm Öyküsü*. Çin: HayalPerest Yay.

Funk, R. (2005). *Ben ve Biz : Postmodern İnsanın Psikanalizi*. İstanbul: Yapı Kredi Yay.

Gökalp, Z. (1997). *Millet Nedir?*, İstanbul University Journal Of Sociology, 147-154.

Grau, O. (1980). *Virtual Art From Illusion to Immersio*, The Mit Press, London.

Güven, S. (2015). *Postmodern Kimliklerin Kurulumu*. Selçuk İletişim, 266 - 286.

Hábitat Hidroespacial, Maqueta I from La Ciudad Hidroespacial (The Hydrosatial City), Gyula Kosice, 1969, w49.5 x h14 x d49.5 cm (overall), Sculpture, Acrylic, Plexiglas, paint, and metal, The Museum of Fine Arts, Houston, museum purchase funded by the Caroline Wiess Law Accessions Endowment Fund

Harris, J. (2001). *Yeni Sanat Tarihi Eleştirel Bir Giriş*. İstanbul: Sel Yay.

Hassan, I. (1985). *The Culture of Postmodernism, Theory, Culture and Society*. Sage Journals, 199-131.

Hidroluz [Hydrolight], Gyula Kosice, 1975, Plexiglas, light, motor, and water in a wooden case, 120.7 cm x 51.1 cm x 24.8 cm (47 1/2 in. x 20 1/8 in. x 9 3/4 in.), construction

<http://ljudmila.org/~vuk/>

<https://0100101110101101.org/>

<https://foundation.app/hayatievren/starry-trip-14635>

<https://netvent.com/degisen-dunya-degisen-tuketici-davranisi-postmodern-tuketim-cagi/>

<https://spectrum.mit.edu/winter-2017/neri-oxmans-krebs-cycle-of-creativity/>

<https://www.artsy.net/artist/emre-yusufi>

<https://www.artsy.net/artwork/selcuk-artut-variable>

<https://www.dataisnature.com/?p=270>

<https://www.eai.org/artists/jodi/biography>

https://www.huffpost.com/entry/environmental-art_n_5585288

<https://www.vice.com/en/topic/surveillance-art>

https://www.youtube.com/watch?v=_1uJt4bRKI

<https://www.youtube.com/watch?v=1VJXa96GcJU>

<https://www.youtube.com/watch?v=2OrWfrFo3PE&t=2s>

<https://www.youtube.com/watch?v=GGMT6HcVNaC>

<https://www.youtube.com/watch?v=StS1czcrZw0>

<https://www.youtube.com/watch?v=wMsUs5nBS-4>

Karabiber, İ.,(2019). *Üç Maymun*, Sinema Kültürü Dergisi, Sayı e1 0 : 8-24,İstanbul:Sekans

Karaduman,S.(2010). *Modernizmden Postmodernizme Kimliğin Yapısal Dönüşümü*, Journal of Yasar University, 2886-2899.

Kerlow, I. V. (2009). *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, Wiley.

Kutup, N. (2014, 09 01). *Apelasyon*. 04 29, 2021 tarihinde Felsefe Taşı: <http://apelasyon.com/Yazi/146-internet-ve-sanat-yeni-medya-ve-netart?bul=Felsefe> adresinden alındı.

Küçükcalp, K., Dikmen, M.,(2003). *Nietzsche ve Postmodernizm*, İstanbul: Paradigma Yayınları, 133-135

La Ciudad Hidroespacial (The Hydrospatial City), Gyula Kosice, 1946 – 1972, Sculpture, Acrylic, Plexiglas, paint, and light, The Museum of Fine Arts, Houston, museum purchase funded by the Caroline Wiess Law Accessions Endowment Fund

Lyotard, J. F. (1997). *Postmodern Durum*. Konya: Vadi.

Möngü, B. (2014). .Postmodernizm ve Postmodern Kimlik Anlayışı /,'Postmodernism and Postmodern Identity Understanding. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 17, 27-36.

Onurhan, D.(2012).*Yapay Zeka*, Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dilbilim Bölümü,İzmir,Academia.

Oxman, N. (2021, 04 12). *BİYO 26*. BİYO 26: <https://bio.si/en/program/main-exhibition/98/the-krebs-cycle-of-creativity/> adresinden alınmıştır

ÖZCAN, M. (2020). *Ekoloji*. Samsun: T.C. On Dokuz Mayıs Üniversitesi - Ziraat Fakültesi.

- Özgüngör, S., & Kapıkıran, N. (2016). POSTMODERN DEĞERLER, KİMLİK OLUŞUMU VE YAŞAM DOYUMU. *Türk PDR Dergisi*, 531-544.
- Pett, C. (2021). *NFT Guide*, Amazon Digital Services LLC, USA.
- Reynolds, A. (2019). *Zima Blue and Other Stories*. Night Shade Books.
- Riga, T. (12.08.2016). Youtube/Tribe Riga, 28.01.2020 tarihinde Tribe Riga: <https://www.youtube.com/watch?v=StS1czcrZw0> adresinden alındı.
- Runkler, T. A. (2010). *Data Mining - Methoden und Algorithmen intelligenter Datenanalyse*, Frankfurt.
- S.M.K. (2018, 01 08). *sosyalmedyakampusu*. 05 02, 2020 tarihinde Sosyal Medya Kampusu: <https://www.sosyalmedyakampusu.com/ufkunuzu-acacak-kultur-sanat-mobil-uygulamaları/> adresinden alındı
- Saltz, J. (2014,01,26). Cam.edu, 17.05.2020 tarihinde Inside Art: [http://www.cam.usf.edu/InsideART/Inside_Art_Enhanced/Inside_Art_Enhanced_files/6D.Art_at_Arm's_Length_\(2014_article\).pdf](http://www.cam.usf.edu/InsideART/Inside_Art_Enhanced/Inside_Art_Enhanced_files/6D.Art_at_Arm's_Length_(2014_article).pdf) adresinden alındı.
- Sapancalı,F.(2001). *Yeni Dünya Düzeni Ve Küresel Yoksulluk*, Dokuz Eylül Üniversitesi
- Satmış, D. (2020). *50 Maddede Yeni Dünya Düzeni*. İstanbul: Karakarga Yay.
- Sim, S. (2011). *The Routledge Companion to Postmodernism*. USA: Routledge.
- Sol: Americansuburbx.com /Sağ: Studyblue.com
- Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 3, Sayı:2, 2001.
- Şimşek, M. (2016). *Modernite, Posmodernite ve Bauman*. İstanbul: Belge Yay.
- Taurion, C. (2013) *Big Data*, Brasport. Rio.
- Telli, G., & Aydın, S. (2020). *Dijital Dönüşüm*. İstanbul: Mlatepe Yay.
- Toros, T. A.(1959). *Taha Toros Arşivi- Son Osmanlı Halifesi Öldü*, Marmara Üniversitesi: <http://openaccess.marmara.edu.tr/bitstream/handle/11424/157875/001512561006.pdf?sequence=3> adresinden alınmıştır.
- Tuğal, S. (2018). *Oluşum Süreci içinde Dijital Sanat*. İstanbul: HayalPerest Yay.
- Türkdoğan, T. (2014). *Sanat Kültür Politika*. Ankara: Nobel.
- Üsküdar, İ. (2020, 12 14). Youtube. 04 29, 2021 tarihinde Üsküdar İletişim: <https://www.youtube.com/watch?v=HKMmvq8Suq4> adresinden alındı
- Wang, Oin., Li, Rujia.,Wang, Q.& Chen, S.,(2021). Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges, Cornell University, 1-20.

- Wiki. (2020). *3D Art*. 04 30, 2021 tarihinde Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics adresinden alındı
- Wiki. (2020). *Big Data*. 04 27, 2020 tarihinde Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Big_data adresinden alındı
- Wiki. (2020). *Data Mining*. 04 28, 2020 tarihinde Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Data_mining adresinden alındı
- Wiki. (2020). *İnternet Sanatı*. 04 2021, 28 tarihinde Wikipedia: https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nternet_sanat%C4%B1 adresinden alındı
- Wiki. (2020). *NFT*. 04 29, 2020 tarihinde Wikipedia: [https://tr.wikipedia.org/wiki/NFT_\(jeton\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/NFT_(jeton)) adresinden alındı
- Wiki. (2020). *Selfie*. 04 26, 2020 tarihinde Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Selfie> adresinden alındı
- Wiki. (2020). *Virtual Art*. 04 30, 2020 tarihinde Wikipedia: https://tr.wikipedia.org/wiki/Sanal_m%C3%BCze adresinden alındı
- Yansıması*, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniv. Doi: 28509225.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : Koçaş, Hilal

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Resim	2021
Lisans	Resim	2018
Lise	Grafik ve Fotoğrafçılık	2014

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2018	KOMEK	Resim Öğretmeni
2021	KOMEK	Grafik Tasarım
Eğitmeni		
2021	NOTA SEKİZ	Resim Öğretmeni

Yabancı Dil

İngilizce B2

Yayınlar

XX. Yüzyıl (20. Yüzyıl) Erken Dönem Meksika Sanatı / academia.edu

Hobiler

Kort Tenisi, Fotoğrafçılık, Seyahat, Sanat.



