

YENİ MEDYA ÜZERİNDEN BEN'İN İNŞASI

ALARA BAŞAR

**YÜKSEK LİSANS
TEZİ RESİM
ANASANAT DALI**

**DANIŞMAN
DOÇ. DR. BURCU GÜNAY**

DÜZCE, 2024

T.C.
DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM
ENSTİTÜSÜ

YENİ MEDYA ÜZERİNDEN BEN'İN İNŞASI

Alara BAŞAR tarafından hazırlanan tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından Düzce Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anabilim Dalı'nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Burcu GÜNAY
Düzce Üniversitesi

Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Burcu GÜNAY
Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Burhan YILMAZ
Düzce Üniversitesi

Doç. Dr. Çağlar UZUN
Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 17/07/2024

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlarda kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

17.07.2024

Alara BAŞAR

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans öğrenimimde ve bu tezin hazırlanmasında her türlü destek ve yardımlarından dolayı değerli hocam, tez danışmanım Doç. Dr. Burcu GÜNAY'a teşekkür ederim.

Yüksek Lisans öğrenimimde ve üretim sürecimde destekleri için sevgili Arş. Gör. Özkan IŞIK'a ve Doç. Dr. Seniha ÜNAY SELÇUK'a teşekkür ederim.

17.07.2024

Alara BAŞAR

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

GÖRSEL LİSTESİ.....	vii
ÖZET.....	x
ABSTRACT	xi
1. GİRİŞ	1
2. GÖRÜNTÜ KAVRAMI ÜZERİNE... ..	3
2.1. GÖRÜNTÜNÜN SANATTA MEKANİK ÜRETİMİ.....	5
3. VIDEO SANATI ÜZERİNE... ..	9
3.1 .VIDEO SANATININ OLUŞUMUNA YÖN VEREN SANAT ORTAMI:FÜTÜRİZM, DADAİZM, FLUXUS.....	11
3.2 . SANAT ORTAMI OLARAK VIDEO... ..	14
3.2.1 Andy Warhol... ..	14
3.2.2 Nam June Paik (1932-2006)... ..	16
3.2.3 Shigeo Kubota (1937-2015)	17
3.2.4 Bill Viola (1951-2024)	19
4. VIDEO SANATI ÜZERİNDEN BEN'İN ÜRETİMİ	22
4.1 MAKİNE DENEYİMİ	22
4.2 ALGORİTMA VE İNSAN DENEYİMİ... ..	29
4.3 SANAL GERÇEKLİK ÜZERİNE	30
4.4 PROMPT OLUŞTURMA (YAPAY ZEKA)... ..	34
5. BEN'İN İNŞASI	42
6. SONUÇ	56
7. KAYNAKLAR	58
8. GÖRSEL KAYNAKÇASI.....	61
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSEL LİSTESİ

Sayfa No

Görsel 1. Alfred Stieglitz (1864–1946), Dorothy Norman, 1930.....	7
Görsel 2. Andy Warhol, Edie Sedgwick, Ekran Testi, 1964.....	15
Görsel 3. Nam June Paik – TV Buddha, Nam June Paik Sanat Merkezi.....	16
Görsel 4. Shigeko Kubota, 1973, Video Kızları ve Video Şarkıları, Video, Siyah Beyaz, Renkli, Ses, 31 dk.56 sn.....	17
Görsel 5. Shigeko Kubota, Otoportre 1970-71. Shigeko Kubota Video Art Foundation Koleksiyonu / ARS New York.....	18
Görsel 6. Bill Viola, Sal, 2004, Video, 1.10’’.....	19
Görsel 7. Bill Viola, Toprak, Hava, Ateş, Su 2014, dört ekranlı video, Marion Stratton Gould Fonu, 2017.1. © Bill Viola. Fotoğraf Kira Perov.....	20
Görsel 8. Matthew Barney Cremaster 4.....	21
Görsel 9. Stelarc, Fraktal Et, Diyagram (1995).....	25
Görsel 10. Stelarc, Yatan Çöp Adam, Performans, Fotoğraf - Saul Steed, AGSA, 2020 Monster 2020 Adelaide Avusturalya Sanat.....	26
Görsel 11. Alfred Abel, Brigitte Helm, and Rudolf Klein-Rogge, Metropolis, 1927	26
Görsel 12. Björk, Notget, Video, 2015, Klip Detay.....	27
Görsel 13. Björk, Her Şey Sevgi Dolu (1999), Yönetmen Chris Cunningham.....	28

Görsel 14. Cécile B. Evans, Kalbin İsteddiği Şey, 2016, Video, 0:41:5'', Castello di Rivoli Çağdaş Sanat Müzesi	32
Görsel 15. Cécile B Evans, Amos'un Dünyası (2017), Enstalasyon, Mumok Vienna	32
Görsel 16. LaTurbo Avedon, Falcı, Enstalasyon, 2019.....	33
Görsel 17. “Cinsiyetsiz yorgun bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor”Dall-E3 ile üretilmiştir.....	35
Görsel 18. “Cinsiyetsiz bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor” Dall-E3 ile üretilmiştir	35
Görsel 19. “Gelecekte esinlenilmiş, mutlu ve heyecan dolu bir manzara” Dall-E3 ile üretilmiştir	35
Görsel 20. “Gelecekte esinlenilmiş, depresif ve negatif bir manzara” Dall-E3 ile üretilmiştir	35
Görsel 21. “Mutluluğun Resmi” Dall-E3 ile üretilmiştir	36
Görsel 22. “Mutluluğun Resmi” Dall-E3 ile üretilmiştir	36
Görsel 23. “Sandalye” Dall-E 3 ile üretilmiştir	36
Görsel 24. “Su ile üretilmiş sandalye” Dall-E 3 ile üretilmiştir	36
Görsel 25. Turing Test ABC Haber Fotoğraf İllüstrasyonu, Getty Images.....	37
Görsel 26. Anna Ridler, Mozaik Virüsü, 3 Ekran Video Enstalasyon, 2019.....	39
Görsel 27. Estela Oliva, Klon Serisi JANMAR B17, Kısa Film, 2017.....	39
Görsel 28. Random International, Rain Room, 2012, Su, Enjeksiyon Kalıplı Fayanslar, Solenoid Valfler, Basınç Regülatörleri, Özel Yazılım, 3 Boyutlu İzleme Kameraları, Çelik Kirişler, Su Yönetim Sistemi, Izgaralı Zemin. Enstalasyon Görünümü, Modern Sanat Müzesi, New York, 2013	40
Görsel 29. Nam June Paik, Rastgele Erişim, 1963 (2000 Versiyon).....	41
Görsel 30. Alara Başar "Canını Yakıyor Muyum?", Değişebilir Ölçüler, Fotoğraf, 2021.....	44
Görsel 31. Alara Başar, “Evim Evim Güzel Evim” 2022, Video, 00:17''	45
Görsel 32. Alara Başar, “Sen Hep Benim Bebeğim Olacaksın” 2022, Video, 00.25''	46

Görsel 33. Alara Başar, Hayatının Gidişatı Bana Bağlı, 2023, Video, 00:25''	47
Görsel 34. Alara Başar, Uyuyan Güzel, 2023, Video, 00:30''	47
Görsel 35. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023	49
Görsel 36. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023	50
Görsel 37. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023	51
Görsel 38. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023	52
Görsel 39. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023	53
Görsel 40. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2024	54



ÖZET

YENİ MEDYA ÜZERİNDEN BEN'İN İNŞASI

Alara BAŞAR

Düzce

Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Burcu Günay

Temmuz 2024, 64 Sayfa

"Yeni Medya Üzerinden Ben'in İnşası" adlı tez, yeni medya, yapay zekâ, video ve fotoğraf sanatı aracılığıyla benlik inşasını araştırmaktadır. Çalışma, dijital teknolojilerin sanat üzerindeki etkilerini ve medya sanatının öncülerinden başlayarak günümüz sanatçılarının rolünü incelemektedir. İlk bölümler, yeni medyanın tarihsel gelişimini ve "Techne" kavramının evrimini ele alır. Walter Benjamin'in mekanik yeniden üretim çağına dair metinleri ışığında görüntü ve sanatta mekanik üretim süreçleri tartışılır. Üçüncü bölümde, Dadaizm, Fütürizm ve Fluxus gibi akımların politik ve sanat karşıtı yaklaşımları, kavramsal sanatın temelini nasıl attığı anlatılır. Dördüncü bölümde video sanatının tarihsel gelişimi ve çağdaş sanat üzerindeki etkileri ele alınır. Beşinci bölüm ise artırılmış gerçeklik kullanılarak benlik inşası üzerine odaklanır, fotoğraf, video ve yapay zekâ kullanılarak oluşturulan eserler ve kavramsal çerçeveleri incelenir.

Anahtar Sözcükler: Yeni Medya, Yapay Zeka, Kimlik, Video Sanatı

ABSTRACT

CONSTRUCTION OF SELF THROUGH NEW MEDIA

Alara

BAŞAR

Düzce

University

Graduate School, Department of

Painting Master's Thesis

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Burcu GÜNAY

July 2024, 64 Pages

Titled "The Construction of the Self through New Media," this thesis investigates the construction of the self via new media, artificial intelligence, video, and photography art. The study examines the impact of digital technologies on art and the role of contemporary artists, starting from the pioneers of media art. The initial sections address the historical development of new media and the evolution of the concept of "Techne." Drawing on Walter Benjamin's texts on the age of mechanical reproduction, the processes of mechanical production in art are discussed. The third section explores how movements like Dadaism, Futurism, and Fluxus, with their political and anti-art stances, laid the foundation for conceptual art. The fourth section covers the historical development of video art and its impact on contemporary art. The fifth section focuses on the construction of the self through augmented reality, examining artworks created using photography, video, and artificial intelligence, along with their conceptual frameworks.

Keywords: New Media, Artificial Intelligence, Identity, Video Art

1. GİRİŞ

“*Techne* kavramının ilk kullanımlarında doğaya karşıt bir yapı içinde olduğu hemen göze çarpmaktadır. O halde bu kavramın ortaya çıkmasındaki ilk öge, doğal olmamasıdır. Bu ifadenin bir başka anlamı ise, “insanoğlu tarafından üretilmiş olmak” olgusunda yatmaktadır. Bu nedenle bir edimin *techne* kavramı ile alınabilmesi için ilk koşul insanoğlu tarafından üretilmiş olmasıdır. Diğer koşul ise insanoğlunun bu eylemi “önceden tasarlanmış bir amaç doğrultusunda gerçekleştirmesi” gerektirir. Bu iki koşulun birleşmesinde ise *techne* kavramının genel bir tanımı ortaya çıkmaktadır. O halde *techne* kavramı, insanoğlunun önceden tasarlanmış bir amacı gerçekleştirebilmek için uyguladığı süreç olarak cümleleştirilebilir.” (Barash, 1985: 17)

Ekran günümüz insanı için en önemli kavramlardan biridir. Gündelik hayatımızı sürdürürken belki sayılı insanla yüz yüze gelsek bile, kent ya da merkezi bir yaşama ait isek ekranı görmediğimiz bir günümüzün geçmesi artık pek olası görülmemektedir. Çevredeki tüm ekranlar bir açıdan temsildir. Tarihsel olarak bakıldığında tüm görsel temsiller ilk olarak teknik/ teknolojik bir yenilik ardından sermayenin alanına girerek; meta ve ekonomik bir statü kazanmış sonraki süreçte sanatçılar tarafından yeni bir ifade aracı/eleştiri yöntemi olarak ele alınmıştır. Buna örnek olarak “Fotoğraf teknolojisinin adar ve Cameron eline geçtiğinde yaşadığı dönüşüm gibi ya da filmin Eisenstein ve Griffith tarafından yeniden keşfi gibi, elektronik görüntü teknolojisi de sanat ortamı olarak yeniden keşfedilmiştir” (Altunay, 2013:5). 1936 Olimpiyatlarında ilk defa kullanılan video buradan bağımsız olarak Nam June Paik’in video yerleştirmesi ile bir sanat nesnesi olarak yer almıştır. 1960’lı yıllardan itibaren sanatsal üretim biçimleri arasında yer alan video, çağın getirisi teknolojik gelişmeler ile anlam katmanlarını genişletmiştir.

Bu araştırma da video sanatının ardından kendisini görünür kılan; sanal ve artırılmış gerçekliğin, sanat medyumunu kullanarak kullanımını ele almaktadır. Çağdaş sanatta kendi alanını

giderek genişleten teknoloji bazlı oluşumların kaynağı XIX. yüzyılda fotoğrafın icadına dayanırken; bu durum sanatta gerçek ve temsil kavramlarının tartışılmasına zemin hazırlamıştır. Bu tezde teknoloji ve sanat ilişkisinin ortaya çıkardığı belli başlı estetik ve kavramsal dönüşümlere odaklanmak gerekli görülmüştür. Bu sebeple XIX. Yüzyılda fotoğrafın icadı ve sanatta yaşanan temsil krizi, bu dönüşümlerin başlangıcı olarak ele alınmıştır.

Videonun temelde farklı teknik prensiplerle çalışan bir önceki hareketli görüntü medyumu olan sinema ile başlangıçta ayrıldığı noktalar göz önüne alınmıştır. Tezde ele alınan başlıklar Walter Benjamin'in 20. yüzyılın ilk yarısında sanat dünyasında fazlasıyla etki yaratan metinlerinden itibaren, farklı teknolojik ve sanatsal evrelerde yazılmış çeşitli kaynaklar üzerinden değerlendirilmiştir. 1960'lı yıllardan bu yana çok fazla sayıda sanatçı tarafından durmaksızın video üretilmektedir ve bu üretimlerin birçoğu sanat dünyasında genel kabul görmüş işlerden oluşmaktadır. Tez içerisinde örneklenen ve üzerinde durulan sanatçı videoları ele alınan konularla doğrudan ilişkili olarak değerlendirilebilecek belli başlı işlerden seçilmiş, sanatçılarla ya da eserlerle ilgili bir listeleme yapılmamıştır.

2. GÖRÜNTÜ KAVRAMI ÜZERİNE

Görüntü ad

1. Gerçekte var olmadığı halde varmış gibi gözle görünen ya da zihinde beliren, yer eden şey.
2. Herhangi bir nesnenin mercek, ayna gibi nesnelerle oluşturulan ya da kimi ışık olayları sonucu elde edilen biçimi.

Görüntü kavramı fotoğraf, resim, çizim veya dijital gibi çeşitli farklı ortamlar kullanılarak yakalanan bir nesnenin, sahnenin veya düşüncenin temsilini tanımlamaktadır. Görüntü iki boyutlu veya üç boyutlu olabilir. Sabit veya dinamik olabilir. Genel olarak görüntüler bilgiyi, duyguyu veya görüneni iletebilen görsel araçlardır. Görüntü ve temsil birlikteliğinin sanat özelindeki yerine baktığımızda, özellikle temsilden söz edildiğinde çoğu insanın aklına ilk gelen sanat türü olarak görsel sanatları söyleyebiliriz.

Sanatta görüntü kavramı insanlığın görsel temsil ile birlikte gelişen ilişkisini anlatan ve sürekli değişebilen bir anlatıdır. Antik sembollerden bu yana çağdaş multimedya ifadelerine kadar görüntü, zamanın kültürel ve teknolojik akımlarını şekillendiren güçlü bir dil olmuştur.

Margot Lovejoy görüntüyü şöyle tanımlamaktadır “Görüntüler dünyanın sadece basit yansımaları olmaktan öte her medyumun ve onun araçlarının -heykel, resim, baskı resim, fotoğraf, video, bilgisayar ve benzerlerinin- ortaya çıkardığı farklı eğilimlere bağlı olarak yeniden düzenlenen, biçimlenen ve kodlanan imgelerdir” (Lovejoy, 2005: 17).

Jonathan Crary ise “algı ya da görme dediğimiz şeyin kendine ait özerk bir tarihi olmadığını, tarihsel süreçte değişen şeyin algı ya da görme ediminin gerçekleştiği alandaki kuvvet ve kurallar olduğunu ileri sürmüştür (Crary, 2002:18). “Gözlemci kuşkusuz görendir; ancak bundan daha önemlisi önceden belirlenmiş olanaklar dizisi içinde gören, belirli bir gelenek ve sınırlama sistemi içine yerleşmiş birisi olmasıdır ve burada gelenekler derken temsil pratiklerinden çok daha fazlasını kastediyorum. 19. Yüzyıla ya da herhangi bir döneme özgü bir gözlemciden söz etmek mümkünse eğer, bu yalnızca söylemsel, toplumsal, teknolojik ve kurumsal ilişkilerin oluşturduğu, indirgenmesi mümkün olmayan heterojen bir sistemin etkisi olarak mümkündür” (Crary, 2002:18).

Yine görüntünün diğer sözlük anlamlarına bakıldığında karşımıza şu ifadeler çıkmaktadır. “Gerçekte var olmadığı hâlde varmış gibi görünen şey, hayalet.

*Herhangi bir nesnenin mercek, ayna vb. ile oluşturulan biçimi, hayal.

*Manzara.

*Herhangi bir nesnenin mercek, ayna vb. araçlarla oluşturulan biçimi, hayal.

*Sayı doğrusu üzerinde bir sayıya karşı gelen nokta.

*Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana art arda

*düşürülmesi sonunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş, görüntülük üzerindeki hareketli resimler bütünü.

*Bir nesnenin çeşitli noktalarından çıkan ışık ışınlarının, bir ışıksal dizgeden geçtikten sonra oluşturdukları biçim.

*Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana art arda düşürülmesi sonunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş.

*Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla görüntülüğe art arda düşürülmesi sonunda devinimin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş; görüntülük üzerindeki devinimli resimler bütünü.

*Bir nesnenin sureti veya tekrar meydana gelmesi. (Wikipedia, Görüntü, Erişim Tarihi 22.07.2024)

Yukarıda yer alan tanımlara bakıldığında görüntü, hayatımızı şekillendiren tüm alanlarda yer almaktadır. İster hareketli ister durağan ister gerçekte görülen, ister kurgusal olsun tüm görüntüler; bir nesnenin, bir durumun bir yüzey üzerinde yeniden üretimidir. Dolayısıyla her görüntü bir temsil politikasıdır.

Bu açıklamalar ışığında söylenebilir ki, görüntü; gerçekte var olmayan ama varmış gibi görünendir. Bir anlamda bu yanılsama durumunu yaratan bir araçtır.

2.1. GÖRÜNTÜNÜN SANATTA MEKANİK ÜRETİMİ

Gerçekte var olmadığı halde varmış etkisi yaratan görüntü kavramının tarihsel sürecine bakıldığında ilk olarak *Camera Obscura*'dan bahsedilebilir. Sanat tarihi bir bakıma bilimin ve teknolojinin de tarihidir. İnsanın doğa ile olan zorunlu ve bağımlı ilişkisinden doğan sanat ve teknoloji birlikteliği, sanatçının el becerisi ya da *techne* ile başlamış, tarım ve zanaatın hâkim olduğu dönemlerde boya, kazıma, oyma gibi geleneksel yöntemle ortaya çıkan eserler, sanayi ve makinenin hakim olduğu endüstri döneminde ise yeni olanaklar, yeni arayışlar içinde olmuşlardır. Bu arayışlar içinde kırılma noktasını ise, 17. yy'da Batı Sanat Tarihi'nde optik bir görüntüyü resim yüzeyine yansıtma olarak da tanımlayabileceğimiz *Camera Obscura* (Karanlık Oda) oluşturmaktadır.

Camera Obscura, Latince'de *Karanlık Oda* anlamına gelen, çevresinin ters görüntüsünü bir ekrana veya duvara yansıtan optik bir cihaz olarak bilinmektedir. Bir tarafında ışığın girdiği küçük bir deliğe sahip karartılmış bir kutudur. *Camera Obscura* özellikle 17. yüzyılda pek çok sanatçı tarafından kullanılmıştır. Örneğin, Barok Dönemi sanatçılarından Johannes Vermeer'in resimlerini bu teknikle yaptığından dair bulguları belirten Tim Jenison "...Resme baktığımda bir video sinyali görüyorum... odanın karşısından resme baktığınızda resim, bir slayt gibi görünür..." diyerek Vermeer'in tekniğine vurgu yapmaktadır. (Üner, Ö. 2020)

Bu en basit yansıtma tekniği, ışığa duyarlı teknikler ve mercek sisteminin gelişimi ile fotoğraf makinesi olarak karşımıza çıkar. *Camera Obscura*'nın temel prensibi aynı olsa da günümüzde modern kameralar da bu konseptten yola çıkmış, çeşitli formlarda görüntüyü yakalamak için lensleri, aynaları ve teknolojiyi bir araya getirerek gelişmiştir. 1826 tarihinde Joseph Nicephore yarım gün süren pozlama ile ilk fotoğraf karesi tarihe geçmiştir. Fotoğrafın çıplak gözle fark edilmeyen hareketleri yakalaması, ressamların kimi zaman teknik olarak hatalı yaptıkları konular gün yüzüne çıkarılmıştır. Örneğin E. Muybridge'nin koşan atları konu edindiği resimleri ya da Edgar Degas'nın stop motion olarak uyguladığı at resimleri, tek bir hareketin çoklu olarak kaydedilmesi ile oluşan imgeleri, sanatta geleneksel sanatların sınırlarını genişleten önemli adımlardır.

Sanatçıların dış dünyayı daha doğru bir şekilde betimleme isteğiyle mekanik bir dile daha fazla ihtiyaç duymaya başladıkları 17. yüzyıldan itibaren üç yüz yıl boyunca Camera Obscura en önemli aygıtlardan biriydi. Camera Obscura'nın temel mantığı bir lensten geçen ışığın transparan bir kâğıdın üzerine ters bir şekilde yansması, lenslerin görüntüye odaklanması ve görüntüyü yakalaması üzerine kuruludur (Lovejoy, 2005:22). Bu mantığın kullanılmaya başlanması M.Ö. 5. yüzyıla kadar gitse de ilk taşınabilir Camera Obscura 1620'lerde Johannes Kepler tarafından geliştirilmiştir (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu [TÜBİTAK], ty). “1830 lara gelindiğinde kameranın kâğıt üzerindeki görüntüsünü kalıcı olarak tamamlayan tek kayıp halka fotoğrafın ışığa duyarlı kimyasıydı” (Lovejoy, 2005:22).

Temel olarak fotografik imgenin, teknik bir görüntüye tekabül geldiği ve bir aygıt (apparatus) tarafından oluşturulduğu söylenebilir. Tüm aygıtlar insan tarafından üretilir ki insan; “Kültürel birer nesne olmalarından dolayı, içinde üretildikleri veya kullanıldıkları kültürün de bir parçası olma özelliğini göstermektedirler. Bu bağlamda, fotoğraf makinesinin de simge üreten bir aygıt olduğu ve kendi içinde barındırdığı bazı kurallara göre simgesel yüzeyler ürettiği söylenebilir. Fotoğraf makinesi, fotoğraf üretmek için programlanmıştır ve üretilen her somut fotoğraf da onun programlanmış yeteneklerinin bir görünümüdür.” (S.S. Serter, 2000: 20)

“Bir başka deyişle, fotoğraf makinesi görüntüyle, yalnızca neyin orada olduğunu değil, aynı zamanda onu çeken kişinin orada ne gördüğünü ve böylece dünyanın da bir değerlendirmesinin yapılabileceğini göstermektedir. Sontag'ın (1993: 103) deyişiyle bu basit bir görme değil, "fotografik bir görme"dir.” (S.S. Serter, 2000: 20)

Fotoğraf başlangıçta sanatsal bir araç yerine öncelikle bilimsel bir araç olarak kullanılmıştır. Fotoğrafın sanat dünyasına girmesi kameranın gerçekleri gösteren dilini sunmak değildir aksine kavramsal bir sorgulama alanı açmak içindir. Fotoğrafın resimsel değerlere sahip olmasında, Alfred Stieglitz gibi fotoğrafçıların görüntüleri çeşitli efektler yaratarak; resim ve fotoğraf arasında gezinen bir dille kurgulaması önemli bir gelişmedir. Bu tekniklerle birlikte kesin gerçeklik algısının değişmesi fotoğrafın bir sanat olarak algılanmasına önemli derecede etkisi olmuştur.



Görsel 1. Alfred Stieglitz (1864–1946), Dorothy Norman, 1930
(https://archive.artic.edu/stieglitz/portfolio_page/dorothy-norman-1930/ Erişim Tarihi 07.05.2024)

“Fotoğraf makinesi de tıpkı camera obscura gibi dışında kalan dünyayı çerçeve içerisine alır. Aralarındaki temel fark, fotoğraf makinesinin çerçeve içerisine alınmış bu dünyayı kaydetme yeteneğine sahip olmasıdır. Bu temel fark, her iki aygıtın nesnel gerçeklik karşısındaki konumunu belirler. Gerçeklik, camera obscura’nın ekranında sadece bir görünümdür. Fotoğraf makinesi ise bize, gerçekliğin fiziksel bir izini vaat eder” (E.Turan, 2011: 52).

Fotoğraf, bir resimden farklı olarak nesnel dünyanın kendisidir. Bu nokta da fotoğrafta zaman kavramından söz edildiğinde “Jonathan Crary, camera obscura’da çerçeveye alınan nesnel dünyanın gerçek özünü devinim ve geçicilik olarak tanımlar. Kadrajlanmış dünya her ne kadar temsilin konusu olsa da akıp giden zaman söz konusu bu temsil eyleminin önüne geçer. Camera Obscura’nın ekranındaki görüntü, tuval üzerinde oluşturulandan oldukça farklı bir doğaya seslenir. Resmetme eylemi yapısı gereği bu doğanın dışındadır. Ona öykünebilir ama asla ulaşamaz. Söz konusu bu alan fotoğraf makinesinin iktidar alanı olarak karşımıza çıkacaktır.” (E.Turan, 2011: 21)

Devinim ve gerçeklikten beslenen fotoğraf, sanat ve imge temsilinde önemli değişikliklere yol açmıştır. Bu değişim geleneksel disiplinlerin sorgulanmasına zemin hazırlamıştır. Örneğin; 1839’da Paul Delaroche’un “Bugünden itibaren resim ölmüştür” sözü bir yönü ile resmin yüzyıllardır süren geleneksel uygulanış biçimlerine de eleştiri niteliğindedir. Yine Walter Benjamin, fotoğrafın mekanik, tekrarlanabilen, anda olanı sabitleyen halinin, sanat eserlerinin törensel ve geleneksel yönünü yıktığını ve bu eserlerin daha ulaşılabilir ve kitlesel bir hale geldiğini savunmuştur.

Camera Obscura ve ardından fotoğraf tekniğın gelişimi bi süre sonra, bu durağan görüntüsüne hareket ve ses katacak başka aygıtların da habercisi olmuştur. Lumiere kardeşlerin “Lumiere Fabrikasından Çıkan İşçiler” adlı filmini ilk defa izleyen seyircilerin tepkilerini bilemiyor olsak bile zamanın belki de oldukça tekinsiz olarak görülen bir aygıtı olabilir. Fotoğraf makinesi zamanla hareketli görüntüye kapılarını açmıştır. Bu noktada ışığın oluşumu, en belirleyici olaydır. Işık noktalarının renkle oluşturulması ve oluşan görüntülerin yan yana gelerek yeni bir imge oluşturması, elektronik görüntüyü plastik bir dile çevirir. Böylece fotoğraftan videoya doğru bir yaratım süreci başlamış olur.

3. VIDEO SANATI ÜZERİNE

Videonun bir sanat ortamı olarak ele alınışına, sadece sanat tarihindeki akımlar, teknolojik yenilikle ile değil, ortaya çıktığı zamanın, toplumsal, siyasal, politik dinamikleri ile bakmak gerekir. Video sanatına geçmeden önce videoyu teknik bir araç olarak tanımlamak yerinde olacaktır. *“Video sinyali (VF) veya Türkçesi’yle görüntü sinyali, herhangi bir görüntünün iletmek veya saklanmak için elektromanyetik enerjiye çevrilmiş halidir. Bu sinyale yaygın olarak video (VF)” olarak tanımlanmaktadır. (TDK)*

Video sanatı, tek kanallı videolar, video enstelasyonlar ve video heykeller olarak çeşitlere ayrılabilir. Anlatıcılık içinde bakıldığında, video sanatı bir hikaye anlatabilir veya doğrudan bir olay örgüsü kullanmak yerine kavramsal yönle odaklanabilir. Video sanatı aynı zamanda deneysellik içerir, bu deneysellik teknik veya kavramsal olarak ele alınabilir. Aynı zamanda, fotoğraf ve sinema gibi teknolojiye dayalı sanatsal bir dil ve estetiğe sahiptir.

Video görüntü üretme aygıtı ya da yöntemi olup, fotoğrafın anlık poz değerlerini içinde barındırır. Yine video, fotoğraf ve film gibi imge/imgeler üretim alanıdır. Altunay (2013:15) gerçekliğin temsilini araç kullanarak yeniden oluşturma olarak tanımladığı video için şu ifadeleri kullanmaktadır. “Video kendi görsel gerçekliğini üretir. Fotoğrafın anlık pozlanmasını ve filmin hareketli görüntü üretebilmesini aynı anda bünyesinde barındırır ve bunların tarihsel gelişimi benzerlik gösterir. Her üç teknoloji de Kılınc’ın ifadesi ile önce teknolojik, sonra ekonomik en son da sanatsal olarak keşfedilmiştir. (...) Fotoğraf ve film bireysel kullanım için üretilmiş teknolojiler olmasına rağmen, video var olan bir kitle iletişim teknolojisinin yan ürünü olarak üretilmiş bir araçtır” (Altunay 2013: 15).

Ekrandaki kayıtları kaydeden bir alet olarak geliştirilen video, Latince ‘görüyorum’ anlamına gelmektedir. Hem ses hem görüntüyü aynı anda üretmesine rağmen kavramsal açıdan görüntüye daha yakın durur. Tarihsel sürece bakıldığında video, televizyon ortamı için bir noktada kaydeden olarak kullanılmıştır. Buna rağmen video, 1950’lerden itibaren kaydedici olarak kendisine yüklenen anlamı genişleterek; bir sanat üretim biçimi olarak ele alınmıştır. Televizyondan farkı ne olmuş olabilir ve video özellikle çağdaş sanatın en temel sorunlarını ele almak için kullanılan bir medyuma dönüşmüştür?

Bu soruyu řu řekilde yorumlayabiliriz; kltr endstrisinin rettięi tm kltrel, sanatsal yaklařımlar, kendi baęlamlarından uzaklařtırılarak kltr endstrisinin ya da popler kltrn bir dinamięi haline gelmektedir. rneęin televizyon, kendi bařına zgn bir deęer tařıyan bir sreę yerine, sistemin kendisini var kılmak iin, ara olarak setięi bir kulvardadır. Buna raęmen video aynı grnt, kaydı ve sesi retmesine raęmen; bir sistem eleřtirme noktasında kullanılan bir ara olarak ele alınır. Bunun da temelini belirleyen dinamikleri sanat tarihinde bulmak mmkndr. zellikle geleneksel sanat disiplinlerine alternatif ya da yeni bir yorum olarak beliren ve iinde bulundukları dnemin tm politik, siyasi, kltrel deęer ve kodlamarını eleřtiren sanat akımları bir sre sonra videoyu kendisine bir dil olarak semiřlerdir. Sadece video sanatını deęil, modern sanat akımlarının tm dinamiklerini eleřtiren nc akımları, Ftrizm, Dadaizm ve Fluxus olarak sayabiliriz.

3.1. VIDEO SANATININ OLUŞUMUNA YÖN VEREN SANAT ORTAMI: FÜTÜRİZM, DADAİZM, FLUXUS

Fütürizm 20. yüzyılın başlarında İtalya’da ortaya çıkmış ve sadece video sanatı için değil, modern sanat akımlarının da eğilimini belirlemiş olan bir tarihe sahiptir. Aynı zamanda Gelecekçilik Akımı olarak da anılır. Teknolojik gelişmeler bu akımı direkt etkiler ve endüstrinin en çok geliştiği İtalya’nın Milano kentinden doğan Fütürizm, bir süre.cin, hızın, akışta olmanın sanatta ilk kıvılcımını sağlar Mekansal ve zamansal sürekliliğin ancak sınırın ve çizgilerin ihlali ya da kaldırılması ile kurulabileceğini savunan fütürist sanatçılar, geleneksel olan tüm değerlerin yıkılması ve yerinden edilmesi ile yeni bir anlatı, bakış açısı ve yaşam dinamiğinin kazanabileceğini savunmuşlardır. Hareket, güç, hız, makine gücü üzerine dayanan sanatsal pratikleri ile fütürist sanatçılar, sanat dışı bir nesnenin, bir sanat nesnesi olarak görülebileceğini savunmuşlardır. Halktan kopuk, sadece müze duvarında bir tarih kodlaması olan sanat nesnesini şu an üretmenin; çağın hızı karşısında direnen, o hıza yetişmeye çalışan bireyler için artık yetersiz bir eylem olarak gören fütürist sanatçılar, egemen iktidarı da eleştirerek hem siyasi hem sanat nesnesi bazında bir devrim gerçekleştirmişlerdir. Sanayi ve endüstriyel ürünlere, sanat nesnesi kategorisi kazandıran bu eğilim, geleneksel sanat nesnesi tanımı yıkarak; kendisinden sonra gelen kavramsal temelli eğilimlerin önünü açmıştır. İzleyiciyi şaşırtan, provoke olmasını sağlayan eylemler ile, hem sanat ve sanatçıya yüklenen anlamları hem de sanatın sokağa, galeri dışına açılmasını sağlamıştır. Fütürist sanatçılar sokaklarda gerçekleştirdiği eleştiri yüklü performansları ile video sanatının ilk oluşumunda belirleyici olmuştur. Video sanatında geniş bir alan kaplayan performatif dilin, referans noktalarından ilkinin fütürist sanatçıların bu başkaldırı niteliğindeki eylemleri oluşturur. Fütürizmden sonra gelen sanata ve hayata bir başkaldırı niteliğinden olan Dada Hareketi; bir savaşın sadece toplumsal, ekonomik, siyasal yapıyı değil sanatın da tüm dinamiklerini nasıl değiştirebileceğini gösteren en temel örnek olabilir. Bu hareket Avrupa’da 1. Dünya Savaşı’nı protesto etme amacını ilk edinmiştir. Sanatta alışlagelen sunum ve üretim biçimlerini reddeden Dadaizm, özgür bir sanat akımı olmayı hedeflemiştir.

“Dada, Dadaizm veya Dadacılık I. Dünya Savaşı yıllarında başlamış kültürel ve sanatsal bir akımdır. Dada, Dünya Savaşı'nın barbarlığına, sanat alanındaki ve gündelik hayattaki entelektüel katılığa ve erotizme bir protesto olmuştur. Mantıksızlık ve var olan sanatsal düzenlerin reddedilmesi Dada'nın ana karakteridi” (Wikipedia, Dadaizm, Erişim Tarihi 22.07.2024)”

“Dadaistlerce anlamsızlık, saçmalık, tepkisel olarak sıkça kullanılmakta. Modernizme, akademiye karşı tepki gösterilmekteydi. Geleneksel sanat tekniklerinden kurtulup hazır nesneleri ya da fotografik imgeleri kullanarak bilinen her şeye kesin bir biçimde karşı koydular. Mantıksal hiçbir ilişkisi olmayan, kimi zaman salt ses ilişkisine, fotografik montajlama ya da performans dayanan anlık her şey Dadaist sanatçılar tarafından kullanılır oldu. Çekici-itici; komik alaycı ya da trajik olan tüm unsurlar alabildiğine kullanılmaya başlandı” (Bozkurt, 2005: 46).

Sanat tarihinde yer alan diğer akımlardan bağımsız olarak, yeni bir dil, üslup, kavram önermesi ya da eleştirisi yerine sanatın baştan son reddi üzerine inşa olan bu hareket, o zamana kadar sanat bünyesinde yer almayan hazır nesne kavramını sanat alanına ekleyerek; gündelik yaşam ve sanat arasındaki sınırları belirsizleştirmiştir. Videonun bir sanat olarak yer alışında geleneksel sanat yöntemlerini reddeden bu hareketin önemi büyüktür. Dada; feminizm, kavramsal sanat, arazi sanatı, performans gibi tüm oluşumların temelini atmış, geleneksel olan yüce değerleri yıkmış ve videonun; sanat nesnesi statüsü kazanabilecek ortamı hazırlamıştır.

ABD’li mimar ve tasarımcı George Maciunas’ın öncülüğünde 1960’ların başında ortaya çıkan Fluxus ise video sanatına yön veren sanat hareketlerinden bir diğeridir. Fluxus sanatçıları için bu bir akım değil, hayatta ve sanatta akışta olma halidir. Bu ruhu en belirgin yaşayan ve yaşatan sanatçılardan ilki John Cage’dır. Yine Yoko Ono, Nam June Paik, Dick Higgins, George Brecht, Joseph Beuys, bu hareket içinde ağırlıklı olarak yer almaktadır.

Bu hareket de Dada hareketi gibi geleneksel sanat disiplinine karşı olurken, sanatçının biricikliği yerine izleyici – sanatçı birlikteliğini, ilişkisini daha görünür kılan süreci önemsemiştir. Fluxus, video sanatının direkt kendisi oluşturur. Video teknik bir ekipman yerine, bir sanat üretimi olarak bu sanatçıların elinde var olur. Kore asıllı sanatçı Nam Jane Paik'in ilk taşınabilir video kamerayı satın alışı bir yönü ile bu harekete yön verir. 1965 yılından Sony tarafından piyasaya sunulan Portopak adlı ilk taşınabilir kamera sadece televizyon kültürü için sanatta da yeni kırılmaların ta kendisidir. Bu videoların bazı teknik özellikleri, bu medyumun yaygınlaşmasına neden olmuştur.

Bunlardan ilki videonun fotoğraf ve film gibi çoğaltım teknolojilerinde bulunan ışığa duyarlı film malzemesi yerine, kamera tüpleri ve kayıt için video bantları kullanıyor olmasıdır.... İkinci olarak video görüntüsünün kendisi ışıktır ve ekran da ışıktan oluşan bir yüzeydir. Bu özellik sanatçılar için manipüle edebilecekleri, gerektiğinde boyut katabilecekleri ve karanlık ya da aydınlık olması önemli olmayan farklı ortamlarda kullanabilecekleri plastik bir malzeme demektir. Üçüncü ise videoda ses ve görüntü senkronize biçimde birlikte kayıt edilir ve birlikte çoğalır. (Altunay, 2013: 60).

Böylece sanatçılar sadece görsel değil, işitsel olarak da kendilerini ifade edebilecekleri bir malzeme ile buluşurlar. Fluxus, bu ruhu taşıyan eğilimler ve Nam June Paik bu anlamda videonun sanatta araç yerine bir anlatım dilini oluşturmasına yön veren güçlerdir. Tabiki videoyu, teknoloji ve bilimden bağımsız düşünmek imkânsız gibidir. Bilim ve teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkmış olan mekanik kavramı, sanatta tekniğin değişmesi ve gelişmesine katkı sağlamıştır. Örnek olarak mekanik kavramı ile bağdaştırılan fotoğraf sanatı bu mekanik sanat dallarından daha az insan gücü ve kas gücünü gerektiren bir teknik olarak dikkat çekmiştir. Buna rağmen mekanik kavramında sınıflandırılmasının nedeni temelinde olan tekniği ve teknolojidir.

3.2. SANAT ORTAMI OLARAK VİDEO

Videonun teknik açıdan bakıldığında, spordan, habere kullanımı dışında, bir sanat disiplini olarak ele alınmasında yer alan öncü sanatçılar bulunmaktadır. Kavramsal yönü ağırlıklı olan üretim süreçlerinde bu öncü sanatçılar, geleneksel sanat disiplinlerine yeni bir bakış açısı sunmuşlardır. Bu sanatçıların üretimlerinden kesitler sunmak; çağdaş bir sanat üretim alanı olarak bu disiplini açıklamak için önemlidir. İlk olarak Andy Warhol'dan söz etmek yerinden olacaktır.

3.2.1. Andy Warhol

Pop sanat ve kültür endüstrisi kavramlarının birlikte anıldığı 1950'li ve 1960'lı yıllar, kitle iletişim araçlarının özellikle Amerika'da yaygınlaşmaya başladığı süreçtir. Bu eğilim içerisinde yer alan, malzeme dili olarak oldukça geniş bir yelpazeye sahip olan Andy Warhol, resim, heykel, film ve video gibi çeşitli disiplinleri kullanan avangart sanat yaklaşımıyla ünlenen bir sanatçıdır. 1960'lı yıllarda Warhol, o zamanlar için nispeten yeni bir araç olan video sanatı üzerine deneyler yapmıştır. Warhol'un video sanatı, günlük hayatı sıradan nesneleri ile yakalama girişimi olarak ele alınabilir. Sanatçının videoları, genellikle arkadaşları, tanıdıkları ve ünlüleri dahil ederek belgesel tarzı bir formatta çekilmiştir. Fabrika adını verdiği sanat üretim alanında 1960'lı yılların popüler kültürü içinde yer alan isimlerine ve nesnelere -ki canlı bir at ile uzun süre bu alanda yaşamıştır- yer veren sanatçı, videoyu bir yönü ile bu popüler kültürün bir taşıyıcısı olarak ele almış ve kendi yaşamını bu mercekte izleyici ile paylaşmıştır. Bu sanatçıların üretim süreçlerinden ve belirgin yapıtlarından bahsetmek, videonun sanat tarihindeki yerini anlamaya yardımcı olacaktır.



Görsel 2. Andy Warhol, Edie Sedgwick, Ekran Testi, 1964 (https://en.wikipedia.org/wiki/Screen_Tests / Erişim Tarihi 15.04.2023)

Warhol'un Ekran Testleri isimli bu video çalışması, iki buçuk dakikalık bir sürede yavaşlatılmış şekilde çekilerek hareketli portrelerden oluşur. Bu ekran testlerinde yer alan karakterler, çekim anında yavaş yavaş etkilenmeye başlar. Warhol ekran testi yaptıranların konuşmasına, hareket etmesine izin vermemiştir ve karakterlerin bu şartlar altında oturması zorunda kılınmıştır. Örnek olarak Edie Sedgwick'in ekran testi gözlerini kocaman açarak kameraya bakması ile başlar ve gözlerini kırpmaktan kaçınmaya çalıştığı, sonunda da pes ettiği görülür. Bu küçük hareketler daha yavaş bir kare hızıyla güçlendirilirken, filmler izleyicinin insani yönünü geliştirir. Bu sayede ekran testi insanın fiziksel sınırlarını zorladığı anlar olarak yorumlanır ve rahatsız edici kabul edilen deneyimleri ekrana sunar.

3.2.2. Nam June Paik (1932-2006)



Görsel 3. Nam June Paik – TV Buddha, 1974/2002, Nam June Paik Sanat Merkezi (<https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/> Erişim Tarihi 15.04.2023)

Sanat tarihi, insanlığın kültürel evrimini yansıtan geniş bir alanı kapsar, plastik sanatlardan dijital sanata kadar uzanan bu evrimsel süreç insanların dünyayı anlama biçimlerinden, kendilerini ifade etme biçimlerine kadar sürekli değişmiş, yenilenmiş ve gelişmiştir. Nam June Paik bu dönemin önemli bir bölümünde, 20. Yüzyılın teknoloji ve sanatın kesiştiği noktada sanatın ve teknolojinin gelişmesinde örnek verilen önemli sanatçılardan arasındadır.

Nam June Paik'in çalışmaları genellikle teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Paik televizyonu güçlü bir iletişim aracı ve yeni bir sanat üretim biçimi olarak kullanmıştır. TV Buddha (1974) isimli video yerleştirmesinde, aydınlanmanın sembolü olan Buddha, modern çağın teknoloji ikonları olan kamera ve televizyonun tam karşısına yer almaktadır. Kendisi de hayat boyu pratik yapmış bir Budist olan Nam June Paik, maneviyatla teknolojinin kesiştiği bir çağda benliğin rolünü sorgulamıştır.

Paik, teknolojiyi sadece bir araç olarak değil, sanatsal bir ifade aracı olarak ele almıştır. Çalışmalarında, video kameralar, monitörler, televizyonlar ve diğer elektronik cihazları kullanarak yeni bir sanat dili geliştirmiştir. İzleyicinin de eserlerinin bir parçası olması

adına interaktif unsurlar kullanmıştır. Bunlardan biri “Participation TV” (1969) isimli çalışmasında izleyiciler ekrandaki görüntüleri manipüle ederek değiştirebiliyor ve bu sayede çalışmanın bir parçası haline geliyorlardı. Video görüntünün manipülasyonu sorununa eğilen sanatçı, televizyon ve onun yarattığı kültüre saldırmanın ve bu kültürü eleştirmenin en etkin yolunun bu mecranın görüntülerini bozarak, anlamı; yeniden inşa etmek olduğu düşüncesindedir. Nam June Paik’in televizyonu sanat nesnesi olarak ele alışı, teknoloji ve sanat arasındaki devinimli ilişkiyi yansıtır. Paik’in eserlerinin ardından televizyon, pasif bir izleme aracı değil; aktif bir ifade aracı olarak ayrıca anlam kazanır.

3.2.3. Shigeo Kubota (1937-2015)

Shigeo Kubota, video sanatını performans, heykel ve enstalasyon gibi sanat formlarıyla birleştirmiş, teknolojinin yeniliklerini ve ortamın olanaklarını kullanmıştır. Sanat pratiği geleneksel cinsiyet, kimlik üzerine olup sanatın geleneksel dilini zorlayıcı konular üzerine düşünmüştür.

Kubota’nın sanatı, 1960 ve 1970 lerin sanat hareketi olan Fluxus’un izlerini taşımaktadır. O dönemdeki video sanatının gelişimine öncülük eden Nam June Paik ve Yoko Ono gibi sanatçılar ile Kubota ilişkilendirilmiştir.



Görsel 4. Shigeo Kubota, 1973, Video Kızları ve Video Şarkıları, Siyah Beyaz, Renkli, Ses, 31 dk. 56 sn. (<https://www.castellodirivoli.org/en/opera/video-girls-and-video-songs-for-navajo-sky/> Erişim Tarihi 15.04.2023)

Kubota'nın "Video Kızları ve Video Şarkıları" (1973) isimli çalışmasında, video teknolojisinin canlı performansla birlikteliği, yenilikçi bir keşif olarak kabul edilmiştir. Bu performanslarda Kubota, video üzerinden bir anlatım dili gerçekleştirmiştir. "Video Kızlar ve Video Şarkıları" isimli bu performans videosunda ele alınan kavramlar; temalar, kimliğin keşfi, teknolojinin entegrasyonu, cinsiyet ve kadınlık, canlı ve kaydedilmiş öğeler olarak söylenebilir. Kubota, eserlerinde kadın kimliğinin temsil politikalarını eleştirirken, bu eleştirisini keskin bir dille aktarmayı tercih etmiştir. Video teknolojisini canlı performanslara dahil ederek, bu ortamın kişinin kimliğini manipüle etmek ve dönüştürmek amacıyla nasıl kullanabileceğini incelemiştir. Kubota'nın "Video Kızları" terimini kullanması cinsiyet ve kadınlığın araştırılmasını akla getirir. Çalışmaları sıklıkla geleneksel, toplumsal cinsiyet rollerine ve normlarına meydan okumuştur. Bu bağlamda sanatçının, videolarında bulanıklaştırdığı, görüntülerini bozduğu kadın imgeleri; sanat tarihinde güzelliğin temsili olan ve eril bakışın tahakkümü doğrultusunda biçimlendirilen anlamları da eleştirir.



Görsel 5. Shigeo Kubota, Otoportre 1970-71. Shigeo Kubota Video Art Foundation Koleksiyonu / ARS New York. (<https://www.moma.org/magazine/articles/646> / Erişim Tarihi 15.04.2023)

Kubota'nın "Video Otoportreleri" aynı zamanda kimlik, kendini temsil etme üzerine olup; feminist perspektif, deneysellik, teknoloji, kişisel olan le alınışı kavramlarını sanal bir alanda ele almıştır.

3.2.4. Bill Viola (1951-2024)

Amerikalı video sanatçısı olan Bill Viola'nın çalışmaları genellikle maneviyat, insan bilinci, yaşam ve ölüm temalarındaki döngüyü araştırmaktadır. Üretim süreci, yaşamdaki döngüler, beklemler, zaman kavramları üzerine odaklanmıştır. Aynı zamanda sanatçı, sanat tarihinden belirgin yapıtlara atıfta bulunmaktadır. Yapıldıkları dönemin siyasi, toplumsal, politik statülerini eleştiren yapıtlara genellikle atıfta bulan Viola, videoyu bu bağlamda zamanlar arası bir perspektif ile kullanır.



Görsel 6. Bill Viola, Sal, 2004, Video, 1.10''(<https://www.amfedarts.org/artroom-bill-viola-raft/> / Erişim Tarihi 09.03.2024)

Örneğin The Raft/Sal (2004) adlı eseri, ikonografik bir anlatım dilini video üzerinden ele alır. Bill Viola çalışmalarında geçmiş sanat eserlerini veri olarak kullanmıştır. Sanat tarihinde de bu etkileşim görülmektedir. Ressamların, ustalarının eserleri ve çalışma disiplinlerine bakmaları, geliştirmeleri veya dönüştürmeleri, kendilerine mal etmeleri gibi uygulamalar usta-çırak geleneğini sürdürme yöntemidir. Yeni medya sanatında da bu gelenek kimi çalışmalarda görülür. Bill Viola'yı bu yeni medya sanatında öncü yapan şeylerden biri teknik ile olan ilişkisini sanatını kurgulama alanında ustaca kullanmış olması

olarak kabul edilebilir. Viola henüz bir resim öğrencisi olduğu yıllarda, video ile tanışarak ifade aracını bu cihazlar ve teknolojiler ile buluşturmuştur. Videonun resme göre kendisine daha fazla ışık, ses, teknik imkânı vermesinin bu alanı seçme sebeplerinden biri olduğunu belirtmiştir.

Sanat tarihinden referanslar içeren Sel; video ve ses yerleştirmelerinden oluşmaktadır. Saniyede 300 kare çekeabilen video kameralar ile, su, hava, değişim- dönüşümün kısacası maddenin hallerini görebiliriz. Maddenin ve elementlerin, bir yönü ile insan üzerindeki önlenmeyen ve öngörülemeyen gücüne de referanslar yapan bir kurgu hakimdir. Sal'ın konusundan bahsetmek gerekirse videoda bir grup insan, gelişigüzel bir şekilde bir arada durmaktadır. Güçlü su patlamaları aniden onlara çarpmakta ve tufanın ardından insanlar bir araya toplanarak; düşenlere yardım etmektedir. İzleyici bu video işini karanlık bir odada, ayakta ve suyun gürleyen sesleriyle birlikte deneyimliyor. Yavaş çekimde çekilmiş olan Sal, insani felaketlere ve paylaşılan insanlığa dair tepkileri izleyiciye sunuyor. Aynı zamanda Sal, Fransız Romantik ressamlardan Théodore Géricault'un "Madusa'nın Salı" (1818-19) referanslar ile doludur. Bir deniz kazasını ele alan bu dönem tablosunda, etnik kimlik ve ekonomik güce göre hayatta kalma mücadelesi verilmektedir. Viola'da doğanın her daim baskın gücünü su imgesi üzerinden vererek zor ya da beklenmedik şartlarda bireylerin birbirlerine tutunma eylemini görünür kılmıştır.



Görsel 7. Bill Viola, Toprak, Hava, Ateş, Su 2014, dört ekranlı video, Marion Stratton Gould Fonu, 2017.1.

© Bill Viola. Fotoğraf Kira Perov. (<https://www.dximagazine.com/2015/12/16/martyrs-earth-air-fire-water-bill-viola/> Erişim Tarihi 09.03.2024)

Görsel 7 ise dört kişinin sırasıyla toprak, hava, ateş ve sudan oluşan fiziksel saldırıya maruz kaldığı dört paralel videodan oluşan bir çalışmadır. Yedi dakikalık sessiz bir döngü halinde devam eder ve bedenin tamamen teslim oluşunu izleyicilere sunar. Video sanatının başladığı 1960'lı yıllardan günümüze kadar birçok teknik gelişim yaşanmıştır. Video sanatında teknik ve sanat birbirlerini tanımlar, bu çalışmalar teknik yöntemlerle oluşturulmuştur. Bill Viola videolarında teknolojiyi bir araç olarak kullanmış, teknolojinin sunduğu imkanları sanatı ile birleştirerek yeni bir ifade biçimi oluşmasına



büyük katkıda bulunmuştur.

Görsel 8. Matthew Barney Cremaster 4.

(<https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/14/matthew-barney-cremaster-cycleart-film> Erişim Tarihi 15.07.2024)

Matthew Barney'nin "Cremaster" serisi, çağdaş sanat dünyasında oldukça önemli bir yer tutar. Barney, bu seride beş ayrı filmten oluşan bir dizi yaratmış ve her film, insan vücudu, mitoloji ve biyoloji gibi çeşitli temaları işlemiştir.

Cremaster 4 (Görsel 2) Matthew Barney'nin "Cremaster" serisinin ilk filmidir ve erkek cinsiyet özelliklerinin gelişimini araştırır. Film, Man Adası'nda geçen bir motosiklet yarışı etrafında döner ve Barney, bir yarış arabası pilotu olarak yer alır. Filmde, yarışın zorlukları ve biyolojik metaforlar aracılığıyla, cinsiyetin belirlenmesi ve olgunlaşma süreçleri sembolik olarak işlenir. Görsel olarak çarpıcı olan bu film, biyolojik temalarla sanat ve performansı birleştirir.

4. VIDEO SANATI ÜZERİNDEN BENİN ÜRETİMİ

Bu bölüm temel olarak tez kapsamında üretim sürecimde kullandığım program, eğilim ve teknikleri açıklamaktadır. Bu teknik ile çalışma üreten sanatçıların üretim süreçlerinden örnekler verilerek; tekniğin sanatta kullanım alanları açıklanmaktadır. Üretim sürecimi belirleyen belli kavramlar ve eğilimler bulunmaktadır. Çalışma disiplininin dayanak noktası ilk olarak teknoloji ve makine oluşturmaktadır. Makine estetiğinin içeriği ve bu kapsamda eser üreten sanatçılar üzerinden ilerlediğinde, makinenin tanımını vermek yerinde olacaktır.

4.1. MAKİNE DENEYİMİ

“İnsana Dair Şeylerle Teknoloji Arasında Köprü Oluşturuyorum” Björk

İlk olarak makine kavramı ele aldığımızda, makinenin çalışma biçimi bir enerjiyi alıp başka bir enerjiye dönüştürmektir. Bu tanımlı sadeleştirerek örnek verecek olursak bir fikri bir projeye dönüştürmek diyebiliriz. Sanat da kısmen bu şekilde çalışır, sanat oluşturur ve dönüştürür. Makinenin sanat ile birleşimi birçok farklı alanla birlikte olmuştur. Fotoğraf sanatı, video sanatı ve günümüzde tamamen makine ve teknoloji kullanılarak oluşturulan disiplinler arası sanat ile beraber makine artık sanat alanında kullanılan bir araç haline gelmiştir.

“Teknoloji ve insan zekâsı farklı özelliklere, farklı güçlü yönlerle ve farklı çalışma biçimlerine sahiptir. Makineler bilgiyi çok hızlı işlerler, asla sıkılmazlar ve yapmak için tasarladıkları şeyleri güvenilir bir şekilde yaparlar. İnsanlar ise yaratıcılığın ön planda olduğu, beklenmedik durumlara yanıt verme veya tüm çevreye genel dikkat gerektiren görevlerde başarılı olurlar.” (Norman, 2017: 13)

Makine teknolojisi sanat ile bir araya geldiğinden beri deneyim farklı bir hale gelmiştir. Sanatçının ve izleyicinin fiziksel ve zihinsel duyuları değişime uğramıştır.

Makinenin sanat alanında beden üzerinden kullanımı fotoğraf makinesinin icadından beri var kabul edilmektedir. Fotoğraf makinesi sanat alanında kullanımından bağımsız, makine ve bedenin ortak kullanımı fotoğraf makineleriyle beraber başlamıştır.

Fotoğraf makinesinin sanatta gelişim seyrine bakıldığında, fotoğraf çekmek; tarihte ilk kez 1814 tarihinde meydana gelmiştir. Fotoğraf makinesinin salt hali ışık ile çizmektir. Sanata teknolojinin girmesi bu yolla 1814 tarihinde olmuştur.

“Fotoğrafın temelini anlamak için öncelikle görmek fiilinin nasıl gerçekleştiğini anlamak gerekmektedir. Görmenin nasıl gerçekleştiğine dair Yunan bilginler 2 görüşe sahiptir:

1. Gözden ışınlar çıkmakta ve bu ışınlar nesneler tarafından kesilmekte idi.

2. Nesnelerin temsili bir şey göze girmekte idi.” (Wikipedia, Fotoğraf Makinesi, Erişim Tarihi 21.07.2024)

Buna bağlı olarak fotoğrafın temeli görmektir. Görmek bir şeyin temsilidir ve temsil bir şeyin var olmasıdır. Gördüğümüz veya görmek istediğimiz şeyleri bir çerçeve içine alırız, bunu gerek fotoğraf makinesinde kadrajı ayarlayarak gerek ise baktığımız noktayı değiştirerek gerçekleştiririz. Bunların bütününde her zaman bir seçim mevcuttur ve bu seçim bakan kişinin bilinci ile alakalıdır.

Makine sanatının da beden genellikle hem bir özne ve araç olarak kullanılırken, insanlarla teknoloji arasındaki ilişkiyi keşfetmenin ve teknolojinin yaşamlarımız üzerindeki etkisini yorumlamanın bir aracı olarak görülebilir. Makine sanatı, sanat yaratmanın ne anlama geldiğine dair geleneksel olan fikirlerimize de meydan okuyabilir.

Sanatta alet, teknoloji ve bedenin kullanımı insanın en erken dönemlerine kadar uzanan uzun ve zengin bir tarihe sahiptir. En eski mağara resimlerinden, en modern dijital enstalasyonlara kadar sanatçılar ellerindeki malzeme ve araçlarla mümkün olanın sınırlarını her zaman zorlanmışlardır. Yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla beraber sanatçılar, çalışmalarında bedeni ve teknolojiyi kullanmanın yeni ve heyecan verici yollarını keşfetmişlerdir. Örneğin birçok çağdaş sanatçı, izleyiciyi yeni ve sürükleyici yollarla meşgul eden etkileşimli enstalasyonlar yaratmak için teknolojiyi kullanmışlardır. Bununla beraber bazı sanatçılar ise izleyicinin hareketlerine ve etkileşimlerine yanıt veren eserler yaratmak için sensörler ve izleme sistemleri kullanarak yeni deneyimler oluşturmuştur.

“Transhümanizm, siberpunk türünden çıkmış eserlerin arkasındaki temel felsefedir. Transhümanizm, insan vücudunun sınırlarının ileri teknolojiyle geliştirilebileceğini savunan hem sosyal hem felsefi bir harekettir.” (Wikipedia, Siberpunk, Erişim Tarihi 21.07.2024)

Japonya’da 1970’li yıllarda robot ve bilgisayar teknolojisinde yaşanan gelişmeler ile birlikte Batı dünyası da teknolojiye ilgi göstermiştir. Siberpunk kültürü bu alanda bir başkaldırı ile var olmuştur.

“Siberpunk’ta beden ve teknoloji bütünleşmeleri söz konusudur. Buna göre beden bir makine gibi düşünülebilir, tamir edilebilir, başka makinelere bağlanabilir veya bedene eklemeler yapılabilir. Tüm bunlar düşünüldüğünde post-insan tanımı ortaya çıkar. Bu bağlamda yapılan klonlama çalışmaları veya gen çalışmaları akla gelmektedir. Sanatta da artık bu şekilde tanımlanan geleceğe projeksiyon yapan çalışmalar yapılmaktadır.” (S. BUNULDAY HASGÜLER, 2012: 14)

Transhümanistler genel olarak, bireyin; teknolojiyi kullanması gerektiğine ve mevcut sınırlarımızın aşılmasını, daha güçlü, daha akıllı, yaşayan yeni formlar oluşturmasını hedefler.

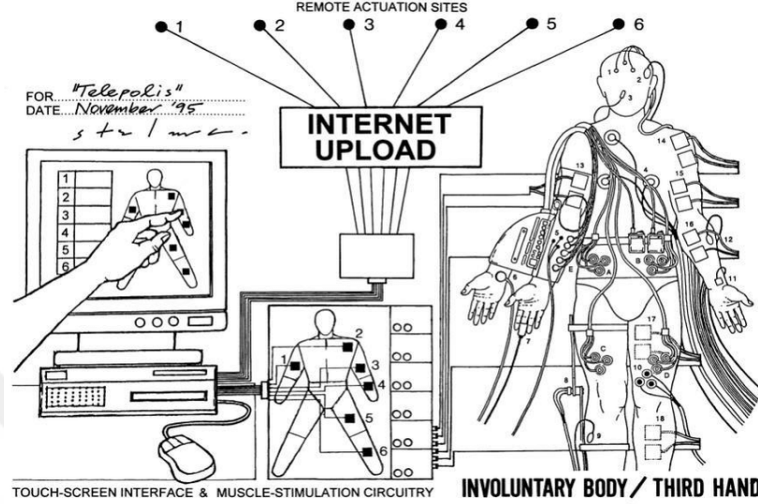
Sanatta bedenin kullanımı denildiğinde akla gelen yöntemlerden biri de performans sanatıdır. Performans sanatı bedenin salt haliyle kullanılması ile ilişkilendirilebilir. Performans yani gösteri sanatında beden sanat eserinin kendisi haline gelmiştir.

Sanat, teknoloji ve beden başlığı altında verilebilecek örneklerden biri de Stelarc’tır. Stelarc bedenini adeta bir makine olarak kullanmış, değiştirmiş ve eklemeler yapmıştır. Stelarc’a göre bedenin modası geçmiştir. Sanatında bilimkurguya da yer veren sanatçı tıp ve teknoloji alanını kullanarak kendi bedenine robot bir üçüncü kol eklemiştir. Bu hem sanatı hem teknolojiyi, hem tıp alanını hem de bedeni ortak bir şekilde kullanmanın imkansız olmadığını ve birbiriyle pek de alakalı olmayan alanların birleşiminde bir dilin oluşturabileceği örneğini göstermektedir.

Sinema, fotoğraf, resim ve video sanatında kadrāja bedenin alınması figüratif bir anlatı sağlamıştır. Bedenin salt halinde görsel oluşturmasının yanı sıra beden, bir objeyi, düşünceyi veya bir hikâyeyi temsil edebilir. Siborg bedenlerde genellikle cinsiyeti ön planda olmayan, hislerinden yoksun donuk bir makine ifadesi görülebilir. Tanıdık gelenin yabancılaşması burada başlar. Siborg bedenler yaratılmaz ama tasarlanır, serbest bırakılmaz kontrol edilir. Bu sayede siborg bedenlerin algoritmaları deneyimlerini oluşturur. Bu soğukluk Fransız filozoflar Gilles Deleuze ve Félix Guattari’nin organsız beden kavramına örnek gösterilebilir.

“Siborg bedenlerde toplumsal ve biyolojik cinsiyete dair sınırlılıkların ortadan kalktığı, toplumsal davranış rollerinin keskinliğinin kaybolduğu, insan bedeninin robotlaştığı ve robotların

insanileştiği görülmektedir. Bu anlamda siborg sanat alanında çalışmalarını üreten sanatçılar hem maddi bir ontolojik gerçeklik hem de bir hayal ürünü sunmaktadır. Özellikle performans sanatında sıklıkla karşımıza çıkan siborg sanatı, bir nevi insan sonrası sanat olarak da adlandırılmaktadır. Siborg sanatında sanatçının stratejisinin, bedeni, fiziksel ve teknik olarak güçlendirmek üzerine kurduğu iddia edilir (Şangüder, 2016: 10). (A. R. Boynukalın, N. Doğan, 2020)



Görsel 9. Stelarc, Fraktal Et, Diyagram (1995)

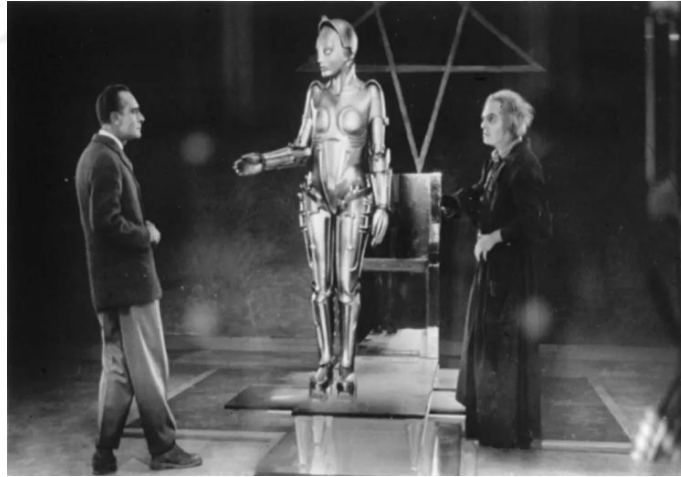
(<https://www.interaliamag.org/interviews/stelarc/attachment/stelarc-fractal-flesh/> Erişim Tarihi 21.03.2024)

İnsan bedeninin modasının geçmesi akla insan sonrası düşüncüyü getirir. İnsan bedeni evrimleşmeye devam etmektedir. Gelecekte insan bedeninin yarı insan, yarı makine yani cyborg olacağı tartışılmaya açık bir gerçektir. Cyborglar insan bedeninin sınırlı hali olarak kabul edilmektedir. Bu her ne kadar şu an için bir sınır olarak görülse de aslında çok büyük bir değişimin kapısıdır. Siborglar beden ve teknolojinin bütünleşmesi olarak kabul edilebilir. Bedeni bir makine olarak düşünebilir, bedeni makineye dönüştürebilir, onu tamir edebilir ve bedene bir makineye ekleme yapılır gibi ekleme yapılabilir. Bu da Stelarc'ın performansları ile birlikte gen çalışmalarını akla getirebilir. Stelarc'a göre bedenın modası geçmiştir ve gelişmesi gerektiğini söylemiştir. Bununla beraber performanslarında insan bedenini teknoloji ile geliştirmek için protezler, robotik sistemler kullanmıştır.



Görsel 10. Stelarc, Yatan Çöp Adam, Performans, Fotoğraf- Saul Steed, AGSA, 2020 Monster Theatres: 2020 Adelaide Avusturalya Sanat Bienali
(<https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/apr/08/the-artist-with-the-remote-controlled-robotic-body-ive-made-a-career-out-of-being-a-failure> Erişim Tarihi 02.01.2023)

Sanatçı, performanslarında ve enstalasyonlarında izleyiciyi beden ve teknoloji arasındaki ilişki hakkında diyaloga sokarak izleyicilere yeni deneyimlere davet etmiştir. Stelarc, çalışmalarında teknolojiyi dahil ederek dijital çağda insan vücudunun olanaklarını ve sınırlarını keşfetmiş ve bizi hızlı bir şekilde değişen dünyada insan olmanın ne anlama geldiği sorusunu sormuştur.



Görsel 11. Alfred Abel, Brigitte Helm, and Rudolf Klein-Rogge, Metropolis, 1927, Özel Koleksiyon
(<https://kids.britannica.com/students/assembly/view/74834> Erişim Tarihi 11.03.2024)

Yönetmenliğini Fritz Lang'ın (1890-1976) üstlendiği ve senaryosunu eşi Thea von Harbou'nun yazdığı bilim kurgu filmi Metropolis (1927) fütürizm ve makine kavramlarına

örnek verilebilir. “*Makine mantığı, makine ahlakı, makine estetiği ve temelde makinenin ruhu söylemleri ile modern mimariye de yansıyan makineye duyulan hayranlık, 20. yüzyıl başında toplumun bilim ve teknolojiye bakış açısının sonucudur.*” (Banham, 1980: 10).

Makine sanatı aynı zamanda algoritmik sanat olarak da bilinir, aslında yapay zekâ bilgisayar programlarının kullanıldığı bir alt kategoridir. Sanat üretmek için yapay zekâ algoritmaları matematiksel formüllerin ve kuralların kullanılmasını içerir.

Buna bağlı olarak teknoloji, sanat, video her ne kadar günümüz icadı olarak gözüксе de aslında sanatın farklı alanlarında çok erken yıllarda başlamıştır.

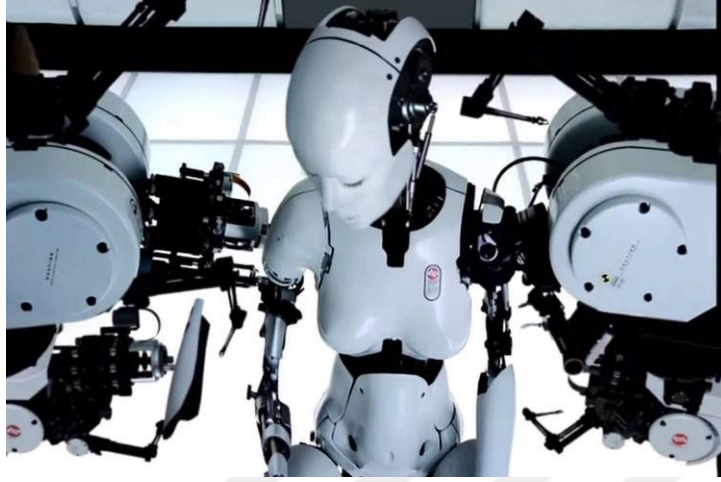


Görsel 12. Björk, Notget, Video, 2015, Klip Detay (<https://mashable.com/article/bjork-vr-music-video> Erişim Tarihi 08.04.2023)

Örneğin bunu müzik alanında ele aldığımızda, müziği ve görseli teknoloji ile üreten Björk makine, sanat ve beden başlıkları altında seyirci/sanatçı duyularını en üst seviyede deneyimlemektir. Björk aynı zamanda müziğinde teknolojiyi kullanmasının yanı sıra canlı performanslarında da teknolojiyi kullanmıştır. Örnek olarak, hareketlerinin dijital temsillerini oluşturmak için hareket yakalama teknolojisini kullanmış ve bunları daha sonra performansları sırasında gerçek zamanlı görsel efektler oluşturmak için kullanmıştır.

“Bir şarkıyı duvara nasıl asarız?” sorusu ile beraber her işinde farklı teknolojiyi, farklı fikri kullanmıştır. Bilinmeyene giriş yapmayı çok sevdiğini söyleyen Björk, bu yolda hata yapmayı da sevdiğini belirtmiştir. Buna bağlı olarak teknolojinin şimdiki halini bir “Bilinmeyen” olarak nitelendirmek yanlış olmaz. Teknoloji günden güne gelişir, aynı

zamanda sanat da günden güne gelişir ve değişir. Teknoloji ve sanatın birleşimini baştan sonra bir değişim olarak kabul etmek mümkündür.



Görsel 13. Björk, Her Şey Sevgi Dolu (1999), Yönetmen Chris Cunningham
(<https://www.youtube.com/watch?v=1xWWsi3RwNI> Erişim Tarihi 08.04.2023)

Björk'ün “Her Şey Sevgi Dolu /All Is Full of Love” isimli müzik videosu sanat, müzik ve teknolojiyi bir arada harmanlayan bir çalışmadır. Videoda ikisi de Björk'e benzeyen, samimi bir şekilde kucaklaşan iki insansı robot yer alıyor. Robotlar minimal ve beyaz bir dünyada tasvir ediliyor. Videonun tamamı efektlerin ve bilgisayar teknolojisinin karışımından oluşuyor.

İnsan-teknoloji ilişkilerinin keşfi, “Her Şey Sevgiyle Dolu” teknolojinin yönlendirdiği ve kısmen de olsa yönettiği bir dünyada insancıl bir bağlantıyı temasını araştırıyor. Robotların insan ilişkilerinde aracı ve temsil olarak kullanılması teknoloji ile insan duygularının ilişkisini ele alıyor. Fütüristik estetik, videonun görsel stili ve robotların tasarımı ile öne çıkmıştır. Videoda tasvir edilen net çizgiler ile minimalist renk paleti ve teknoloji, teknoloji ile insanlığın uyum içerisinde olduğunu ve dünyayı nasıl paylaştıkları konusunda katkı sağlıyor.

Bilgisayar tarafından oluşturulmuş olan görüntülerin entegrasyonu videonun başka bir teknolojik aracıdır. CGI (Bilgisayar Tabanlı Görüntü) gerçeküstü bir ortam yaratarak görsel hikâye anlatımını geliştirmiştir. Buna bağlı olarak teknolojinin kullanımı sadece bir araç olarak değil sanatsal vizyonun önemli bir parçası olarak katkı sağlamıştır.

Robotların ana karakterler olarak seçilmesi sembolik bir anlatımı ifade eder. İnsanlar ve teknoloji arasındaki ilişkiyi deneyimlenmesine zemin hazırlar.

4.2. ALGORİTMA VE İNSAN DENEYİMİ

Yine üretim sürecimde kullandığım temel dinamiklerden bir diğerini algoritmalar oluşturmaktadır. Bu kavramı şu şekilde tanımlayabiliriz;

“Algoritma, belli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için tasarlanan yol.”^{[1][2]} Matematikte ve bilgisayar biliminde bir işi yapmak için tanımlanan, bir başlangıç durumundan başladığında, açıkça belirlenmiş bir son durumunda sonlanan, sonlu işlemler kümesidir. Genellikle bilgisayar programlamada kullanılır ve tüm programlama dillerinin temeli algoritmaya dayanır. Aynı zamanda algoritma tek bir problemi çözecek davranışın, temel işleri yapan komutların veya deyimlerin adım adım ortaya konulmasıdır ve bu adımların sıralamasına dikkat edilmelidir” (Wikipedia, Algoritma, Erişim Tarihi 21.07.2024).

Bir hikâye görselleştirmek istenildiğinde önce hikâyenin kendisine karar verilir, bu hikâyenin hangi amaca ulaşacağı belirlendikten sonra ne şekilde anlatılacağı ve hangi sonuca varacağı yönünde ilerlemelerle tamamlanır. Bilgisayar ve yapay zekanın bu yoluna algoritma, insanın yürüttüğü bu sürece ise deneyim denir.

Yapay zekayı, teknolojiyi, makineyi kullanan yeni medya alanındaki sanatçılar her birey için benzersiz ve kişisel deneyimler yaratarak insan ziyaretçilerle etkileşim kurmak üzere üretilmiş insanlar ve yapay zekâ sistemleri yaratmaya devam etmektedir. Birçok durumda bu deneyim neyin gerçek neyin yapay olduğu hakkında sorular sorulmasına öncülük etmiştir. Genel olarak yeni medya sanatında yapay insanların kullanımı, insan olmanın ne anlama geldiğini ve bilincin, kimliğin doğası hakkındaki varsayımlarımızı değiştirebilecek çok katmanlı bir keşif alanı olarak kabul edilebilir. İzleyiciler bu yapay varlıklarla ve onları öne çıkaran atanmış hikâye ve kimleriyle ilişki kurarak gerek bireysel gerek ise toplumsal sorularını düşünmeye itilmiştir.

Yapay zekada karşımıza çıkan “Meta insan” terimi, genellikle dijital dünya, sanal gerçeklik gibi teknolojiler ile geliştirilmiş insanlar için kullanılır. Ben de kurgularımda meta insanlara yer vererek; onlar üzerinden sanat pratiği oluşturmaya çalışmaktayım. Gerçek insanlar bu teknolojileri kullanarak meta insanlar yaratabilir ve sanat bunun hakkında birleştirici bir rol

oynayabilir. Bir sanatçı, insan vücudundaki verileri göz önünde bulundurarak bu verileri sanatında bir araç haline getirebilir. Bu aslında insan bedenini ve zihnini daha iyi anlamaya ve deneyimlemeye yardımcı olmuştur.

Yapay insanlar, yani “Meta İnsan” sanal veya sadece fiziksel varlıklar olarak düşünülebilir. Yapay insanların gerçek insan zihni, ruhu ve bilinci ile bir oluşması etik açıdan ve bilimsel açıdan birçok zorlu tartışmayı beraberinde getirir de sanat bu tartışmayı kaldırabilir. Bilimsel açıdan insan zihninin ve ruhunun yapay bir “şeye” aktarılması bilincin ve kişilik gibi soyut kabul edilen kavramların işleyişi konusunda soruları beraberinde getirir. Sanatın bu tartışmayı kaldırabilmesi konusunda resim sanatı örnek verilebilir. Örneğin bir ressam yapay insanın, yaşayan gerçek bir insanın zihnini ve ruhunu arayışını ele alabilir. Bu arayışı tuval üzerinde yansıtabilir. Kısacası sanatın farklı türleri, farklı alanları yapay insanlara gerçek ruhu aşılama konusunda elverişlidir. Bu konuları ifade edebilmek için birçok farklı yol sunar.

İnsan sadece organları, uzuvları, sesleri, bedenleri ile var olmaz. Her hikâye bir deneyim oluşturur. Anlatım biçimi olarak meta insanların kullanıldığı bu video işinde var olan hikâye yeni bir gerçeklik ile yeni bir deneyim haline gelmiştir.

4.3. SANAL GERÇEKLİK ÜZERİNE

Tez kapsamında ve genel olarak üretim sürecimde algoritmalar dışında sanal gerçeklik ile üretilmiş imgeler ya da sesler kullanmaktayım. Sanal gerçekliği tanımladığımızda “Sanal gerçeklik (İngilizce: Virtual reality; VR), teknoloji kullanılarak oluşturulan kurgular ile gerçek ve hayalin birleştirilmesidir.” (*Wikipedia, Sanal Gerçeklik, Erişim Tarihi 22.07.2024*) Sanal gerçekliğin tanımında bahsedildiği gibi kurguların gerçek ve hayal ile birleşmesi bilinç ile alakalıdır. İnsanlar sanal olmayan dünyayı kendi gerçeklikleri ve çerçeveleri ile izlerler. İnsanların dünyayı algılayış biçimi fiziksel oluşumları ile kısacası “his” ile ortak çalışır. Sanal (*gerçekte var olmayan, gerçeklikte yeri olmayan, ancak zihinde tasarlanan.*) dünya bu gerçeklik hissini ve çerçeveyi ortadan kaldırır ve yeni bir bakış inşa eder. Sanal gerçeklik göze başka bir kadraj kazandırır. Örneğin iki boyutlu bir video izleyiciye kendi gördüğünü gösterir. Kadrajını seçer ve bu kadrajı sunar. Aynı zamanda sanal gerçeklik ile yapılmış 360 derecelik video işlerinde kadraj tamamen izleyicinin

seimine baėlıdır. Tıpkı sanal olmayan d nyada bakışı bilincin setiėi gibi bu yeni deneyimlediėimiz sanal gereklik videoları, d nyaları kiřiye kendi bakışını seme  zg rl ė  tanır.

Dijital g r nt , dijital formatta yakalanan ve saklanabilen iki boyutlu bir g rsel sahnenin temsili olarak tanımlanabilir. Temelde g r nt deki her bir pikseli temsil eden bir sayı koleksiyonudur. Dijital g r nt  kavramı modern teknolojinin temeli olarak kabul edilir. Tez kapsamında da eser  retim s reci dijital g r nt   zerinden ilerlemektedir. Bu s reci iki ařamada ele almak gerektiėinde;

“G n m zde bilgisayar teknolojisi, dijital g r nt   retiminin temel kaynaklarından biri olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar aracılığı ile  retilen dijital g r nt  ise nesnelerin sayısal temsili olarak aıklanabilir. Bu fiziksel olmayan nesnelerin bilgisayar ortamında  retilmesi de sanatta dijital sanat olarak isim bulmaktadır.  zellikle R nesans’tan bu yana sanatla i ie olan teknoloji, g n m zde dijital teknoloji ile iliři kuran sanat eserlerine d n řm řt r. Yeniliki sanatılar her zaman yeni medya araları ve materyalleriyle ilgilenmiřtir.” (M. Karakuyu řeng der, 2019: 21)

Dijital g r nt   retim s recinde kullanılan belli kavramları belirtmek gerekebilir. Bunlar dijital boyama, fotoėraf d zenleme ve   boyutlu modelleme eser  retim s recinde yararlanılan kaynaklardır. Bu kavramları tanımladıėımızda;

Dijital Boyama: Geleneksel tablolara benzeyen sanat eserleri oluřturmak amacıyla bir dijital izim tableti ve yazılımı bir arada kullanmayı ierir.

Fotoėraf D zenleme: Bu teknik fotoėrafları d zenlemek, renklerini parlaklıklarını, kontrastlarını ve diėer y nlerini deėiřtirmek veya geliřtirmek iin birtakım yazılımların kullanılmasını ierir.

“Sanal d nyanın aralarından yansıyan dijital g r nt lerle, temelde g rseller olarak karřılařılmaktadır. Bir bařka ifadeyle sonsuz, sınırsız sayıda g rselin g ze geliř biimiyle ili dıřlı bir etkileřim s z konusudur. B t n bu g rseller dijital g r nt ler d nyasını yaratır. Dijital g r nt lerin sanal d nya ierisinde hareketliliėi konusuna gelindiėindeyse oėu zaman dijital g r nt ler kendi iinde hareketlidirler ve hareketli dijital g r nt ler olarak tanımlanmaları gerekmektedir. Aynı zamanda kendi iinde duraėan ya da hareketli olan dijital g r nt ler sanal d nyanın ierisinde oluřturuldukları an itibariyle sonsuz ve sınırsız bir aėın ierisinde hareket etmeye bařlarlar.” (T. M. ATAL, 2016:58)



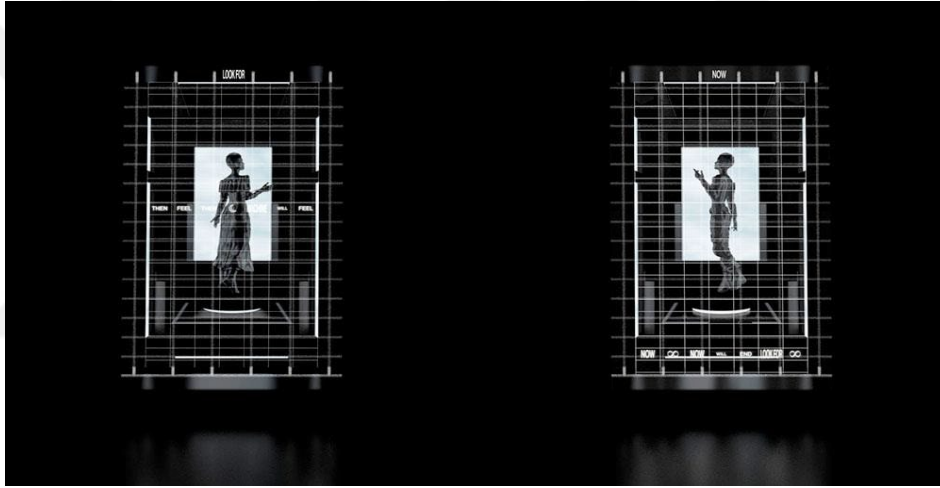
Görsel 14. Cécile B. Evans, Kalbin İstediği Şey, 2016, Video, 0:41:5'', Castello di Rivoli
(<https://fondazioneartecrt.it/en/artwork/what-the-heart-wants-cecile-b-evans/> Erişim Tarihi
08.04.2023)

Kendi çalışmalarında ele aldığım “Yapay varlıkların duygusal ile bağlantı potansiyeli” düşüncesine örnek olarak verdiğim Cécile B. Evans’ın “Kalbin İstediği Şey” isimli çalışması insanlarla teknoloji arasındaki ilişkiyi araştıran bir video çalışmasıdır. Bu video çalışmasında yapay zekâ varlığı olarak gösterilen “YL35” adlı dijital karakter; aşk, arzu ve teknolojinin duygusal etkilerini deneyimler. Evans çalışmalarında sıklıkla kavramsal derinliği kullanmıştır. Bu da izleyicilerin dijital çağda insani deneyimlerin doğasını düşünmeye teşvik etmiştir.



Görsel 15. Cécile B Evans, Amos’un Dünyası (2017), Enstalasyon, Mumok Vienna
(<https://www.studiointernational.com/cecile-b-evans-amos-world-episode-one-review-mumok-vienna>
2024)

Cécile B. Evans'ın diğ er bir  alıřması olan “Amos’un D nyası”; Evans'ın teknoloji, dijital k lt r ve yapay zekanın, insan iliřkileri ve duyguları  zerindeki etkisini arařtıran bir multimedya enstalasyonudur. Bu  alıřmayı se memin temel sebebi, insanın teknoloji ile olan iliřkisini, izleyici i in bir deneyim alanı olarak yaratmasıdır. Bu  alıřma tıpkı kendi  alıřmalarımda  ne  ıkan d ř nce gibi teknolojinin y nettiğı bir d nyada kiřisel ve  znel bir deneyime odaklanır. Aynı zamanda Evans hafıza kavramına eğılen bir sanat ıdır. Peki nedir bu hafıza? Hafızanın depolanması artık teknolojik bir kavrama d n řmektedir. Teknolojik cihazlar t m yařantımızı ve hafızamızı depolayan alandır. Artık aile alb mleri ya da b y klerden dinlenen  yk ler ya da masallar yapı bozuma uğıramakta ve sanal ger eklik  zerinden bir bireysel ve kolektif hafızalar oluřmaktadır. Evans sanal ger eklik ile bu durumu ele almaktadır.



G rsel 16. LaTurbo Avedon, Falcı, Enstalasyon, 2019

(<https://www.makery.info/en/2021/06/08/english-all-of-us-collectivity-challenges-hyper-individuality-in-the-strp-festival/> Eriřim Tarihi 15.05.2024)

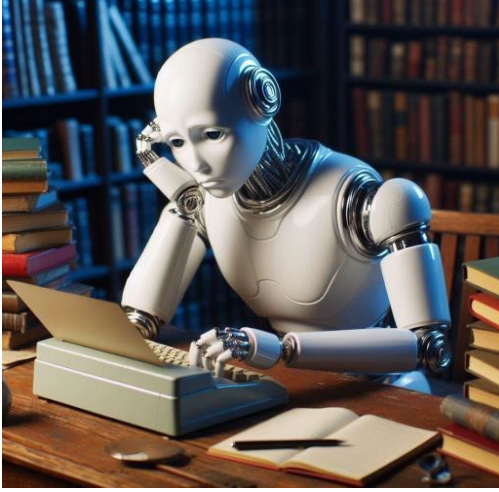
Ger ek hayatta kimliğı tam olarak bilinmeyen sanat ı ve k rat r olan LaTurbo Avedon'un  alıřmaları sıklıkla kimlik, kendini temsil etme ve dijital alandaki varoluřun iliřkilerini ele alır. Kendi  alıřmalarına  rnek olarak vermemin temel sebebi sanat ının dijital bir kiřilik oluřturmasıdır. Sanat ı kasıtlı olarak anonim kalır ve yalnızca dijital alanda var olmayı ve kimliğini oluřturmayı se miřtir. B ylece iřleri geleneksel sınırlara meydan okuyarak giderek dijitalleřen ve birbiri ile iliřki i inde olan d nyadaki benliğın ifadesi ve doğıası hakkında soruları g ndeme getirmiřtir.

Yapay zekâ örneklerden öğrenir. Manzara, hayvan, insan gibi imgeleri analiz eder ve bunlardan tamamen farklı görseller üretir. Basit bir şekilde desenlere bakarak veri havuzuna aktarır ve girilen kelimelerin tam olarak neye benzediklerini öğrenir.

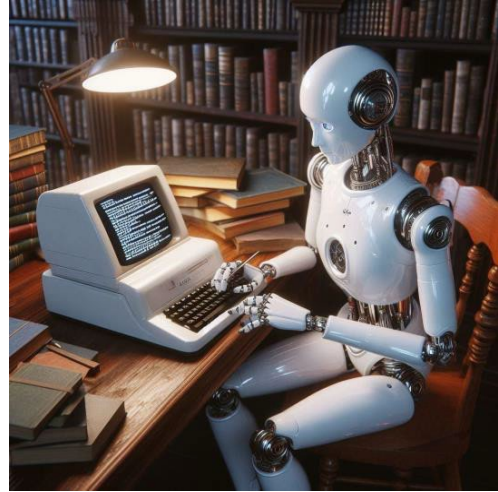
4.4. PROMPT OLUŞTURMA (YAPAY ZEKÂ)

Yine tez kapsamında ve genel üretim sürecimde eğildiğim konulardan ve işlemlerden bir diğeri Prompt /yapay zekâ oluşturmaktır. Yapay zekanın görüntü oluşturmalarını sağlamak için görüntüyü tasvir etmek gerekir. Buna “prompt” adı verilir. Net bir talimat ve açıklama ile görüntü oluşturma sağlanır. Metin açıklaması, anahtar kelimeler, varsa referans görselleri bu adımların gereksinimleridir. Bu oluşturma için belirgin metinler ve kavramlar seçerek; alanı daraltmak gereklidir. Örneğin kavram olarak eğildiğim tanımlamalardan örnek vermek gerektiğinde; *‘Cinsiyetsiz bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor’* açıklamasının görselini yapay zekâ öğrendiği bütün verileri bir görsel haline getirmektedir. Örnek olarak oluşturulan aşağıdaki iki görselde, yapay zekâ bilgisayarın derin veri havuzundan öğrendiği *‘Sandalye’* ile *‘Eski bir sandalye’* tasvirini ayırt ederek yazılan ve kullanıcının istediği veriyi görselleştirebilir.

Yapay zekâ gerçek anlamda duyguları bilmez ve deneyimlemez, bunun yerine görüntülerdeki duygu kalıplarını ve bunların yansımalarını tanıyarak öğrenir. Örneğin yüz tanıma için oluşturulmuş yapay zekâ modelleri veri kümeleri sayesinde görsellerdeki yüz ifadelerinin mutsuz, mutlu, öfkeli olarak etiketleyebilir. Örneğin mutlu bir görüntü talep edildiğinde görseli daha canlı, gözleri daha parlak yaparken üzgün bir görüntüyü görselleştirirken daha kasvetli ve koyu renkler kullanarak bu duyguyu görsel olarak destekler. Yukarıdaki örnek görsele ek olarak “Yorgun” talimatı verildiğinde yüz ile birlikte beden dilini de buna uyumlu olarak değiştirebilir.



Görsel 17. ‘Cinsiyetsiz yorgun bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor’ Dall-E3 ile üretilmiştir.



Görsel 18. ‘Cinsiyetsiz bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor’ Dall-E3 ile üretilmiştir.



Görsel 19. ‘Gelecekte esinlenilmiş, mutlu ve heyecan dolu bir manzara’ Dall-E3 ile üretilmiştir.



Görsel 20. ‘Gelecekte esinlenilmiş, depresif ve negatif bir manzara’ Dall-E3 ile üretilmiştir.

Aynı şekilde örnek olarak ‘Gelecekte esinlenilmiş, mutlu ve heyecan dolu bir manzara’ talebine karşı verdiği görselde, daha canlı ve sıcak renkler kullanırken (Görsel 19-20) örneğinde aynı cümleye depresif ve negatif duygular tanımını eklediğimizde daha soğuk renkler kullanmıştır. Yapay zekadan ‘Mutluluğun Resmi’ (Görsel 21-22) görseli istediğimizde karşımıza ‘Mutluluk’ ve ‘Resim’ kelimelerini en yakın şekilde yansıtan

imgelerden oluşturulan bir görsel çıkar. Bu da yapay zekanın öğrendiği yöntemleri kullanma şekline örnektir.



Görsel 21-22. “Mutluluğun Resmi” Dall-E3 ile üretilmiştir.

Yapay zekâ ‘mutlu’ olarak etiketlenmiş görüntüleri analiz ederek mutlulukla ilişkili özellikleri belirleyerek bu bilgiyi kullanır.



Görsel 23. “Sandalye” Dall-E 3 ile üretilmiştir.

Görsel 24. “Su ile üretilmiş sandalye” Dall-E 3 ile üretilmiştir.

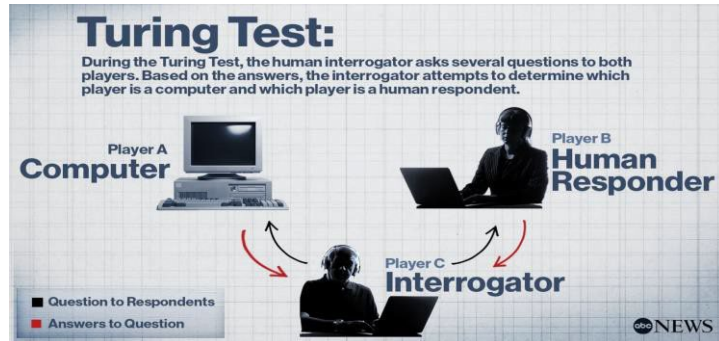
Yapay zekanın görüntü ve videolar gibi görsel verileri yorumlamayı, öğrenmeyi ve analiz etmeyi içerdiği çeşitli teknikleri vardır. Bunlardan bazıları Nesne Algılama, Derin Öğrenme ve Veri Büyütme ile açıklanabilir.

Nesne algılama sadece bir görüntüdeki nesneyi değil, bir görüntü içinde birden çok objenin yerini sınıflandırabilmeyi içerir. Bu basit olarak bir görüntünün içerisindeki konumları belirtebilmek için algılanması gereken nesnelerin etrafını çerçevelemek olarak anlatılabilir. Bu sınırlayıcı çerçeve objenin genişlik ve yüksekliğini tanımlar ve veri havuzuna iletir.

Derin öğrenme ise verileri birçok katmana ayırarak desenleri modellemeyi öğrenen bir makine öğrenimidir. Basitçe bir beyinin defalarca bir şeyi görerek tanıması ve örneklendirerek öğrenmesi olarak söylenebilir. Daha önce sandalye nesnesini bilmeyen bir beyne sandalye gösterilip bunun bir sandalye olduğu öğretildiğinde bunu öğrenir ve daha sonra hiç görmediği yeni bir fotoğrafta sandalyeyi tanıyabilir.

Veri büyütme olan görüntüleri ölçülendirme, çevirme gibi etkiler uygulayarak yeni örnekleri oluşturmak olarak açıklanabilir. Sandalye örneğinden gidilecek olursa bir bilgisayardan sahip olduğumuz sandalyelerden çok farklı bir sandalye yapmasını istiyoruz, buna ek olarak (bkz. Görsel 23.) ahşap dışında ‘su’ tanımlamasını yaptığımızda yapay zekâ daha önce öğrendiği sandalye nesnesini, veri büyütür (yani değişiklikler yaparak) sudan yapılmış bir sandalyeye dönüştürebilir.

Yapay zekaya katkı veren en önemli isimlerden biri olan matematikçi ve bilgisayar bilimcisi olan Alan Turing yapay zekayı icat etmiş olmasa da çalışmalarıyla bu alanın temelini atmıştır. Bilinen en büyük katkılarından biri Turing Testi ismini verdiği çalışmasıdır. Turing Teski bir makinenin akıllı davranışlar sergileme yeteneğinin ölçülmesi ile ilgili olup makineyi insandan ayırt edilemeyecek davranışlarını ölçen bir testtir.



Görsel 25. Turing Test ABC Haber Fotoğraf İllüstrasyonu, Getty Images
(<https://abcnews.go.com/US/turing-test-determines-computers/story?id=101486628>)
Erişim Tarihi 21.05.2024)

Bu testin bir versiyonunda bir insan hem bir makineyle hem de bir insan ile doğal konuşmalar gerçekleştirir. Fakat bu doğal konuşmaların muhataplarının bilgisayar mı yoksa insan mı olduğu hakkında bir ipucu yoktur. Dolayısıyla bu testin asıl amacı makinenin bu konuşmalara insandan ayırt edilemeyecek şekilde yanıt verecek olmasıdır. Eğer bu konuşmaları değerlendiren kişi yalnızca konuşmaları ele alarak makine ve insan arasında bir ayırım yapamıyorsa makine Turing Testini geçtiği kabul edilir.

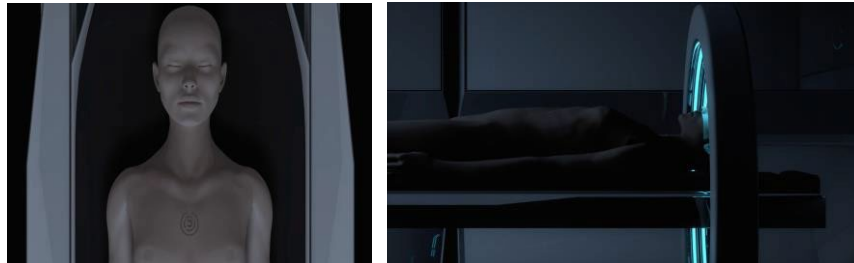
Turing Testini geçmek makinenin doğal dili üretme, kullanma, bilgi sunma, akıl yürütme yeteneği ile beraber insan zekasını taklit edebileceği anlamına gelir. Bu sayede Turing Testi günümüz yapay zekâ alanında bir değerlendirme, kıyaslama görevi görerek bu alana katkı sağlamaktadır.

Yine yapay zekâ ve makine üzerinden sanat pratiği geliştiren belirgin sanatçılardan bir diğeri İngiliz Anna Ridler'dir. Yeni medya, yapay zekâ ve makine öğrenimi sanatında eğildiği ana konudur ve çoğunlukla kimlik ve insan deneyimini veriye bağlı araştırmalar oluşturmuştur. Çiçeğin yetiştirilme serüvenini inceleyen Ridler, 'Mozaik Virüs' adlı çalışmasında lale görüntülerinin ve metinlerin veri kümeleri alanında eğitilmiş derin öğrenme algoritmalarını kullanmıştır. Veri toplama belirli bir tema üzerinden verileri toplayarak bunları çeşitli kümelere ayırarak yinelemiştir. Güzellik ve arzu kavramlarını yansıtan bir çeşit görsel anlatı oluşturarak teknoloji ve doğa arasındaki ilişki anlatılmıştır. Anna Ridler yapay zekâ ve yeni medya sanatına ilişkin gelişen teknoloji ile etik üzerine düşünerek çalışmalarını üretmektedir.



Görsel 26. Anna Ridler, Mozaik Virüsü, 3 Ekran Video Enstalasyon, 2019
(<https://annaridler.com/mosaic-virus> Erişim Tarihi 21.05.2024)

Estela Oliva'nın "Random International Rain Room/ Uluslararası Rastlantısal Yağmur Odası" (2019), adlı çalışmasında ise izleyiciler sergide yalnızca üzerlerine su damlalarının düşmediği bir alanda yürüyebilirler, çünkü sensörler hareketlerini algılayarak suyun akışını durdurur. Çalışma prensibi olarak "Rain Room" tavana yerleştirilmiş su püskürten sensörler ve bunları kontrol eden hareket sensörleri ile çalışır. Bu sensörler odada hareket etmekte olan kişileri algılar ve algıladığı bölgedeki su akışını durdurur. Bu çalışmada su sürekli bir biçimde geri dönüştürülür. Bir yönü ile deneyim alanın dönüşen sanat ortamı aynı zamanda izleyicinin aktif katılımı ile şekil alır.

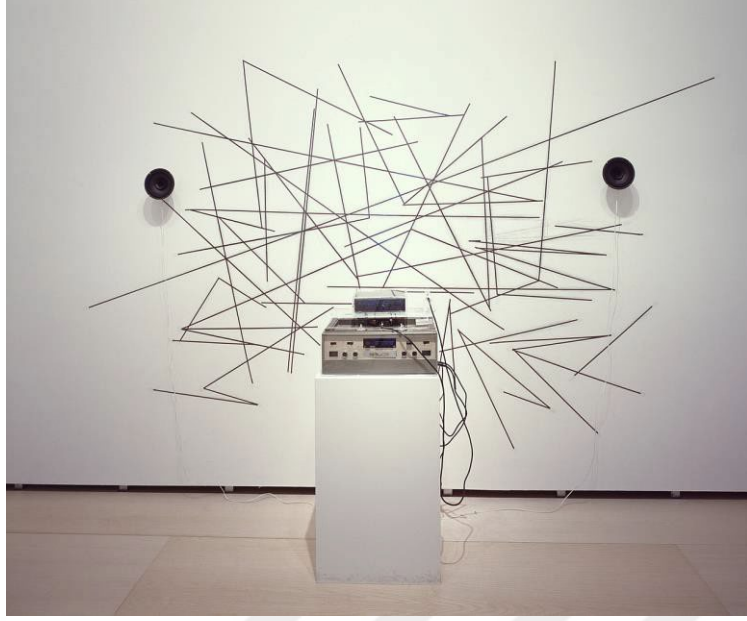


Görsel 27. Estela Oliva, Klon Serisi JANMAR B17, Kısa Film, 2017
(<https://www.clonworks.com/janmar-b17> Erişim Tarihi 21.05.2024)



Görsel 28. Random International, Rain Room, 2012, Su, Enjeksiyon Kalıplı Fayanslar, Solenoid Valfler, Basınç Regülatörleri, Özel Yazılım, 3 Boyutlu İzleme Kameraları, Çelik Kirişler, Su Yönetim Sistemi, Izgaralı Zemin. Enstalasyon Görünümü, Modern Sanat Müzesi, New York, 2013 (<https://www.artforum.com/features/limits-of-control-rain-room-and-immersive-environments-217722/> Erişim Tarihi 30.05.2024)

Bunun gibi interaktif enstalasyonlar, sensörler, dijital teknolojiler, projeksiyonlar, ekranlar, bilgisayarlar gibi teknolojik medya araçları ile birlikte oluşturulur. İnteraktif sanatın tarihsel gelişimi 20. yüzyılın ortalarına kadar uzanır. 1960’larda sanatçılar, izleyicilerin de katılım sağladığı eserler yaratmaya başlamışlardır. Bununla birlikte teknolojinin de gelişmesiyle doksanlar sonrasında bu interaktif enstalasyonlar daha gelişmiş bir hale geldi. Video sanatı ve Fluxus hareketinde ele alınmış Nam June Paik’den yine bahsetmek gerekirse; kendisi interaktif sanatın öncülerinden biri olarak bilinir. Örneğin “Random Access/Rastgele Erişim” isimli çalışması izleyicinin doğrudan katılım sağladığı bir eserdir. Bu eser manyetik bantlardan ve ses üreten cihazlardan oluşur. Bu çalışmada duvara yapıştırılmış manyetik bantlar ses kaydı içerir. İzleyiciler bir sensör yardımıyla bu manyetik bantlar üzerinde gezinebilirler. Bu sayede çalışma katılımcılara bağlı olarak sürekli değişen sesler üretir.



Görsel 29. Nam June Paik, Rastgele Eriřim, 1963 (2000 Versiyon)
(<https://www.guggenheim.org/artwork/9536> Eriřim Tarihi 07.06.2023)

5. BENİN İNŞASI

Tarihte üç büyük olay vardır. Bunlardan ilki, evrenin oluşumudur. İkincisi, yaşamın başlangıcıdır. Bu ikisiyle aynı derecede önemli olan üçüncüsü ise “yapay zekâ”nın ortaya çıkışıdır.”

Edward Fredkin

“Sanatın bir imal etme eyleminden çok açığa çıkartma eylemi olduğu göz önünde bulundurulduğunda, sanat ve techne arasındaki ilişki daha da belirginleşmektedir. Bu özellik Yunanca techne’ye ait olan anlamına gelen teknik kavramı ile sanat anlayışında yerini almıştır. Heidegger, teknik sözcüğünün de aynı techne sözcüğü gibi bir açığa çıkartma biçimi olduğunu savunmuştur. Heidegger’in bu varoluşçu bakış açısı ile teknik sadece bir amaca yönelik geliştirilen bir araç olarak görülmemiş, aksine amacı da etkileyen bir süreç olarak dikkate alınmıştır. Teknik her ne kadar daha önceden belirlenmiş amaçlara yönelik bir araç olarak görülse de, araç seçimini belirleyen amacın da bir neden olduğu düşünüldüğünde, tekniğin kendisinden çok tekniğin özünün kavranması önem kazanmaktadır. Tekniğin özünü kavramak, tekniğin ruhunu ele geçirmektir ve asıl olan da budur.” (D.A. Altunay, 1999: 17) Her sanatın kendine ait bir tekniği olduğu düşünüldüğünde bu kavram daha da önem kazanmaktadır. Çünkü her sanatın kendine özgü tekniğini kullanan sanatçıdan, o tekniğin ruhunu ya da özünü yakalaması beklenir.”

“Teknik her sanat için farklı özellikler gösterse de sonuçta sanatçı yaratıcılığı ile bütünleşir ve sanatçının yaratım süreci içinde yerini alır. Sanatçı, sanat eserini açığa çıkarmada tekniği kullanırken bir bakıma bu tekniğin gelişimine de katkıda bulunur.” (D.A. Altunay, 1999: 21)

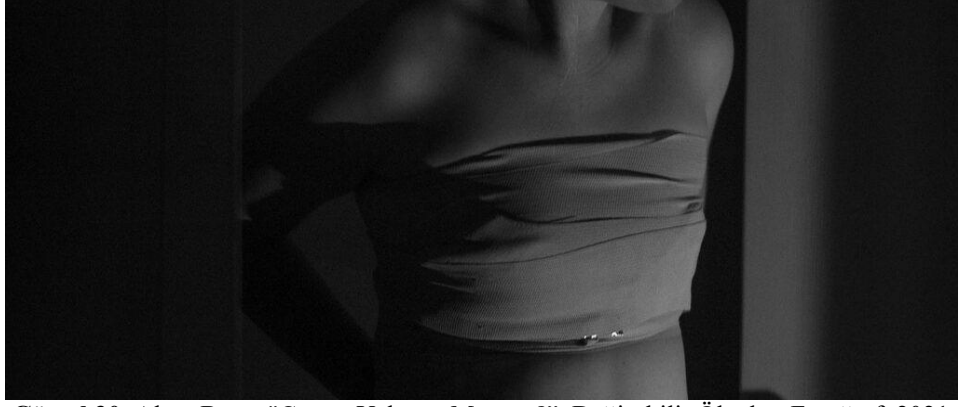
Tez kapsamında üretim süreçleri, ilk olarak fotoğraf ardından yapay zekâ, sanal gerçeklik kısacası yeni medya üzerinden üretim sürecine dayanmaktadır. Bu sürece geçmeden önce söylenmelidir ki, bilim ve teknolojik gelişimlerin günden güne gelişen uygulamaları tezin üretim sürecine yansımıştır. Fotoğraf ile başlayan üretim sürecim sanal gerçeklik

üzerinden ilerlemektedir. Philip Hayward'ın bilim ve teknoloji ile ilgili yorumu, üretim sürecime ışık tutar niteliktedir. “Bilimin gelişmesi ve yeni teknolojileri kullanıma sunması ile sanatçılar ve bilim insanları arasındaki ilişki de yakınlaşmaya başlamıştır. Bu noktada her ikisinden de üreten insandan yeni bir yüksek yaratım gücü beklenmekte, sanat, teknolojisi ve ilim arasındaki iletişim metotlarının özümzenmesi de istenmektedir. Bu niteliklerde ortaya çıkacak sanat eserleri yaşamın içinde kendilerine yer bulabileceklerdir.” (P. Hayward, 1990: 41)

Üretim sürecim ekran üzerinden şekillenir. Ekranı bir yüzey olarak kullanımına bakıldığında söylenebilir ki “Ekran, elektronik görüntünün yüzeyidir. Bu yüzey ışıklı noktacıklardan oluşan bir yüzeydir ve filmdeki gibi yansıtılan ışıktan oluşturulan bir yüzey değildir. Aksine ekran yüzeyindeki elektronik görüntünün kendisi ışıktır. Bir ışık yansımasıdır. Bu özellik, sanat tarihi boyunca kullanılan yüzeyin yapısına ait önemli bir değişimdir. Video ile birlikte ilk defa, kendisi ışık kaynağı olan bir yüzey, görüntü yaratmak için kullanılmaya başlanmıştır.” (D.A. Altunay, 1999: 50)

Fotoğraf tekniği ile başladığım çalışmalar kavram olarak toplumsal cinsiyet eşitliğine dayanır. İlk üretimlerim olan “Canını Yakıyor Muyum?” adlı fotoğraf; sargı bezi ile oldukça sıkı bir şekilde sarılmış kadın bedeni görülmektedir. Bu fotoğraf hem görsel hem dil anlamında aynı bağlamdan beslenir: kadın ve kadına yüklenen tabular... *Bozulma Sergisi Üzerine* adlı makalede yer bulan bu imgeyi, makalenin yazarı Seniha Ünay şu cümlelerle yorumlamaktadır:

“Canını Yakıyor Muyum?” çalışması, toplumsal normlara karşı bedeni sadece ruhsal olarak değil fiziksel olarak da netleştirmeyi arzular. İlhak Altıparmak'ın çalışmasında dikizleyen bakışla ima edilen saklanma fikri, Başar'ın çalışmasında sargıların ardında bedeni baskılayarak ortaya çıkar bu sefer. İlhamını İspanya'da 1901 yılında normların dışındaki yaşam biçimlerini kabul ettirmek için mücadele etmiş olan iki kadından alan fotoğraf çalışmasında, göğüslerini sargı bezi ile baskılamış kadının, sargı bezini bir direnç formu, mücadele aracı olarak belirlediği okunur. Oysa kapatan ve baskılayan bu sargı bezi bir taraftan da toplumun, otoritelerin baskısını temsil eder. Sadece bedenleri için değil yaşamları, var olmaları için de mücadele eden insanların hayatlarında artmaya çalıştıkça eksilen taraflarını ima eder. (Ünay, 2022)



Görsel 30. Alara Başar "Canını Yakıyor Muyum?", Değişebilir Ölçüler, Fotoğraf, 2021

Toplumsal otoritelere fotoğraf dili ile eleştiri getirmeye çalışan bu fotoğrafın ardından genel olarak daha hareketli bir görüntü ya da eylem yaratma düşüncesi bu süreçte dahil olmuştur. Yapay zekâ özellikle son serilerde eğildiğim bir yaklaşımdır. Yapay zekaya genel olarak bakıldığında bu kavram, “Bilim ve tekniğin sınırlarının zorlandığı, insanlığın zekâ ayrıcalığının makinelerle tanındığı ya da tanınmaya çalışıldığı bu yeni bilim dalı, oldukça yeni bir geçmişe sahip olmakla birlikte hızla gelişen bir süreç içinde gelişmektedir. Bu noktada yapay zekanın ne olduğu da önem taşımaktadır. Yapay zekanın tanımı üzerine yapılan çalışmalar da aynı yapay zekanın tarihçesi kadar yakın bir geçmişe sahiptir” (*D.A. Altunay, 1999: 21*)

Yapay zekanın bu tam ön görülemeyen gidişatının ilk kaynağına bakıldığında dijital ve makine kavramları karşımıza çıkmaktadır. Çalışmalar da bu kapsamda dijital olarak ilerlemiş ve tümü bilgisayar programlarında üretilmiştir. Bir yoruma bakıldığında;

“Dijital bilgisayarların teknik alt yapısından önce dayandığı temel yaklaşım “düşünen makine” kavramında yatmaktadır. Çünkü insanlığın “düşünen makine” icat edebilme merakı ve isteği sonucunu, bilgisayar sistemlerinin bulunmasıyla vermiştir. Çalışma prensiplerinin mekanik kuramlara dayandığı makinelerin yerine, elektronik kuramlar üzerine oturtulmuş ve kendisine verilen verileri kaydedip, bu verileri işleyerek üzerinde karar verme yeteneği olan akıllı makinelerin bulunuşu yeni bir çığır açmıştır. 20. yüzyılın bilgisayar teknolojisinin ortaya çıkışı ve gelişiminde sibernetik biliminin önemli katkıları vardır.” (*D.A. Altunay, 1999, 22*) düşüncesinde yatan düşünme kavramı tüm işlerde kendisi göstermektedir. İlk olarak çalışmalar belli sağaltımlar yapılarak başlanmıştır. Ev, gri renk,

uzun saçlar, maske, eldiven çoğu çalışmada kendisini görünür kılmakta ve izleyicinin bu imgeler doğrultusunda düşünme sürecine yönelmesi bir yönü ile talep edilmektedir.



Görsel 31. Alara Başar, “Evim Evim Güzel Evim” 2022, Video, 00:17”

Çalışmalarda video tekniğin dışında hikâyeyi de sunma biçimi olarak kullanılmıştır. *Evim Evim Güzel Evim* adlı tekrarlanan video çalışması; evin yavaşça erimesi, ev kavramının kişisel değeri üzerine yapılan bir yorumdur. Ev videonun başlangıcında kütsel ve bozulmamış bir yapıya sahipken videoda yavaş bir hızda erimektedir. Bu yavaşlık aynı zamanda değer kaybının zamana yayılmasını göstermek ister. Erime sonrası kalan ev iskeletleri, yok olmak için zaman harcarsa bile kaybedemediği bazı değerleri gösterir. Videoda gözüken, eriyen tabakanın yansıması bu biçilen değersizlik ile yüzleşmeyi, seçilmiş olan renkleri ise nötrlüğü temsil eder. Her ne kadar kişisel bir bakış açısı olsa dahi bu özel kimliğinin kaybını gösterirken aynı zamanda durumun farkındalığını bilincinde tutar. Ev her insan için farklı bir anlam taşımaktadır. Ev kavramı çoğunlukla bir değer kategorisinde yer alır, değer verilir, değer verilme dahi özel bir yere aittir. Buna rağmen ev kavramı herkes için bir değer taşımaz, aksine gittikçe değer kaybedebilir. Değer kaybettikçe bile kimi zaman tamamen yok olamaz.

İmgeyi sanal bir şekilde ele aldığımızda izleyici ve üreten kişi aynı şeye bakarken farklı hikayeler ortaya çıkarabilir. Bilgisayar üretimi anlatılarda teknik ön plana çıksa da imgeyi anlayış biçimi bilincin tanıdık olanı arama ihtiyacına evrilir. Yukarıda gösterilen bu örnekte

ev akla gelen ilk hali ile yansıtılmıştır. Fakat videonun devamında evin eriyip kaybolurken izlerini bırakması zihnin alışık olduğu sınırların kaybolmamasını göstermektedir. Hikâyeyi ekrana taşırken sanal gerçeklik ile sanal olmayan salt gerçeklik korunmuştur. Bilgisayar ve dolayısıyla yapay zekâ üretimi geniş ifade alanları sağlamıştır.

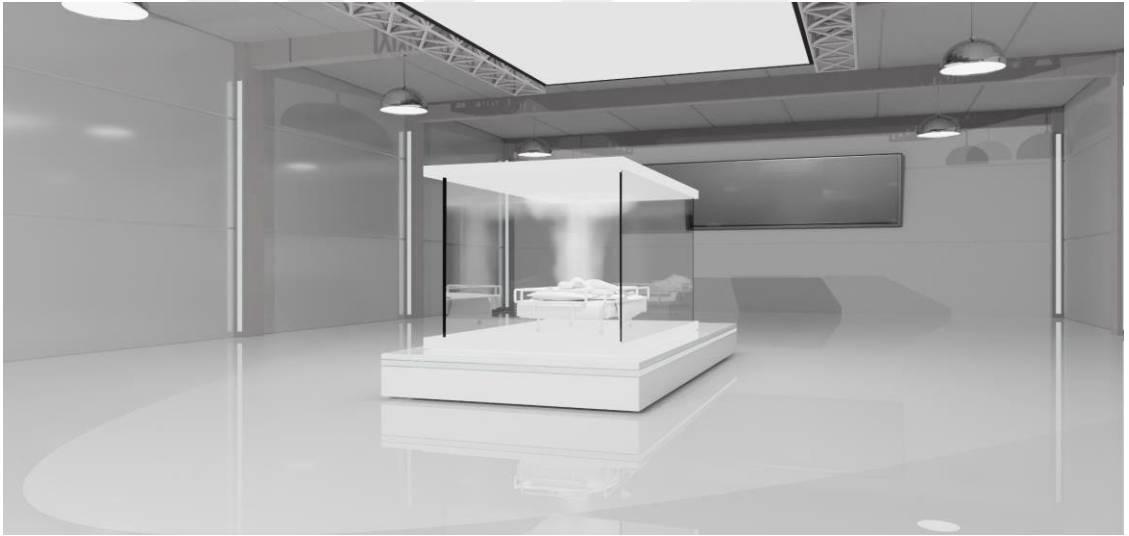


Görsel 32. Alara Başar, “Sen Hep Benim Bebeğim Olacaksın” 2022, Video, 00.25”
<https://vimeo.com/979291700>

Sanal olmayan bedenlerin sanal olmayan hikayelerinde video doğru bir anlatıcı olabilir. *Sen Hep Benim Bebeğim Olacaksın* adlı video çalışması buna örnek olarak gösterilebilir. Meta insan, meta anne. ‘Var olduğunu sandığı bir şeyi sevdiğini sanmak ve bunu doğru şekilde yaptığına inanmak’ bu video işinde ele alınan başlıca bir deneyimdir. Kendinden emin bir şekilde şefkatle sevdiği bu boşluk aynı zamanda izleyici sevilen konuma doğru koyar. İzleyici bu eksikliği kendi deneyimleri ve hikayeleri ile tamamlar. Sevdiğine emin olan videonun ana karakteri ise zorla doğru konuma konulmuştur. Videoda el hareketi izleyiciye dönüktür. Bireysel hikayelerden bağımsız, izleyici de saran ve ona doğru elini uzatan bir imge durumu yaratılmıştır.



Görsel 33. Alara Başar, Hayatının Gidişatı Bana Bağlı, 2023, Video, 00:25''



Görsel 34. Alara Başar, Uyuyan Güzel, 2023, Video, 00:30''
<https://vimeo.com/979294788>

Bir kimlik ihtiyacı olmadan var olabilme eylemi, “Uyuyan Güzel” adlı videoyu tanımlamada yardımcı olabilir. Uyumak eylemsizliğin bir hali olarak temsil edilmiştir. Uyuyan güzel adı iş ile paralel okunmalıdır. Uyuyan Güzel, sözlü anlatı geleneğinin en belirgin yapıtlarındandır. Masal metnlerindeki kodlamalar okunduğunda bir cadının kendisine sunduğu elma ile ölümcül bir uykuya dalan ve sadece bir erkeğin öpücüğü ile

hayata yeniden dönme şansı olan ki bu anlamda tüm yaşantısı eril olanın eylemine göre şekillenen bir karakterdir Uyuyan Güzel. Tokdemir’e göre (2020) “Klasik masallar, tıpkı diğer kültürel ürünler gibi, cinsiyetçi içerikleri nedeniyle kadın mücadelesinin başat alanlarından biri olmuştur”. Bu videoda masalda uyuyan güzeli koruyan cam fabus gibi, siteril bir alan yaratılmak istenmiştir. Hem mekân hem de cam fanus çift katmanlı koruma ya da ulaşılmaz eylemine kapı aralamaktadır. Videoda uyuyan imgeden, nefes alış verişe de gönderme yapan beyaz bir duman/sis çıkmaktadır. Sanal olan üzerinden kültürel aktarımları eleştiren bu video, bir yanılsama olsa bile iktidarın gücünü görünür kılma eylemini de gösterir. Çoklu okuma yapıldığında ise, diğer çalışmalar ile bağlantılı olarak yapayın gerçek olma kaygısının insan kontrolünde olduğu genel okumalardan biridir. Bir insan tarafından yapılan bu kimliksiz figürler bir insanın isteğine bağlı olarak nefes alır, nefes verir, korunur, hareketlendirilir. Eğer yapan kişi kontrol ettiği figürün nefes almasını istiyorsa ona oksijen verir, sevgi göstermesini istiyorsa (Görsel 33) onun hareketlerini yönetir.

“İnsan Yaratımları, Fotoğraf (AI)”, 2023 adlı seri ise, “Evim Evim Güzel Evim” işinin temasıyla bağlantılı olarak ürettiğim bir seridir. Bu çalışmalarda çoğunlukla görülen bir veya çoklu gruplarda senaryonun önünde bulunan figürler üretilmiş insanları barındırır. Bu insanlar gerçek, bir diğer anlamıyla fani insanlar değildirler. Tamamen anlatılmak istenen hikayeleri deneyimleyen birer robot olarak kullanılmışlardır. Mekânın ana konusu olan hikâye dışında tamamen boş olması, rengin salt halinde kullanılması tekin olmayanı işaret eder. Robotlar, yani fani olmayan üretilmiş insanlar, gerçekliğe çok daha yakın ifade edilmiştir. İzleyicilerin rahatlıkla kendilerini bu figürlerin yerine koymaları, hikâyeyi deneyimlemek için bir aracı görevi görmektedir. Arka planda yer alan senaryo çoğunlukla geçmişini temsil eder. Fani olmayan insanlar evin içinde çoğu zaman durağan bir şekilde yer alırlar. Birbirlerine bakmak yerine genellikle kadrajın dışındakine bakar vaziyette olan bu imgeler, uzun düz saçlı, maskülen takım elbise içinde çoğunlukla var olurlar. Kadrajın önündeki hareketsizlik, imgelerin yoğun olduğu alanlar için de geçerlidir. Kalabalık olma halinde bile hareketsiz olan bu imgelerin mekanla arasındaki tek fark sınır çizgileridir. Bu imgeler çoğunlukla mekân ile aynı renk ayarına sahiptir. Evin içinde koltukta dimdik oturan bu imgeler yanında canlı ve cansız nesneler yer alabilir. Örneğin küçük cam fanus

içinde bir ev, küp içinde başka bir küp gibi düşünebilir. Cam fanus içindeki bu küçük ev, bu mekânın dış hali olarak düşünülmüştür. Bu oda kendisini kapsayan şeyi, yine kendi içinde sunmaktadır.



Görsel 35. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Bazı çalışmalarım da bu figürler hikâyenin kendisini oluşturur. Bir aracı değil deneyimin kendisidir. Alışılmış robot imgesinin aksine daha sıcak, hareketleri kısıtlı olmayan, gerçeğe neredeyse yakın halde kullanılmıştır. Örneğin eller ve kısmen görülen bacaklar ten renginde kullanılmıştır. Buna rağmen hepsi suretsiz imgeler olarak var olurlar. Suret ya da bir kişiyi tanımlama isteme çabasına gidilmeden herkes olabilecek ve herkes olmayan bir insan yaratımı esastır. Ten renginin kullanılması ona canlı olma atfını yaparken, suretin maskelenmesi ise bir yönü ile hem ifadenin reddi hem de izleyici ile göz temasını bir

noktada engellemektedir. Saçlar gri/beyaz tonda kullanılmaktadır, bu durum yine cansız olma haline bir gönderme olarak düşünülebilir.



Görsel 36. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Yapay zekâ insanların duyguları ve öznelliğine sahip değildir. Yapay zekâ veri girişleriyle öğrenir veri girişleriyle dönüşler sağlar. Bu yüzden kişisel bakış açılarına, empatiye ve genel olarak insani duygulara sahip değildir.

Görsel üretiminde yapay zekâ girilen kelimelere bağlı veri havuzundan en yakın sonuçları sunmak için programlanmıştır. Bu sayede tek başına değil bir insan ile ortak bir çalışma yaptığında insanın algıları, deneyimleri ve duyguları yapay zekanın veri kümeleri ile birleşimi bir sanat yapıtı oluşturabilir. Bu tek başına yapay zekâ ürünü olmaz. Tek başına

bir yapay zekâ ürünü kodlardan ibarettir. İnsan bu verileri doğru yönlendirerek bir sonuç elde eder.



Görsel 37. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Genel olarak yapay zekâ fotoğraf çalışmalarında yapay zekanın veri bilgisini kendi deneyimlerim, bakış açılarımla imgeleyerek yapay zekaya kelimeler ile komut vererek bir senaryo oluştuyorum. Henüz gelişme aşamasında olan teknoloji ve dolayısıyla yapay zekâ bütün kelimeleri gerçeğe bire bir yansıtmayabilir bu durumda insan algılarını ve yapay zekanın aksine verilerden bağımsız kendi bakış açısını devreye sokar. Baudrillard teknolojiyi vücudun bir parçası olarak görmüş ve mekanik olanı insanın bir kökleşen uzantısı gibi gören bu yoruma istinaden çalışmalardaki kablolarda bu sibernetik dilin yansıtıcılarıdır.

“Klasik (hattâ sibernetik) bir perspektiften bakıldığında teknoloji, vücudun bir uzantısıdır. İşlevsel açıdan insan organizmasının daha karmaşık hâle getirilmiş bir biçimi olan

teknoloji doğaya kafa tutmaya ve ona üstünlük taslayıp egemenliği altına almaya çalışmaktadır. Marx'tan McLuhan'a makineler ve dil yetisi aynı pragmatist bakış açısı doğrultusunda, insan vücudunun organik bir parçası olmakla yükümlü ideal doğal (mekanik anlamda) araçlar/araçlar, uzantılar ve medya-medyatörler olarak değerlendirilmişlerdir.” (Baudrillard, 2002: 52).



Görsel 38. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Bu fotoğraflarda kullanılan takım elbiseler hem bir düzen hem bir disiplin hem de bir otorite içinde olmayı ifade eder. Ayrıca takım elbisenin geleneksel cinsiyet normlarına meydan okumaya başladığı tarihçesine atıfta bulunur. Takım elbise genellikle bedensel hareketleri kısıtlayan bir kumaş olmasında rağmen fotoğraflarda hareketler kısıtlı değil aksine olabildiğince rahattır. Bu da otoritenin takım elbisede değil giyenlerin elinde olduğuna işaret eder. Aynı şekilde bu otorite doğayı da şekillendirir. Arkada yer alan çimde

oltalayan beyaz inekler, bu robotlardan farksızdır. Bu eylemi normalleştiren tek şey otun kendisidir. Kablolar ile bir şekilde yaşam desteği alan imgeler ve beyaz inekler, otoritenin belirlediği prototip yaşamlar olarak var kılınırlar.



Görsel 39. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Beyaz genellikle saflığı, masumiyeti ve erdemi sembolize eder. Beyaz nesneler, beyaz giysiler aynı zamanda ruhsal aydınlanmayı da temsil edebilir. Bu çalışmalarda beyaz hikayelerin kişiselliğine rağmen hikâyeyi nötrlemek, doğal olmayı vurgulamak, bazen anonim hâle getirmek, bazen ise mükemmeli ve hatasızlığı vurgulamak için kullanılmıştır. Çalışmaların bazılarında görünen beyaz örtü ile kaplanmış eşyalar koruma içgüdüsünü temsil ederken bazı kompozisyonlarda bu örtü tamamen silmeden gözden uzakta tutulmayı temsil eder. Beyaz kablolar genellikle bulunduğu fotoğrafta ana karaktere bağlı bir şekilde

görülür, bu kablonun nereye gittiği değişiklik gösterir. Kimi çalışmalarda beyaz kablo iki karaktere bağlıdır. Bu bağlılığı ve ilişkiyi temsil eder. Bazı çalışmalarda ise bu kablonun nereye kadar uzandığı gözükmez, bu da ilişki ve bağın o kompozisyon anında orada olmadığını, yabancılaşma ve uzaklaşmayı temsil eder.



Görsel 40. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2024

Sanat tarihinin önemli bir parçası olan yemek masası bu çalışmada da kullanılmıştır. Masanın uzun ve düzenli bir şekilde duruşu olası misafirlere hazır olarak beklemektedir. İki ana karakter masanın başında oturur, bekleyen pozisyonda görülür. Tabaklar ve bardaklar boştur, aslında bir yemek ve bir buluşma olmayacaktır. Karakterler -mış gibi davranarak birçoğu için olağan ve normal kabul edilen bu durumu yaşamayacaklarının bilincinde poz verirler. Uzayıp ana kadrajdan uzaklaşan masa kavramı incelendiğinde, masa insanları

buluřturan bir kavramdır. Leonardo da Vinci / Son Akřam Yemeęi, Henri Matisse/ Kırmızı Oda, Alexander Rodchenko / İřçi Lokali, Rene Magritte/ Güzeli Gerçekler adlı eserler ve sanatçılar düşünöldüğünde her izm kendi üslubuna göre dönem masasını yaratmıřtır. İnsan yaratımları da bugünün masası olabilir mi?

Genel olarak “İnsan Yaratımları” isimli bu seride karakterler kimliksiz gözükse de aslında bireysel hikâyede çeřitli karakterleri temsil ederler. Çalışmaların bazılarında görölen dięer karakteri kucağında taşıyan ve aslında koruyan kiři, üreten kiřiyi temsil eder. Korunan, muhafaza edilen, uyuyan veya arka planda görölen karakterler bireysel hikâyede kiřinin tam da bunun gibi koruduęu, muhafaza ettięi/etmek istedięi kiřiyi temsil eder. Beyaz aslında bu duruřlardaki soęukluęa da dikkat çekerek. Bedensel hareketler kompozisyonların donukluęuna zıt olarak rahattır. Hikâyenin ana karakteri yani sanatçı, aslında ne yaptığını bilmektedir. Bütün bir kural ve düzenin yanında karakterlerin ve nesnelerin pozisyonları ele alınan bu kiřisel anılarda amaç eksik veya yetersiz olan duygunun dikkat çekmeden kapatılmasıdır.

6. SONUÇ

Sonuç olarak bu tez çalışması, yeni medya araçları, yapay zekâ, video ve fotoğraf sanatı kullanılarak benlik inşasını incelerken, her bölümde elde edilen bulguların bir sentezini sunarak yeni medya üzerine tartışma alanı yaratmayı amaçlamaktadır.

Tezin birinci ve ikinci bölümlerinde yeni medya ve dijital teknolojilerin sanat üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu bölümlerde, Techne kavramının antik Yunan'dan günümüze evrimi ve bu kavramın günümüz dijital sanat uygulamalarına olan etkisi ele alınmıştır. Walter Benjamin'in mekanik yeniden üretim çağı ile ilgili metinleri ışığında, görüntü ve sanatta mekanik üretim süreçleri tartışılmış, fotoğrafın icadıyla ortaya çıkan temsil üzerinde durulmuştur. Bu analizler, yeni medyanın sanatta nasıl yeni ifade biçimleri kazandırdığını ve sanatın geleneksel formlarından nasıl ayrıldığını göstermektedir.

“Techne” kavramı, antik Yunan döneminde zanaat veya sanat anlamına gelir. Techne, pratik uygulamalar ve teorik bilgilere dayanarak bu kavramı modern teknoloji ve sanat alanı ile bağdaştırır. Sanatçılar yazılımlar, bilgisayarlar gibi teknolojik araçları kullanarak eserler yaratır. Bu da techne'nin yaratıcı sürecini teknolojik beceriler ile birleştirir. Buna bağlı olarak techne kavramı teknoloji ve sanatı birleştirerek sanatın değişmekte ve geliştirmekte olan süreçlerini zenginleştirmek için bir köprü görevi görür.

Yapay zekâ, sanatta yeni bir dönemi bizlerle tanıştıırken, sanatçılara yaratıcı süreçlerinde geniş olanaklar sunmaktadır. Yazılımlar, programlar ve diğer dijital araçlar sayesinde sanatçılar, geleneksel yöntemlerin dışında yenilikçi ve interaktif çalışmalar üretmektedirler. Bu durum tezde de belirtildiği gibi sanatın sürecini hızlandırmakta ve sanatsal ifade biçimlerini geliştirmektedir.

Sanal gerçeklik ve interaktif enstalasyonlar, izleyicilerin doğrudan katılımda bulunmasını ve etkileşim sağlanmasına katkıda bulunmuştur. Bu alanda kullanılan siber sanat, dijital teknolojileri ve interneti kullanarak yapılan sanat çalışmalarıdır. Yapay zekâ bu alanda çok önemli bir rol oynamaktadır. Yapay zekâ bu üretim süreçlerinde yaratıcı bir ortak olarak kullanılarak deneyimlere yeni boyutlar kazandırmayı amaçlar.

Benin inşası bölümünde ise artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ kullanılarak benlik inşası üzerine odaklanılmıştır. Bu kapsamda, fotoğraf, video ve yapay zekâ kullanılarak oluşturulan eserler ve bu üretimlerin kavramsal çerçevesi açıklanmıştır. Bu bölümde yapılan çalışmalar, dijital teknolojilerin bireysel kimlik ve benlik inşası süreçlerindeki rolünü ortaya koymaktadır.

Bu tez, yeni medya ve dijital teknolojilerin sanat üzerindeki etkilerini ve bu süreçte sanatçıların nasıl rol oynadığını derinlemesine incelemiştir. Bu bulgular, sanatın gelecekteki yönelimleri ve yeni medya araçlarının sanatsal ifade biçimlerine olan katkıları hakkında önemli tartışma alanları yaratmaktadır. Yeni medya, sanatçılara sadece yeni araçlar sunmakla kalmayıp, aynı zamanda sanatı deneyimleme ve algılama biçimimizi de dönüştürmektedir. Bu çalışma, sanat ve teknolojinin kesişim noktasında ortaya çıkan yaratıcı potansiyeli gözler önüne sererek, sanatın gelecekteki yönelimlerine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

7. KAYNAKLAR

- Altunay, A. (2013). Çağımızın Görsel İletişim Ortamı Olarak Yeni Medya, Hareketli Görüntünün Tarihi. *Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, s. 5.*
- Altunay, A. (2013). Sanat Ortamında Video. *Anadolu Üniversitesi Yayınları, Mart, s. 5.*
- Altunay, A. (2013). *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı.* <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/8534> adresinden 6 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.
- Altunay, A. (2013). Çağımızın Görsel İletişim Ortamı Olarak Yeni Medya, Hareketli Görüntünün Tarihi. *Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, s. 15.*
- Artut, S. (2003). *Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları.* Cilt: 6 Sayı: 22, 2019. *Baudrillard, Jean. Simülakrlar ve Simülasyon,* (Çev. Oğuz Adanır) Ankara: Doğu Batı Yayınları,
- Baudrillard, J. (2002) *Tam Ekran,* (Çev. Bahadır Gülmez) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Barthes, R. (2005). *Göstergebilimsel Serüven,* (Çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Benjamin, W. (1993) *Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı. Pasajlar içinde* (Çev. A. Cemal), 45-76. Yapı Kredi Yayınları
- Bozkurt, M. (1995). *Video Sanatı.* İstanbul: Bileşim Yayınevi, s. 46.
- Bourriaud, N. (2002). *Postprodüksiyon* (Çev. Nermin Saybaşılı) İstanbul: Bağlam Yayıncılık
- Bolter, J. D., MacIntyre, B., Gandy, P. Schweitzer, P. (2006) New Media and the Permanent Crisis of Aura, *Sage Journals, 12,1*
- Boynukalın, A., Reva, N., Doğan. (2020) *Tektipleşen Beden ve Siborg Sanat.* 881-893 <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1313424> adresinden 12 Mayıs 2023 tarihinde alınmıştır.

Bunulday Hasgüler, S. (2012) Sanat ile Teknolojiyi Performansta Birleştiren Sanatçı: Stelarc. MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 5,39 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/msgsusbd/issue/46968/589400> adresinden 12 Mayıs 2023 tarihinde alınmıştır.

Crary, Jonathan.(1992). *Gözlemcinin Teknikleri*, Metis Yayınları, 2002:18.

Coeckelbergh,M. (2017). Can Machines Create Art? *Research Gate* https://www.researchgate.net/publication/308535691_Can_Machines_Create_Art adresinden 22 Temmuz 2024 tarihinde alınmıştır.

Erten, Onur, Göktepeliler, Ömür. (2022) Yapay Zekâ, Makine ve Sanat Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 13:2 145-153 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sobild/issue/80940/1395911> adresinden 12 Mayıs 2024 tarihinde alınmıştır.

Hayward, P. (1990). *Culture Technology and Creativity in the Late Twentieth Century*. John Libbey & Co Ltd

Karakuyu Şengüder, M. (2019). Sanatta Görüntü Üretiminin Kültür Endüstrisine Etkisi. *Sanat ve Tasarım Dergisi Sayı 23*, 281-299 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/737537> adresinden 3 Haziran alınmıştır.

Lovejoy, Margot. (2004) *Digital Current: Art in The Electronic Age*. New York: Taylor & Francis, , s. 17.

Lovejoy, Margot. *Digital Current: Art in The Electronic Age*. New York: Taylor & Francis, s.

23.

Norman, (2008). *Cyberpsychology: An Introduction to Human-Computer Interaction*. Cambridge University Press; 1st edition

Ö. Ballı. (2020) Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme, *Sanat ve Tasarım Dergisi Sayı 26*, 277-307 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/58750/848330> adresinden 6 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.

Öztürk, Z. Aslıhan. (2020). Modernin İçindeki Postmodern İki Öncü: Fütürizm ve

Dada, *Dergi Modernizm*, Sayı 1,1
<https://dergi.modernizm.org/index.php/journal/article/view/19> adresinden 6 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.

Selçuk, Ünay. S. (2022). Sıfır Noktası III, Bozulma Sergisi Üzerine. *Çapak Dergi*
<https://www.capak.org/capak-sayi-2/sifir-noktasi-iii-bozulma-sergisi-uzerine/> adresinden 01.07.2024 tarihinde alınmıştır.

S. Serhat Serter. (2000). Fotoğrafik Görüntünün Oluşma Süreci ve Bu Görüntüde Sanatçının Rolü. *Kurgu Dergisi*, S: 17, 81-97
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1501150> adresinden 25 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.

Şangüder, T. M. (2016). Hareketli Dijital Görüntünün Sanatsal İmge Olarak Estetiği, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı 16, 55-66
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/228100> adresinden 11 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.

Tokdemir, K. (2020), Uyuyan Güzel Masalından Malefiz Filmine Ötekileştirmenin Yeniden Üretimi: Cadı Prototipinin Ters Yüz Edilmesi M. *Journal of Social and Cultural Studies* Sayı 6, 111-130.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jscs/issue/58577/781084> adresinden 11 Nisan 2023 tarihinde alınmıştır.

8. GÖRSEL KAYNAKÇASI

- Görsel 1.** Alfred Stieglitz, “Dorothy Norman”, 1930
https://archive.artic.edu/stieglitz/portfolio_page/dorothy-norman-1930/ (Erişim tarihi: 7 Mayıs 2024)
- Görsel 2.** Andy Warhol, Edie Sedgwick, “Ekran Testi”, 1964
https://en.wikipedia.org/wiki/Screen_Tests (Erişim tarihi: 15 Nisan 2023)
- Görsel 3.** Nam June Paik, “TV Buddha”, 1974/2002, Nam June Paik Sanat Merkezi <https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/> (Erişim tarihi: 15 Nisan 2023)
- Görsel 4.** Shigeo Kubota, “Video Kızları ve Video Şarkıları”, 1973, Video, Siyah Beyaz, Renkli, Ses, 31 dk. 56 sn.
<https://www.castellodirivoli.org/en/opera/video-girls-and-video-songs-for-navajo-sky/> (Erişim tarihi: 15 Nisan 2023)
- Görsel 5.** Shigeo Kubota, “Otoportre” 1970-71. Shigeo Kubota Video Art Foundation Koleksiyonu / ARS New York. <https://www.moma.org/magazine/articles/646> (Erişim tarihi: 15 Nisan 2023)
- Görsel 6.** Bill Viola, “Sal”, 2004, Video, 1.10” <https://www.amfedarts.org/artroom-bill-viola-raft/> (Erişim tarihi: 9 Mart 2024)
- Görsel 7.** Bill Viola, “Toprak, Hava, Ateş, Su”, 2014, dört ekranlı video, Marion Stratton Gould Fonu, 2017.1. © Bill Viola. Fotoğraf Kira Perov. <https://www.dximagazine.com/2015/12/16/martyrs-earth-air-fire-water-bill-viola/> (Erişim tarihi: 9 Mart 2024)
- Görsel 8.** Matthew Barney “Cremaster 4”. 1994-2002
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/14/matthew-barney-cremaster-cycle-art-film> (Erişim tarihi: 15 Temmuz 2024)
- Görsel 9.** Stelarc, “Fraktal Et”, Diyagram, 1995
<https://www.italiamag.org/interviews/stelarc/attachment/stelarc-fractal-flesh/> (Erişim tarihi: 21 Mart 2024)
- Görsel 10.** Stelarc, “Yatan Çöp Adam”, Performans, Fotoğraf - Saul Steed, AGSA, 2020 Monster Theatres: 2020 Adelaide Avustralya

Sanat Bienali <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/apr/08/the-artist-with-the-remote-controlled-robotic-body-ive-made-a-career-out-of-being-a-failure> (Eriřim tarihi: 2 řubat 2023)

Görsel 11. Alfred Abel, Brigitte Helm, and Rudolf Klein-Rogge, “Metropolis”, 1927 <https://kids.britannica.com/students/assembly/view/74834> (Eriřim tarihi: 11 Mart 2024)

Görsel 12. Björk, “Notget”, Video, 2015, Klip Detay <https://mashable.com/article/bjork-vr-music-video> (Eriřim tarihi: 8 Nisan 2023)

Görsel 13. Björk, “Her řey Sevgi Dolu” 1999, Yönetmen Chris Cunningham <https://www.youtube.com/watch?v=1xWWsi3RwNI> (Eriřim tarihi: 8 Nisan 2023)

Görsel 14. Cécile B. Evans, “Kalbin İstedięi řey”, 2016, Video, 0:41:5”, Castello di Rivoli Çaędař Sanat Müzesi <https://fondazioneartecrt.it/en/artwork/what-the-heart-wants-cecile-b-evans/> (Eriřim tarihi: 8 Nisan 2023)

Görsel 15. Cécile B Evans, “Amos’un Dünyası” 2017, Enstalasyon, Mumok Vienna <https://www.studiointernational.com/cecile-b-evans-amos-world-episode-one-review-mumok-vienna> (Eriřim tarihi: 8 Nisan 2023)

Görsel 16. LaTurbo Avedon, “Falcı”, Enstalasyon, 2019 <https://www.makery.info/en/2021/06/08/english-all-of-us-collectivity-challenges-hyper-individuality-in-the-strp-festival/> (Eriřim tarihi: 15 Mayıs 2024)

Görsel 17. “Cinsiyetsiz yorgun bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor” ,2024, Dall-E3 ile üretilmiştir.

Görsel 18. “Cinsiyetsiz bir robot, eski bir kütüphane masasında eski bir bilgisayar ile yazı yazıyor” 2024, Dall-E3 ile üretilmiştir.

Görsel 19. ‘Gelecekte esinlenilmiş, mutlu ve heyecan dolu bir manzara’ ,2024, Dall-E3 ile üretilmiştir.

Görsel 20. ‘Gelecekte esinlenilmiş, depresif ve negatif bir manzara’ , 2024, Dall-E3 ile üretilmiştir.

Görsel 21. “Mutluluğun Resmi”, 2024, Dall-E3 ile üretilmiştir.

Görsel 22. “Mutluluğun Resmi”, 2024, Dall-E3 ile üretilmiştir.

Görsel 23. “Sandalye” ,2024, Dall-E 3 ile üretilmiştir.

Görsel 24. “Su ile üretilmiş sandalye” 2024 Dall-E 3 ile üretilmiştir.

Görsel 25. “Turing Test” 1950, ABC Haber Fotoğraf İllüstrasyonu, Getty Images <https://abcnews.go.com/US/turing-test-determines-computers/story?id=101486628> (Erişim tarihi: 21 Mayıs 2024)

Görsel 26. Anna Ridler, “Mozaik Virüsü”, 3 Ekran Video Enstalasyon, 2019 <https://annaridler.com/mosaic-virus> (Erişim tarihi: 21 Mayıs 2024)

Görsel 27. Estela Oliva, Klon Serisi JANMAR B17, Kısa Film, 2017 <https://www.clonworks.com/janmar-b17> (Erişim tarihi: 21 Mayıs 2024)

Görsel 28. Random International, Rain Room, 2012, Su, Enjeksiyon Kalıplı Fayanslar, Solenoid Valfler, Basınç Regülatörleri, Özel Yazılım, 3 Boyutlu İzleme Kameraları, Çelik Kirişler, Su Yönetim Sistemi, İzgaralı Zemin. Enstalasyon Görünümü, Modern Sanat Müzesi, New York, 2013 <https://www.artforum.com/features/limits-of-control-rain-room-and-immersive-environments-217722/> (Erişim tarihi: 30 Mayıs 2024)

Görsel 29. Nam June Paik, Rastgele Erişim, 1963 (2000 Versiyon) <https://www.guggenheim.org/artwork/9536> (Erişim tarihi: 7 Haziran 2023)

Görsel 30. Alara Başar "Canını Yakıyor Muyum?", Değişebilir Ölçüler, Fotoğraf, 2021

Görsel 31. Alara Başar, "Evim Evim Güzel Evim", Video, 00:17", 2022

Görsel 32. Alara Başar, "Sen Hep Benim Bebeğim Olacaksın", Video, 00:25", 2022
<https://vimeo.com/979291700>

Görsel 33. Alara Başar, Hayatının Gidişatı Bana Bağlı, Video, 00:25", 2023

Görsel 34. Alara Başar, Uyuyan Güzel, Video, 00:30" 2023 <https://vimeo.com/979294788>

Görsel 35. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Görsel 36. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Görsel 37. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Görsel 38. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Görsel 39. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

Görsel 40. Alara Başar, İnsan Yaratımları, Fotoğraf (YZ), 2023

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı :Alara BAŞAR

Yabancı Dili : İngilizce

ÖĞRENİM DURUMU

Derece	Alan	Okul/Üniversite	Mezuniyet Yılı
Y. Lisans	Resim	Düzce Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü	2024
Lisans	Resim	Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	2021
Lise	Grafik Tasarım	Sakarya Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi	2016