



T.C.

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RESİM ANASANAT DALI

SANATIN GELECEKTEKİ İZ DÜŞÜMÜ: TRANSHÜMANİZM KAVRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BÜŞRA AKMAN ORAL

DANIŞMAN

Prof. Dr. Erhun ŞENGÜL

2023 - Muğla

T.C.

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RESİM ANASANAT DALI

SANATIN GELECEKTEKİ İZ DÜŞÜMÜ: TRANSHÜMANİZM KAVRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BÜŞRA AKMAN ORAL

DANIŞMAN

Prof. Dr. Erhun ŞENGÜL

2023 - Muğla

T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

“SANATIN GELECEKTEKİ İZ DÜŞÜMÜ: TRANSHÜMANİZM KAVRAMI”

BÜŞRA AKMAN ORAL
1941017008

Sosyal Bilimler Enstitüsünde
Tezli Yüksek Lisans
Diploması Verilmesi İçin Kabul Edilen Tez.

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 01/08/2023
Tezin Sözlü Savunma Tarihi : 06/07/2023

Tez Danışmanı: Prof. Dr.Erhun Şengül
Jüri Üyesi: Doç.Barış Yılmaz
Jüri Üyesi: Doç. Hüda, Sayın Yücel

Enstitü Müdürü : Prof. Dr. Hatice Hicret ÖZKOÇ

Temmuz, 2023
MUĞLA

TUTANAK

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 02/06/2023 tarih ve 1103/7 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Eğitim-Öğretim Programı öğrencisi Büşra Akman ORAL'ın "Sanatın Gelecekteki İz Düşümü: Transhümanizm Kavramı" adlı tezini incelemiş ve aday 06/07/2023 tarihinde saat 14:30'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 50 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan Ana sanat dallarından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin kabul edildiğine oybirliği ile karar verildi.

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Erhun ŞENGÜL

Üye

Doç. Barış YILMAZ

Üye

Doç. Hüda Sayın YÜCEL

YEMİN

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum ‘‘Sanatın Gelecekteki İzdüşümü: Transhümanizm Kavramı’’ adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

31/07/2023

Büşra AKMAN ORAL

İmza:

SANATIN GELECEKTEKİ İZDÜŞÜMÜ: TRANSHÜMANİZM KAVRAMI

ÖZET

Bu çalışma ele aldığı kavramlar bakımından Türkçe literatürde, akademik anlamda yer bulamamış yenilikçi kavramları ele alarak, bu bağlamda gelişen sanatsal etkinliklere ve araştırmalara kaynaklık etmeyi ve henüz mesafeli yaklaşılan bu kavramları analiz ederek bilinir hale getirmeyi hedeflemektedir.

‘‘Sanatın Gelecekteki İzdüşümü: Transhümanizm Kavramı’’ başlıklı yüksek lisans tezi sanatın gelecekte nasıl bir durumda olacağına dair varsayımları ve özellikle transhümanizm kavramını ele alarak incelemektedir. Sanatın gelecekte neye benzeyeceği ya da nasıl bir süreçten geçmesi gerekeceğini merak ederek, transhümanizm gibi yeni doğmuş kavramla beraber etkileşimini araştırmaktayım. Teknoloji gibi büyük bir etkinin, insanlarla birlikte sanat üzerindeki egemenliğini göz ardı edememekteyiz. Çağın değişmesiyle, sanatçıların üretimleri, etkilendiği olaylar, kavramlar ve kuramların temelleri değişmektedir. Buna bağlı olarak hayatımızın parçası olarak gösterebileceğimiz teknoloji, sanatı ve sanatçıyı bambaşka bir geleceğe hazırlamaktadır. Transhümanizm kavramı, hayatımıza yeni girmiş bir kavram olmakla beraber aslında kültürel ve entelektüel bir hareket olarak desteklenmektedir. Gelecekçi ve yeni anlayışları bünyesinde bulundurmak isteyen bu kavram, insanların daha uzun ömürlü olması, hayat standartlarının yüksek olması için her türlü sistemi geliştirip hayata kazandırmayı hedeflemektedir. Bu çalışma beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm Sanata genel bakış ve yaklaşım hedefli, çağdaş sanat yorumlamalarını kapsayan konu dahilinde sanat hakkında bilgi veren bir bölümden oluşmaktadır. İkinci bölümde, teknolojinin tarihiyle başlayan, dijital kültür ve insan arasındaki süreci aktaracak bilgilerden oluşmaktadır. Üçüncü bölüm, transhümanizm kavramının temellerinden başlayarak, tüm özelliklerini incelemektedir. Transhümanizme odaklanan teknolojik gelişmeler, posthuman kavramı ile ilişkisini incelemektedirim. Dördüncü kısımda, transhümanizm ile sanatın birleşmesini, ortak noktaları ve etkileşimlerini gösteren bölümde kripto sanatın nasıl var olduğunu ve hangi yönleriyle sanatı etkilediğini araştırarak sanatçı ve eser örnekleriyle devam etmektedir. Beşinci bölüm, kendi anlayışım doğrultusunda sunduğum yapıtım, esinlenme metodum ve uygulama olarak tez sona ermektedir.

Anahtar Kelimeler: Hümanizm, Transhümanizm, Teknoloji, Dijital Sanat, Dijital Kültür,

FUTURE PROJECTION OF ART; THE CONCEPT OF TRANS HUMANISM SUMMARY

ABSTRACT

In terms of the concepts it deals with, this study aims to take the innovative concepts that have not found a place in the academic sense in the Turkish literature, to be a source for developing artistic activities and researches in this context, and to make these concepts known by analyzing them.

“Future Projection of Art; The master's thesis titled "The Concept of Transhumanism" examines the assumptions about the future of art, and especially the concept of transhumanism. Wondering what art will look like in the future or what kind of process it will have to go through, I am researching its interaction with the newborn concept such as transhumanism. We cannot ignore the dominance of a great influence such as technology on art together with people. With the change of the age, the productions of the artists, the events, the concepts and the foundations of the theories are changing. Accordingly, technology, which we can show as a part of our lives, prepares art and artists for a completely different future. Although the concept of transhumanism is a concept that has just entered our lives, it is actually supported as a cultural and intellectual movement. This concept, which wants to incorporate futuristic and new understandings, aims to develop and bring to life all kinds of systems so that people can live longer and have high living standards. This study consists of five parts. The first section consists of a section that gives information about art within the scope of the subject, which aims at an overview and approach to art, and covers interpretations of contemporary art. In the second part, it consists of information that starts with the history of technology and will transfer the process between digital culture and human. The third chapter examines all aspects of the concept of transhumanism, starting from its foundations. I examine the technological developments focusing on transhumanism, its relationship with the concept of posthuman, and the situations in which the desire for eternal life is connected. In the fourth part, I examine the merger of transhumanism and art. In the section showing the common points and interactions, it continues with examples of artists and works by investigating how crypto art exists and in which aspects it affects art. In the fifth chapter, the thesis ends as my work, inspiration method and application that I presented in line with my own understanding.

KEYWORDS: Humanism, Transhumanism, Technology, Digital Art, Digital Culture,

ÖNSÖZ

İnsan varlığından bu yana fiziksel ve zihinsel yönden gelişmekte ve evrimleşmekte olan bir canlıdır. İnsan değişimi ile yarattığımız dünyayı da geliştirmekteyiz. Günümüz teknolojisi buna sınırsız imkan tanıyarak koşullarımızı kolaylaştırmaya çalışmaktadır. Güncel hayatımız dijitalleşerek modern dünyaya ayak uydurmaya devam etse de geleceğimiz ve makinelerle ilgili endişelerimiz bulunmaktadır. Temeli Rönesans dönemine dayanan Hümanizm kavramı, 21. Yy sürecinde yerini Transhümanizme bırakmıştır. Bu anlayıştan beslenen sanatçılar üretimlerini çağa uygun kavramlara dayandırmaktadır. Teknoloji ile sanatı birleştiren sanatçılar yeni medya kaynaklı üretimlerini oluşturmaktadır. Yeni medya sanatı altında yer alan biyo sanat, dijital tabanlı interaktif sanat, video sanatı, siborg sanat üreticileri gibi yönelimleri günümüz sanat alanında görmekteyiz. Felsefi ve etik yaklaşımları bulunan bu kavram toplumsal açıdan oldukça yeni bir araştırma konusudur. Hibrit formlara öncülük oluşturan transhümanizm, yeni insan bedenlerine ulaşmak için anahtar kavram oluşturmaktadır. Yapay uzuvlar ve eklenti halinde olan cihazlar gelecekteki insan bedeninin nelere sahip olabileceği hakkında bize fikir vermektedir. Sanatçılar da bu bedenleri ya da bu kavramı farklı bakış açılarıyla değerlendirerek toplumun fütürist bakış açısı kazanmasına ön fikir oluşturmaya çalışmaktadır. Bu tez çalışması ile Transhümanizm ve sanat birleşimi araştırılarak, sanatçı örnekleri incelenmiştir.

Bu tezin yazım sürecinde bana rehberlik eden ve destekleyen danışmanım Prof. Dr. Erhun Şengül'e ve aileme teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

| | |
|--|-----|
| ÖNSÖZ..... | I |
| İÇİNDEKİLER..... | II |
| GÖRSEL DİZİNİ..... | III |
| GİRİŞ..... | 1 |
| BİRİNCİ BÖLÜM SANATA GENEL BAKIŞ VE YAKLAŞIM..... | 2 |
| 1.1 MODERN İNSANIN SANAT İLE İLİŞKİSİ..... | 4 |
| 1.2 ÇAĞDAŞ SANAT ALGISI..... | 10 |
| İKİNCİ BÖLÜM TEKNOLOJİ VE İNSAN İLİŞKİSİ..... | 13 |
| 2.1 GÖRÜNTÜLEME TEKNOLOJİLERİ..... | 15 |
| 2.1.1. Camera Obscura..... | 16 |
| 2.1.2. Fotoğraf Makinesinin Dijitalleşmesi..... | 18 |
| 2.1.3. Televizyon ve PC Monitör..... | 20 |
| 2.2. DİJİTAL KÜLTÜR VE TOPLUM..... | 21 |
| 2.3 DİJİTAL ÇAĞIN SANAT ÜRETİMİNE ETKİSİ..... | 23 |
| 2.4 TEKNOLOJİ VE SANAT İLİŞKİSİ..... | 25 |
| ÜÇÜNCÜ BÖLÜM TRANSHÜMANİZM KAVRAMI..... | 26 |
| 3.1. TEKNOLOJİNİN TRANHÜMANİZME ETKİLERİ..... | 32 |
| 3.1.1. Yapay Zeka..... | 33 |
| 3.1.2. Siborg Teknolojisi..... | 36 |
| 3.1.3. Sanal Mekan Kavramı..... | 37 |
| 3.2. POST HUMAN VE TRANSHÜMANİZM İLİŞKİSİ..... | 39 |
| DÖRDÜNCÜ BÖLÜM TRANSHÜMANİZM VE SANAT ORTAKLIĞI..... | 40 |
| 4.1. YENİ MEDYA SANATI..... | 48 |
| 4.1.1. Video Sanatı..... | 51 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1.2. Biyo sanatı..... | 54 |
| 4.1.3. Dijital Tabanlı İnteraktif Sanat..... | 56 |
| 4.1.4. Glitch Sanat..... | 60 |
| 4.1.5. NFT Sisteminde Dijital Sanat..... | 62 |
| 4.3. TRANSHÜMANİZM KAYNAKLI SANATÇI İNCELEMELERİ..... | 67 |
| BEŞİNCİ BÖLÜM TASARIM VE UYGULAMA..... | 76 |
| SONUÇ..... | 82 |
| KAYNAKÇA..... | 84 |

GÖRSEL DİZİNİ

- Şekil 1.** Tiziano Vecellio “Ursulo Venüs” (1538) 119 x 165 cm Galeria degli Uffizi Florance
- Şekil 2.** Henri Matisse “Yeşil Şerit” (1905) 40,5 cm x 32,8 cm Devlet Sanat Müzesi, Kopenhag
- Şekil 3.** Pablo Picasso “Avignonlu Kızlar” (1907) 243,9 cm x 233,7 cm Modern Sanatlar Müzesi, Newyork
- Şekil 4.** Anton Guilio Bragaglia “The Cellist” (1913) Gümüş jelatin baskı, fotoğraf
- Şekil 5.** Yves Klein "Boşluk" (1958) IrisClert Galerisi,Paris, galeri mekanı enstelasyonu
- Şekil 6.** Camera obscura görüntü örneği çizimim
- Şekil 7.** Johannes Wermeer “The Art of Painting” (1667), Viyana
- Şekil 8.** Dijital fotoğraf makinesinin görsel bir örneği
- Şekil 9.** Andy Warhol “Gold Marilyn Monroe” (1967) 211,4 cm x 144,7 cm Moma Sanat Galerisi, Newyork
- Şekil 10.** Gılgamış Destanı görseli M.Ö 1600 – 1155 Taş üstüne yazı bezemesi
- Şekil 11.** Anonim Görsel
- Şekil 12.** The Sims oyun mekanlarından bir görsel
- Şekil 13.** Şahmeran taş yontu figür kabartması (Orta çağ- 10. ve 11. Yüzyıl) Kars Müze Müdürlüğü
- Şekil 14.** Laurent Marqueste “Nessos ve Deianire Heykeli” (1892) Paris Tuileries Bahçeleri

- Şekil 15.** Caravaggio “Medusa” (1598) 58 cm Uffizi Galeri İtalya Tuval üzerine yağlı boya
- Şekil 16.** Stelarc “Üçüncü Kulak” 2006 Bedeni üzerinde kıkırdak doku
- Şekil 17.** Stelarc “Kol Üzerinde Kulak Süspansiyonu” Performansı (2014)
- Şekil 18.** Neil Harbisson’ın Siborg olmasına olanak sağlayan anteni ve kendisinin bir fotoğrafı
- Şekil 19.** Neil Harbisson “Gecenin Kraliçesi” isimli Mozart bestesinin bir resmi
- Şekil 20.** Patricia Piccinini “Graham” 2016, Avustralya
- Şekil 21.** Patricia Piccinini “Genç Aile” (2002) 150 cm x 110 cm x 80 cm, Silikon, İnsan Saçı Poliüretan, National Museum of Women in the Arts, Washington
- Şekil 22.** Wolf Wostel “Endojen Çöküntü” 1984, 52 x 74 x 95 cm, Paris
- Şekil 23.** John F. Simon “Every Icon” (1997) Programlanmış Java Uygulaması
- Şekil 24.** Ken Feingold “Çöküm Duygu” 2001
- Şekil 25.** Nam June Paik “Robot Ailesi” (1964) çeşitli monitörlerden oluşan Enstalasyon, Holly Solomon Gallery, Newyork
- Şekil 26.** Joseph Beuys “I Like America, America Like Me” Performansı (1974) Galeri Rene Block ABD, Newyork
- Şekil 27.** Bill T. Jones “Ghostcatching” Video Çalışması (1999)
- Şekil 28.** Eduardo Kac “GFP Bunny” genetiği ile oynanmış tavşan (2000)
- Şekil 29.** Oron Catts ve Jonat Zuur “Yarı Canlı Endişe Melekleri” isimli bioart çalışması, (2000)
- Şekil 30.** Ai Weiwei “Sun Flower Seed” isimli mekan kaplama porselen ayçekirdekleri (2010) Tate Modern Sanat Müzesi, Londra
- Şekil 31.** Team Lab “Moss Garden of Resonating Microcosms” dijital tabanlı enstalasyon (2021) Mori Bulding Dijital Sanat Müzesi, Tokyo
- Şekil 32.** Team Lab “The Infinite Crystal Universe” dijital tabanlı enstalasyon (2018) Mori Bulding Dijital Sanat Müzesi, Tokyo
- Şekil 33.** Ben Laposky “Oscillation” fotoğraf (1952)
- Şekil 34.** Rosa Menkman “Vernacula of File Formats” fotoğraf
- Şekil 35.** Paul Kaptein “Sessiz Şekil” (2015) Ahşap el oyması heykel, Newyork
- Şekil 36.** Beeble “Everydays: The First 5000 Days” NFT (jpg) 21,069x21,069 pixels, 2021

Şekil 37. Damien Hirst “Yaşayan Birinin Aklındaki Ölümün Fiziksel İmkansızlığı” 1991, Kaplan köpek balığı, cam, çelik, formaldehit çözeltilisi, 213 × 518 × 213 cm

Şekil 38. Damien Hirst ve “The Currency” çalışmasından bir görüntü

Şekil 39. Refik Anadol “Makine Halüsinasyonları-Uzay: Metaverse” 2021

Şekil 40. Raoul Hausmann “Mekanik Kafa” 1920

Şekil 41. Kazimir Malevich “Hasat Alma” 1912, 72cm x 74 cm Stedelijk Müzesi

Şekil 42. Agatha Haines “Transfigurations” 2013 Termal Epidermiplasti, 3D Printer

Şekil 43. Georg Mild “Tükenmiş Çıplak” 2012, Dijital Fotoğraf, 120 cm x 65 cm Newyork

Şekil 44. Lee Bul “Cyborg W1- W2” 1998, Sanat Sonje Merkezi

Şekil 45. Natasha Vita -More”Aşkın İnsan Bedeni” tasarımı, 2002

Şekil 46. Harold Cohen “AARON” isimli resim yapan algoritmaya sahip makinesi, 1990

Şekil 47. Pierre Huyghe “İnsan Maskesi” 2014 video

Şekil 48. Chris Cunnigham “Come to Daddy” video, 1997

Şekil 49. Anna Zhilyaeva “Carpe Diem” isimli VR Art, 2019

Şekil 50. Anna Zhilyaeva, VR sistemle resim yaparken bir görsel

Şekil 51. “Mücerrep” Tuval üzerine karışık teknik (70x100 cm)

Şekil 52. “Mücerrep” Tuval üzerine karışık teknik (70x100 cm)

Şekil 53. “Mücerrep” Tuval üzerine karışık teknik (70x100 cm)

Şekil 54. “Mücerrep” Tuval üzerine karışık teknik (110x120 cm)

Şekil 55. “Mücerrep” Dijital çizim (2390x 1546 px)

Şekil 56. “Mücerrep” Dijital çizim (2390x1546 px) **Şekil**

57. “Mücerrep” Dijital çizim (1668x2388 px)

GİRİŞ

Transhümanizm ya da Hümanizm gibi kavramlar insanı ve doğasını hedef göstermektedir. İnsan merkezci düşünce sisteminin temelleri eski çağlara kadar uzanmış olsa da yaşamın temel ve akıllı organizması olarak düşünülen, insan geleceğidir. Türümüzün nasıl var olduğu arkeolojik bulgularla incelse de nasıl yok olacağının araştırmaları kanıtlanır bir formül içermemektedir. İnsan kendi ütopyasını ve kendi inançsal yapısını oluşturmaktadır. Türünün bu kadar incelenerek üzerine evrim denilen süreçlerin gerçekleşmesi kendi cinsimizin konfor ve kontrol edilebilirliğini öğrenme sürecini getirmektedir. Teknolojinin her alanda yaptığı gelişmeler, insan aklında inanç ve güç imgelerinin sarsılmasına sebep olmuştur. Kendi evrimini kontrol altına alabileceğine inancı daha fazla artmaktadır. Bu sebeple oluşan transhümanizm kavramı bu inanca hizmet etmek için oluşmuş kültürel bir harekettir. Temelleri hümanizme bağlı, üstün insan ilkelerini benimseyen bir yapıdadır. Yapılan yenilikler trans hümanizm ve post hümanizm kavramlarını doğurduğu gibi sosyal, psikolojik ve inanç anlamlarının da büyük ölçüde değişim göstereceğinin mesajını vermektedir. Tıpkı sanayi devriminden sonra insan düşüncelerinde oluşan farklılıklar gibi hayat standartlarımızın sınırlarının daha geniş olabileceğini doğrulayan transhümanizm hareketi, zihnimizde modern insanın geleceğinin ne olacağını öngörmeye çalışır. Sanatçı kişiler diğer bölümler gibi bu değişimden etkilenerek kendi ifade yöntemi olarak teknolojiden faydalanmaktadır. Hatta kendi bedenlerini makineleştiren özellikler yüklemektedir. Bu yeni çağa ayak uydurma durumudur. Yapay zeka, robotik, siborg teknolojileri sanat alanlarına yeni bir bakış açısı getirmektedir. Sanatsal üretimlerde dijital kültürün etkisini görmekteyiz. Bu kültürü benimseyen sanatçılar, yeni medya üzerinde dijital temelli görselleri açık arttırmaya çıkarmaktadır Kripto sanat denilen bu sistem, güncel ekonomik düzenlemeye ayak uydurma durumu olmaktadır. Yaşam, teknoloji ile değiştikçe sanatçılar da bu oluşumun içerisinde yer almaya çalışmaktadır. Bu şekilde yeni sanat anlayışları doğmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. Sanata Genel Bakış ve Yaklaşım

Sanat, yüzyıllar boyu tartışılarak, üzerine belirli bir tanım yapılmamaktadır. Birçok eleştirmen, sosyolog, filozof, okur- yazar belirli tanımlamalar yapmış olsa da farklı düşüncelerle şekil değiştirmiştir. Tarihsel olarak tanımı ve anlamı değişen sanat, toplumda hangi alanlarda olursa olsun, varlığını yitirmemeyi başarmaktadır. Türk Dil Kurumu Sözlüğü sanatı; Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık olarak tanımlanmaktadır. Sanatın geçerli ve herkes tarafından kabul görmüş belirli bir tanımı olmamakla birlikte, sanatın ortaya çıkış nedenleri, tarihsel dönemlere göre farklılık göstermektedir. Sanatın ne olduğunu anlamak için, hakkında yapılan söylemlerin hangi kuşakta veya dönemde yapıldığına dikkat etmek gerekmektedir.

Thomas Munro'ya göre; "sanat doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisidir." olarak tanımlanmaktadır. Prof. Mustafa Ergün ise şu şekilde anlamlandırmaktadır. "Sanat, insani bir faaliyettir ve insanı etkileyen her şey, sanatı da etkilemektedir. Sanat, sanatçıya bağlı bir ürün olarak sanatçının kişiliğinden ve orijinalliğinden de büyük ölçüde etkilenir. Ama bütün sanat eserleri kişilerde estetik bir zevk ve heyecan uyandırır; beğenilir, takdir edilirler" (Kutup,2010:45).

Burada, sanatın insanla olan bağlamından ve ortaya koyulan sanat eserine karşı etkileşimine vurgu yapılmaktadır. Sanatçı toplumdan, insani değerler taşıyan ve algıladığı herşeyden etkilendiğini yaratmaktadır. Ve bu yaratılan, alıcıya zevk ve heyecan duygusu uyandırmaktadır. Tolstoy, sanatı değerlendirirken şöyle der: "Gerçek bir sanatsal yapıt, belirli bir düzene konulamaz ve sokulamaz, çünkü gerçek sanat yapıtı, sanatçının içinde uyanan yaşama ait yeni bir kavramın açığa vurulmasıdır ve bu kavram ifade edildiğinde, insanlığın yürüdüğü yolu aydınlatır" (Kutup,2010:45).

Tolstoy'un bu tanımı, gerçek bir sanat yapının hayata yenilik getirdiğine işaret etmektedir.

Sanat, belirli bir düzen olmamakla birlikte belki de düzensizliğin içerisinde yerini almaktadır. Sanat için yapılan farklı yorumlar, ona karşı çeşitli bakış açılarını geliştirmektedir. Bu yüzden anlam bakımından hem zenginleşmekte hem de karmaşık bir hal almaktadır. Sanat, gündelik hayatı kolaylaştıran nesnelere ilişkilendirilmekteydi. Buna zanaat denilmekteydi." Zanaatçı"

ve ‘‘sanatçı’’ terimleri 18.yy. da aynı anlama hizmet etmekteydi. Sanatçı yalnızca ressamlara veya bestecilere ithaf edilmiş bir kelime değildi. Ayakkabı ustaları, simyacılar, tekerlek yapıcılara da kullanılmaktaydı. Usta çırak ilişkisi hâkim olmaktadır (Taner, 2021:25). Çağın değişmesiyle sanat ortamı da hayata ayak uydurmaktadır. Toplum, dünya ve yaşam düzenimiz değiştiği sürece sanatçıların etkilendiği durumlar buna paralel olarak yön değiştirmektedir. Özellikle dünya savaşları, ekonomik yükselişler ve çöküntüler gibi ciddi yaşam standartlarımızı değiştiren olaylar, sanatsal üretimleri oldukça değiştirmektedir. Üretilen yapıtlarda bu değişim gerek malzeme gerek etkilenilen konu olarak ele alınabilmektedir. Sanat alanında tarihsel farklılıklar olduğu gibi ifade ediliş bakımından oluşan farklı anlayışlar bulunmaktadır. Bu anlayışlara sanatsal akım diyebilmekteyiz. Özellikle akım olarak nitelendirebileceğimiz sanat anlayışları, 18.yy. dan sonra daha fazla bulunmaktadır. Ondan önceki anlayışları genellikle dönem olarak nitelendirmekteyiz. 19.yy’a kadar olan süreçte toplumun değer gören sarayları, kiliseleri veya aristokratları için üretilen sanat, artık sanatçının istediğini aktarma eylemi üzerine gerçekleşmektedir. Bunun incelenecek birçok sebebi bulunmaktadır. Bu dönemde Fransız Akademi sürecinin başlamasıyla, daha profesyonel ve disiplinli çalışma örnekleri gözlemlenmektedir.

Gelecek vaat eden genç sanatçıların belirli bir sınav sistemini başarıyla geçmesi sonucu yıllarca akademide önemli eğitime, sergilere ve yarışmalara katılmaya hak kazanıyorlardı. Bu sistemin içerisinde sıkı bir hiyerarşi söz konusudur. Kutsal kitaplar (dini konular) veya klasik konuları içeren tarihsel temalı resimler en yüksek statüde olanlardı. Bir sonraki basamakta olan, portre ve manzara resimleri, son olan ise ölü doğa resimleri gelmektedir. Başarılı öğrenciler, sanatçının onuru anlamına gelebilecek ‘‘akademisyen’’ ünvanına sahip olmaktadır. Günümüz sanat eğitime gönderme yapan bu sisteme karşı çıkan sanatçılar bulunmaktaydı. Çünkü akademide olan ‘‘Paris Salon Sergisi’’ salonlarında eserleri bulunan sanatçıların izleyicileri, özel koleksiyoncuları. Akademik eserlerin samimi olmayıp baştan savma olduğunu düşünen sanatçılar, gelenek dışı eserlerini gösterdikleri resmi olmayan sergiler açmaktadırlar. Bu girişim akademik sanat prensiplerinin reddini oluşturmaktadır. Bu şekilde, dönem arası sanat girişimleri başlamaktadır (Farthing, 2014: 276-277). 1900’lerde başlayan fotoğraf çağı ile sanatsal üretimlerin geleceği endişe oluşmaktadır. Anı izlemek, gözlemlemek gibi eylemlerin biterek, olduğu gibi görmek kaydetmek olanağı sunulmaktaydı. Fotoğraf artık bir sanat biçimi olarak kabul edilmektedir. Böyle bir teknolojik icat, sanat alanını genişleyebileceğini, farklı dallar veya üslup arayışını, öngörmektedir.

1.1 Modern İnsanın Sanat ile İlişkisi

Modern insanın ne olduğunu bilmek için öncelikle modernliğin, modern dönemin ne olduğunu anlamak gerekmektedir. Modern kelimesi, etimolojik olarak “yeni” anlamına gelmektedir. Modernliğe geçme, modernliği keşfetme diyebileceğimiz süreç, küreselleşmenin doğduğu, yeni ekonomiler ve kurumların kurulduğu bir dönem olarak nitelendirilmektedir. Modern dönemin tarihini Rönesans Dönemi ile ilişkilendirmek yanlış olmamaktadır. Çünkü modernleşme denilen kavram, beraberinde gelen hümanizm etkeni ile mümkündür. Hümanizm ile oluşan “insancıllık” yaşama, düşünme ve merak etme sistemini gerek politik gerek sosyolojik olarak modern yaşamı oluşturmaktadır. Bu döneme Rönesans dönemi diyebilmekteyiz.

Rönesans (Yeniden Doğuş), Orta Çağ ve Reformasyon arasındaki tarihi dönem olarak bilinir. 15 - 16. yüzyıl İtalya’ında batı ile klasik antikite (Eski Roma ve Yunan Eserlerinin incelenmesi) arasında sanat, bilim, felsefe ve mimarlıkta bağın tekrar kurulmasını sağlayan, Antik Yunan filozof ve bilim insanlarının çalışmalarının çeviri yoluyla alındığı, deneysel düşüncenin canlandığı, insan yaşamı (hümanizm) üzerine düşünülmüş, matbaanın bulunmasıyla bilginin geniş kitlelerle paylaşımının arttığı ve radikal değişimlerin yaşandığı dönemdir (tr.wikipedia.org/wiki/Rönesans).

Bu dönemde yaşayan sanat, Rönesans sanatı olarak adlandırılmaktadır. Kısaca her şeyin merkezine insan ve insan edinimini yerleştiren sanat anlayışıdır. Sanatın hizmet ettiği alan, burjuva ve önemli aileler olsa da özellikle insan bedenini keşfetmek önemli bir detay olmaktadır. İnsanın her şeyin ölçüsü olduğunu benimseyen sanat anlayışını benimsenmektedir. O dönemin en önemli sanatsal üretimlerin gerçekleştiği, gelişmelerin merkezi olan yer Roma idi. Mimari, plastik sanatlar ve bazı önemli filozof ve düşünürlerin ortaya attığı önemli felsefeler bu dönemi kapsamaktadır. Leonardo Da Vinci’nin Mona Lisa’sı, Michelangelo’nun Sistine Şapeli, Yüksek Rönesans diyebileceğimiz bu dönemde oluşmaktadır. Bu ve bunun gibi birçok önemli sanatçının eserleri, çağa yön vermektedir. Geleceğin sanat anlayışına büyük katkıları bulunmaktadır.

Tiziano Vecellio

1488-1576 yıllarında yaşamış olan Venedikli ressam, döneminin en ünlü sanatçılarından biri olduğunu söyleyebilmekteyiz. Tiziano’nun ustası Giovanni Bellini’nin atölyesinde eğitim alarak önemli eserlere imza atmaktadır. Ustasının eserlerini benimseyerek, aynı üslupta

çalışmalar yapmaktadır. Venedik Okuluna gitmeye başlayan Tiziano, Giorgione'nin eserlerinden ilham alarak röprodüksiyonlarını yapmaya başlamaktadır. Bu çalışmalar Giorgione'nin eserlerinden ayırt edilmeyecek kadar disipline edilmektedir. Tiziano soylu kimselerin portrelerini yaparak, belirli projelerde yer alarak ün sahibi olur ve üretimleri kısa sürede ilham kaynağı olmayı başarmaktadır. Eserleri, Rönesans usulüne uygun, genellikle din konulu ve saray ressamlığı dahilindedir. Mitolojik konulara da yer veren Tiziano'nun en ünlü eserlerinden biri 'Ursulo Venüs' olmaktadır (<https://mozartcultures.com/tiziano-vecelliohayative-eserleri/>).

Şekil 1 Tiziano Vecellio "Ursulo Venüs" 1538 Boyut:119 x 165 cm Galleria degli Uffizi Florence



(2022.10.14) Kaynak: <https://mozartcultures.com/tiziano-vecellio-hayati-ve-eserleri/>

Tiziano'nun Ursulo Venüs'ü, Yüksek Rönesans sanat anlayışını fazlasıyla yansıtmaktadır. Işık ve renk ile koyuluk açıklık değerlerine vurgu yapmaktadır. Resmin en açık, yani Venüs'ün çıplak bedeni ve çarşafı ilk dikkat çekilen yer olmaktadır. Koyudan açığa yumuşatılmış konturların geçişi bulunmaktadır. Venüs'ten sonra arka alandaki sandıkta bir şeyler arayan hizmetçilere geçmektedir. Tiziano gibi sanata öncülük etmiş birçok sanatçı bulunmaktadır. Modern insanın, modernleşmeye çalışan sanat ortamına bakış açısı bu şekilde yavaş yavaş değişmektedir. Rönesans'ın ardından Barok, Rokoko gibi dönemsal sanat anlayışları oluşarak, tarihsel sanat çizelgesinin adımları atılmaktadır. Sanat gibi diğer alanlarda gelişerek buna katkı sağlamaktadır.

Bu şekilde temelleri atılan ve günümüze kadar gelişmekte olan modern insanın oluşumu, yaşadığı toplumun gelişmişlik düzeyi ile doğru orantıda olduğunu söyleyebilmekteyiz. Okur yazarlık düzeyi, toplumun politikası, demokrasi düzeyi vb. gibi birçok kritere göre

değişmektedir. Modern sanat algısı temelleri Rönesans'a dayansa da yüzyıllar geçtikçe yeni bir anlam kazanmaktadır. 18.yy. sonlarına doğru çeşitlilik oluşturarak sanat akımları, özellikle Fransız Devrimi ile özgürlük, milliyetçilik, ölüm vb. gibi konular ile yeni arayışlar içerisine girmektedirler. Neoklasizm ve Romantizm gibi anlayışlar bu süreçte oluşmaktadır. Dünya savaşları, yıkımlar sanatçıda bunalım yaratmaktadır. "Modern sanat" olarak adlandırılan, sanatta bambaşka bir çağın başlamasına öncülük etmektedir. Modernizm geleceğe odaklı olarak, yenilik istenci bir kural haline dönüşmektedir. Sanatçı yeni bir şeyler yaratmak istemektedir ve bu istekleri doğrultusunda yeni akımlar, birbirine karşıt görüşler, üsluplar oluşmaktadır.

1960- 1970 yıllarına kadar etkisini sürdüren modernizm, yerini post-modern akımlara bırakmaktadır. Hazır nesnelerin kullanımı, kolaj, asamblaj, deformasyon gibi yeni teknikler oluşturan sanatçılar, günlük kullanılan nesneleri sanat malzemesi veya eseri haline getirmektelerdir (Kaba, 2020:89). 20. Yüzyıl genel olarak önemli bir süreçtir. Birçok yenilik, bilimsel gelişim, savaşlar, anlaşmalar bu dönemde oluşmaktadır. Modernleşen insan kavramı, bu dönem için önem teşkil etmektedir. Sanatta dışavurumculuk olarak adlandırılan anlayışlar, devamında Kübizm, Fütürizm, Dada, Sürrealizm, Pop Art, Minimalizm, Bauhaus, Arazi Sanatı, Konstrüktivizm gibi birbirine karşı çıkan sanat anlayışları doğurmaktadır. Bu karşıt tavırlar, modern insanın gelişmek için yeni anlam arayışlarına sebebiyet vermektedir. Bu dönemin başlangıcında ciddi öneme sahip sanatçılar bulunmaktadır. Örneklendirmek gerekirse bunlardan başlangıç için önemli yere sahip olanlardan biri Henri Matisse' dir.

Genel olarak Dışavurumculuk adı altında yer alan sanatçı, özellikle Fovizm anlayışına ışık tutmaktadır. 1869 doğmuş olan Fransız ressam, 21 yaşında resim yapmaya başlayarak eğitimini almak için Paris'e gitmektedir. Sanatçı arkadaşları ile Louvre'da eski ustaların eserlerinin kopyasını yapan sanatçı, Cezanne'ın yapıtlarıyla tanışması ile biçimlerin yapılarını ve renk- ışık değerlerini irdelemektedir.

1903'te Fovistler adıyla anılan Dışavurumcu grubun öncüsü haline gelmektedir. Yapıtları, renkleri boya tüpünden çıktığı gibi kullanılmış iddialı resimlerden oluşmaktadır. Birbirinden

iddialı ve zıt renkleri beraber kullanma stili, sanatçının nesneyi gerçekçi şekilde betimlemesinden ziyade, bir bütün olarak algılanmasını yansıtmaktadır

(https://tr.wikipedia.org/wiki/Paul_Cezanne,2022.10.23).

Şekil 2. Henri Matisse "Yeşil Şerit" 1905 Boyut: 40,5x 32,8 cm Devlet Sanat Müzesi, Kopenhag



(2022.11.16) <https://bayayiyi.com/henri-matissein-the-green-line-resmi/>

Anti- natüralist renk anlayışına uygun olan bu eser, dışavurumcu kavramına eş değer görülmektedir. Dışavurum, sanatçının içten gelen duygusunu dışına atma, yansıtması olarak nitelendirebiliriz. Artık eserlerde, Rönesans dönemindeki gibi yüzeyler gerçekçi yansıtılmadan, farklı biçim ve renk bütünlüğünde izleyicilere sunulmaktadır. Işığa bakış açılarını değiştiren sanatçılar, kendi görmek istediklerini yansıtmaya çalışarak, kendi kurallarını yaratmaktadırlar. Bu açıdan bakarsak Dışavurumculuğu bir akım olarak değil de yönelim olarak anlamak gerekmektedir. Özellikle yüzeylerde, biçim ve anlam bakımından farklı arayış içinde olan sanatçılar, Kübizm akımını oluşturmaktadır. Yeni bir dil olarak algılanan Kübizm, kavramı bakımından sanat tarihinde de oldukça önemli bir yere sahiptir.

Kübizm, ilkel resim sanatından ve Afrika sanatından etkilenerek doğmuş, geometrik biçimlerin göz ile çözümlenmesi gerektiğini benimseyen anlayışa sahip bir akımdır. Paul Cezanne'ın

görüşlerinin oluşmasına öncülük ettiğini söyleyebilmekteyiz. 1908 yılında Pablo Picasso ve George Braque'nin öncülüğünde gelişmiş olan sanat akımı, geleneksel perspektif kurallarını yıkararak, Batı sanatının yüzlerce yıllık görsel temsil sistemine yeni anlam kazandırmaktadır. Einstein'ın Görecelik Kuramıyla ilişkisi olduğunu iddia edenler olsa da Picasso şu şekilde açıklamaktadır.

Kübizmi daha kolay yorumlayabilmek için matematikten trigonometriye, kimyadan psikanalize, müzikten bilmem neye kadar türlü türlü ilişkisi kuruldu bugüne kadar. Hadi saçmalık demeyeyim ama edebiyattır bunların hepsi, sonuçları da kötü olmuştur çünkü insanları kuramlara boğmuştur. Kübizm her zaman resim sanatının sınırları içinde kalmış, bunun ötesindeymiş gibi yapmamıştır (Antmen, 2008: 46). Picasso'nun bu söyleminden de anlaşılacağı gibi Kübizm akımının temelleri resim sanatı ile bağlantılıdır. Önemli tanımlamalarından biri de resim yüzeyinin iki boyutlu olmasına dikkat çekerek odaklanılan nesneyi birçok açıdan görmeyi hedeflemektedir. Resimde dördüncü boyut kavramına dikkat çekmektedir. Bu sebep ile kübizm, resim sanatında devrim niteliği taşımaktadır.

Picasso'nun ilgi çeken eserlerinden olan "Avignonlu Kızlar" o dönemin ses getiren eserlerindedir. Picasso bu eseri yarattığı süreçte, afrika masklarından etkilendiğini görmekteyiz. Geleneksel perspektif kurallarını yok ederek yeni bir bakış yaratan bu resim için genelev benzetmesi yapılmaktadır. Picasso'nun bir genelevden esinlendiği belirtilse de sadece bundan faydalandığını söyleyemeyiz. Bu tabloda doğrudan doğruya birçok öğeden yararlanılmaktadır. Sanat hayatı çıkmaza girdiği zamanlarda, başka sanatçıların görsel konu ve tekniklerini kendi amaçlarına uydurarak ilham aldığı sık sık hatırlatmaktadır. Picasso'nun etkilendiği ve Avignonlu Kızlar adlı çalışmasına taşıdığı ortadaki figürler, Matisse'in 'Yaşama Sevinci' çalışmasındaki figürlerle duruş anlamında bağlantısı çok kuvvetlidir. Avignonlu Kızlar, sanat tarihinin bir eşine daha rastlamadığı tam bir kopma, köklü bir yenilenme diyebileceğimiz bir eserdir (Kaplanoğlu, 2009: ss.184-185).

Avignonlu Kızlar tablosu izleyiciye kavuşması ile çağdaş sanat tarihi alanında önemli bir yer bulmaktadır. Tablonun cesur bir şekilde sunulması, kadın çıplaklığı gibi iddialı yaklaşımlar adından çokça söz ettirmesine sebep olmaktadır. Picasso'nun sanatı ele alma biçimi, her zaman cesur ve izleyiciyi büyüler niteliklere sahip olmaktadır. Öyküsel ve simgesel olan anlatıyı dışlayarak salt resim özüne ulaşmaktadır. Daha önceki sanatçıların aksine, resimde ışık ile nesnelere göstermekten kaçınarak, zihnimize canlanan hali ile görmemizi sağlamaktadır. Bu yaklaşım da bahsi geçen dördüncü boyut algısını yansıtmaktadır. Picasso'nun bu sanat anlayışı

tüm çalışmalarının izinde bulunarak, o dönemin koşul ve şartlarını zorlamaktadır. Gelecek çağdaş sanatına yön vererek birçok sanatçı üslubunun temellendirilmesine öncülük eden sanatçı, yapıtlarında bulunan algı yöntemini zorlayarak yenilikçi bakış açısıyla dönemine damga vurmaktadır.

Şekil 3. Pablo Picasso ‘‘Avignonlu Kızlar’’ (1907) 243,9 cm x 233,7 cm Modern Sanatlar Müzesi, Newyork



(2022.09.01) https://tr.wikipedia.org/wiki/Avignonlu_K%C4%B1zlar

Pablo Picasso'nun sanat eserleri, sanat tarihinde önemli bir yere sahip olmakla kalmayıp, toplumsal olaylardan beslendiğini de söyleyebiliriz. Siyasi bir grubun içinde olmaktan kaçınarak, sadece sanatıyla var olmaya çalışmaktadır. Bu yüzdendir ki 20.yy'ın en çok eleştirilen sanatçılarından biri olmaktadır. Kübizm akımının üstüne yepyeni bakış açısı getiren diğer bir oluşum Fütürizm'dir. İtalya'nın Avangard sanat oluşumu olarak nitelendirebileceğimiz Fütürizm, gelecekçi düşünce biçimi ile oluşmaktadır. İlerici ve geliştirici yapısıyla hareket ve devinim gibi unsurları irdelemektedir.

Öncülüğünü yapan şair Filippo Tommaso Marinetti, Fransa'nın ilgi gören gazetesi Le Figero'da Fütürizm Manifestosu'nu yayımlamıştır. Marinetti, makineleşmeye dikkat çekmektedir. İtalya için yeni olan anlayışlara odaklanması gerektiğini savunmaktadır. Bu bildirisinde edebi, mimari ve sanatsal birçok alandan destek görmektedir. Hız, devinim, hareket ve teknoloji gibi güncel konularda, kendini ifade etmek isteyen sanatçılar birleşerek bir tür çağrı yapmışlardır. (Karataş ve Aypek Arslan, 2020: 461).

Fütürizm şiir, roman, oyun, plastik sanatlar, müzik, fotoğraf, film gibi birçok alanı kapsayan bir sanat anlayışı olmaktadır. Bu akım nitekim Kübizmin daha iyi tanınmasını sağlamış olsa da anlam olarak biraz karışıklık yaratmaktadır. Fütürizm konu olarak bir takım siyasi ve toplumsal

görüşleri de dile getirmektedir. Fütürist sanatı deneyci niteliği taşımakla beraber, ilişkilendirdikleri konuları bulunmaktadır. Makine gücünü simgeleyen nesnelere dikkat çekmektedir. Lokomotif, araba, vapur veya uçak, köprü gibi mühendislik gerektiren nesnelere sanat- makine birleşiminin temellerini gözetmektedir (Lynton,2004:87). Makine estetiğini savunan Fütürizm, Endüstri Devriminden ilham almaktadır. Çağa daha yakın ve takip eden özelliklere sahip olmaktadır. Fotoğraf alanı için önemli değere sahip olan Fütürizm 'de anlık pozları benimsemeyerek, hareket ve ışığa göre değişen fotodinamizmi oluşturmuşlardır. Fotoğrafın çoğaltılabilir olma etkeni sanat ekseninde oldukça eleştirilebilir yönünü göstermektedir. Fotodinamizm ilkelerini benimseyen fütürist sanatçı Anton Guilio Bragaglia'nın yapıtlarında bunu analiz edebilmekteyiz. Sanatçı, insanın mekan içinde olan hareketinin devamlılığını incelemektedir. Gözümüzle algılanamayan hareketin karelerle parçalara bölünmüşlüğünü göstermektedir (Akalın, 2019:586).

Şekil 4. Anton Guilio Bragaglia "The Cellist" 1913



(2022.09.11) <https://arth207-spring.tumblr.com/post/48606542113>

Sanatçının fotoğrafları, Fütürizm akımı çerçevesine uygun olarak dinamizmi içermektedir. Hareket ve hız estetiğine uygun olarak notalara basan elinin tüm kabiliyetini algılamaktayız. Fütürizm fotoğraf ve sinematografi için farklı bakış açılarını oluşturmaya destek vermektedir. İnsanların sanatla ilgili düşünceleri fotoğrafın hızı ile video oluşumuna yaklaştığını göstermektedir. Artık yenilikler, sanayi devrimi ve endüstri üretimleri ile sanatın durağan yapısını bozduğunu ispatlamaktadır.

1.2 Çağdaş Sanat Algısı

Modern sanatın aksine üretim yöntemlerine ve akımlara göre incelenmesi çevre ve toplum bilincinin ağır bastığı, 1960'lı veya 1970'li yıllardan günümüze kadar süregelen ve bir akım veya üslup benzeri olmadığından genel bir deyişle ‘‘çağdaş’’ olarak adlandırılan sanat biçimleri olarak nitelendirilir.

Çağdaş Sanat olarak isimlendirilen süreç güncel sanat değerleri taşıması gerekmektedir. Sanatta dönem ile ilgili terimlerden biridir. Bu terimler arasındaki benzer ve farklılıkları çözümlmek için üretilen sanat eserlerini incelemek gerekmektedir. Biçim, üslup, malzeme gibi kriterler dönemlerine göre ayırt etmemize yardımcı olmaktadır. Özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından sonra üretilen eserler arasında belirli farklar gözlemlemekteyiz. Günümüz sanatının temelini anlayabilmek için 1980 öncesi sanat ortamını incelemek fayda sağlamaktadır. Sanat içerisinde tepki barındırmaktadır. Bir düşünce diğerinin hem reddini hem de devamlılığını kapsayabilmektedir. Bu sebeple Çağdaş Sanatı anlayabilmek için öncülerinin fikirlerine ve 1945- 1970 arasındaki sanat prensiplerine bakmak gerekmektedir.

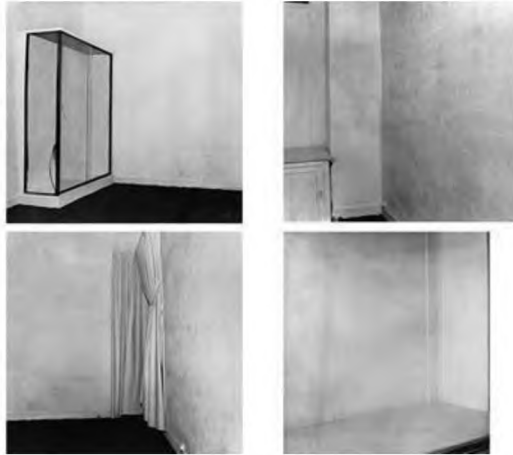
Çoğu sanat tarihçisi 1950'lerle 1970'lerin sonları arasında sanatın gözle görülür biçimde değiştiğine dair hemfikirdir ve bu dönemde geliştirilen sanat felsefesi ve fikirlerin bugün çağdaş sanat olarak gördüğümüz şeye temel oluşturduğunu savunurlar. Bazı yorumcular bunu, ‘‘modernizm’’adını verdikleri bir kültürel dönemin sonu ve ‘‘postmodernizm’’ dedikleri başka bir dönemin başı olarak niteler. Diğer taraftan, bazıları da 1950'lerden bu yana yapılan sanatı, çağdaş koşullar ve deneyimle gözle görülür biçimde değiştirilmiş olmasına rağmen daha önceki modernist avangard çalışmaların bir devamı olarak görür. Bu eleştirmenlerden bazıları, bu çalışmaları ‘‘geç modernizm’’ olarak adlandırır ve postmodernizmi farklı bir değerler dizisi, hatta tanımlanabilir bir dönem olarak ele almaktan kaçınır (Whitham ve Pooke, 2013:14)

Çağdaş sanatı anlamlandırmak için çağdaş dünyanın nasıl oluştuğunu ya da hangi durumlar sonucu çağdaşlaştırdığını anlamak gerekmektedir. Global dünyada oluşan gelişmeler, sanat çevresini ve insanların kültür, ahlak, sosyal faaliyetler gibi birçok yaşam alanlarını kapsayan etken ihtiyaçlarını yönetmektedir. Özellikle Dünya savaşları, siyasi değişimler, göçler, buluşlar, yenilik getiren, çağı etkileyen olaylar insanların yaşamsal sistemlerini köklü değişimlere uğratmaktadır. Sanat alanının çağdaşlaşması, yeni fikir ve ideolojilerin oluşmasıyla bağlantılıdır. Çağdaş dünya, inovasyon ve değişimle karakterize olarak, sanata da bunu yansıtmaktadır. Sanatsal üretimler, birbirlerine tepki olarak oluşsa da genellikle baş kaldırdığı ve karşı durduğu yer sanatçının etkilendiği dönemi değiştiren unsurlardır. Bunlara açıklık getirmek gerekirse, 1960 sonrası yapılmış sanat eserlerinde teknolojiyle desteklenen kitle kültürü, tüketim kültürü ve nesneye yönelik tavırları kapsayan anlayış biçimi bulunmaktadır. Hazır nesne, enstalasyon kullanımı modern sanatın ilk başlarında oluşmuş olsa da 1960

sonrasında daha farklı bir kavram haline gelmektedir. İkinci Dünya Savaşından sonra birçok düşünür ve filozof bilgiyi ve gerçeği farklı açılardan yorumlamaktadır. Çağdaş sanat bu yorumlara yanıt niteliği taşımaktadır. Çağdaş sanat kavramsal sanatı merkezi haline getirmektedir. Çünkü 1960 sonrası sanatın nesneye olan ihtiyacı tartışılmaktadır. Düşüncenin daha fazla önem teşkil etmesi, yapıtın maddi varlığının etkisini yitirmesi sanatçıda yeni eğilimler yaratmaktadır.

Paris'te İris Clert Galerisi, o dönemde iki ilginç sergiye ev sahipliği yapmaktadır. Bunlardan biri Yves Klean'ın "Boşluk" isimli sergisidir. Bu sergide ilginç olan salonun bomboş şekilde sergiye açılmasıdır. Galerinin varlık nedeni yok olarak yapıtın kendisi haline gelmesi söz konusudur. Çağdaş Sanat üretimlerine dahil edebileceğimiz bu tarzda birçok eser bulunmaktadır.

Şekil 5. Yves Klein "Boşluk" 1958 İrisClert Galerisi,Paris



(2022.02.11) Kaynak: <https://esikdergi.bilgi.org.tr/?p=14905>

Bu eserler modern süreçten farklı olarak, dikkat çekmek istediği konuları kapsamaktadır. Sanatçının ele aldığı ve ilgilendiği konu, kavram ve ifade etme biçimi olarak eskisinden tamamen farklı, izleyiciyi düşündürme odaklıdır. Kavramsal sanat ile gelişen bu tarz eserler sanatın doğasını, nesnenin varlığını sorgulatmaktadır. "Sanatın nesneye ihtiyacı var mıdır?" sorusunu sormayı hedefleyen kavramsal sanat eserleri, yaratıcılık olgusunun anlamını değiştirmektedir. Sanat eserinin izleyicinin zihninde canlanan imgelerden oluştuğu izlenimi vermektedir. Sanatçının zihnindeki ile izleyicinin zihninde bağlantı noktasının arayışındadır. Dönemsel olarak gelişim özelliği taşıyan bu süreçte sanatçılar, estetik kriterlerin ötesinde politik, felsefi, sosyolojik, ekolojik problemler ile ilgilenmektedir. Sanatta bu süreç başladıktan sonra çağdaş sanat algısı oluşarak yeni sanat anlayışları geliştirilmiştir. Akım olarak

nitelendirilmeyen, toplumsal muhalefet biçimlerinden beslenen sanatçıların, tavır olarak gördüğü Fluxus hareketi oluşmaktadır. Bu terimi ilk kez George Maciunas 1961 yılında ortaya atmaktadır ve şu şekilde açıklar:

“Eylemlerimiz, sosyo- politik mücadeleden ayrı düşünülürse bütün anlamını yitirir. Hareketlerimizi koordine etmezsek, gelip geçici yeni bir ‘yeni dalga’ yeni bir ‘Dada kulübü’ olmaktan kurtulamayız. Fluxus’un amaçları, insan kaynaklarının ve maddi kaynakların tüketimine bir dur demek arzusuyla şekillenmiştir. Fluxus bu yüzden sanat nesnesinin işlevi olmayan, sanatçı için geçim kaynağı olsun diye alınıp satılan bir meta olmasına karşıdır. Fluxus anti-profesyonel ve sanatın sanatçıların egosunu beslemek amacıyla yapılmasına karşıdır. Güzel sanatlar yok olup sanatçılarda başka işler bulana kadar Fluxus’un gelip geçici gösterileri sürecektir” (Antmen, 2008:204).

Maciunas bu söylemi ile Fluxus’un kollektif bir ruha sahip olduğunu göstermektedir. Anti profesyonelliği işaret ederek, geleneksel sanat bilincine karşı olduklarını anlamaktayız. Estetik kaygıları önemsemeyerek, sanatta malzeme ve sunum biçimine oldukça katkı sağlamaktadır. Sanat alanlarını birlikte göstermekten kaçınmayan Fluxus sanatçıları, müzik enstalasyonları, sokak gösterileri, performans gibi etkinlikleri bir araya getirmektedir. Genellikle gündelik hayattan atık malzemelerle üretilen eserler oluşturulmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

1. Teknoloji ve İnsan İlişkisi

Teknoloji kelime anlamı bakımından Koini Yunanca kökenine aittir. *Tekhnologia* olarak çevrilen kelimenin temelini inceleyecek olursak, *Tekhne* el becerisi, ustalık ve beceri anlamına gelirken, *-logia* eki bilginin, disiplinin adı anlamına gelmektedir. Merriam Webster sözlüğü teknoloji sözünü “bilginin belirli alanda pratik olarak uygulanmasının getirdiği yetenek” olarak tanımlamaktadır (Atabek,) Teknoloji günümüz insanının ve atalarının gelişebilmesi, ilerleyebilmesi adına büyük etkileri bulunmaktadır. İkel çağlarda bunun adı teknoloji olmasa da insan her zaman gelişimin içindedir. Daha korunaklı barınma güdüsü, kendini korumak için üretilen el aletleri veya silahlar, ateşin bulunması vb. temel gelişim ihtiyaçları her zaman bulunmaktadır. Bunun temelinde yatan içgüdü, varlığını sürdürebilmeye yönelik çabalarıdır. Bu içgüdü hala insan yaşamında mevcut haldedir. Günümüz yaşamında kullanılan aletler, makineler, insan varlığının daimini düşünülerek faaliyete geçirilmektedir. İnsan ırkının geçmişinden bugüne en yarar sağlayan özelliği el aletlerini geliştirici yetenekleri olmasıdır. Taştan aletler oluşturma, yontarak biçimlerini değiştirme gibi yöntemler ile araç gereç türleri

çoğalmaktadır. Sanayi Devrimi ardından oluşan Endüstriyel çağ hızla hayatımızı etkilemeye başlamaktadır. Bu etkiyi hayatımızın her yerinde hissetmekteyiz.

“Teknoloji, temel bilimlerle ilgili verilerin, insan hayatını kolaylaştıracak türden uygulamaları kapsar.

Ayrıca insanın evreni anlama ve denetleme tutkusunu kolaylaştıracak araçların geliştirilmesinden oluşan uygulamalı bilimleri ve insanların hizmetine sunulmak üzere bu alanlarda yapılan üretimi içine alan bir kavramdır (Aytuğ,1996:13)

Bu suretle İngiltere’de buhar makinelerinin kullanımı ile başlayarak insan ve hayvan gücü yerine buhar ve elektrik gücüyle çalışan fabrikaların kurulmasıyla gelişen Endüstri Devrimi ve endüstrileşme süreci içten patlamalı motorların keşfi, elektrik üretimi ve nükleer gücün kullanımı ve bilgisayarlar dolayısıyla elektronik endüstrisinin gelişimiyle doruğa ulaşmıştır (Koç,2013:6)

İnsan, gelişen ve geliştiren bir yapıya sahiptir. Geliştirici yönünü çevresi ve yaşam alanı için kullanmaktadır. Yaşadığı alanı, çağı daha konforlu, güvenli hale getirebilmek istemektedir.

Sanayi devrimi ve makineleşme çağına girdikten sonra, konfor alanı için oluşturduğu yaratımların sonuçları tahmin edilemez hale gelmektedir. Dünyanın kaynaklarını farklı enerjilere çevirerek olumlu ve olumsuz etkileri süregelenmektedir. Buharlı makinelerin kullanımı insan gücünün yetersiz olduğunu fakat bu gücün fabrikalarda hızlı ve seri üretimde işe yarayabileceğini kanıtlamaktadır. Bunun beraberinde gelen kentlere yapılan göç dalgaları, metropol kentler için ilk adımı oluşturmaktadır. Kentler kendi içinde mikro kentler oluşturmaktadır. Geliştirilen makinelerin sınırları ortadan kalkmaktadır. Çünkü teknoloji sınırsız geliştirilebilir hale gelmektedir. Silah ve savunma teknolojilerinin ilerlemesi bölgesel güçlenme, savaş gibi toplu ölümlerin çoğalmasına neden olmaktadır. Bunun aksine tıbbi alanlar için önemli makinelerin ve bilimin gelişmesi birçok hastalığın önüne geçmektedir. Bu nedenle teknoloji insan için hem olumlu hem de olumsuz yönden birçok etkiye sahiptir. Teknolojinin faydalı veya zararlı olduğu günümüzde halen tartışma konusu olmaktadır. Teknoloji kavramı süre gelen bir hareket halindedir. İlk olduğu zamandan günümüze kadar sürekli dönüşüme uğramaktadır.

Teknoloji insanın olduğu her şeyi etkilediği gibi özellikle ülkelerin iktisadi varlıklarını korumasında önemli rol oynamaktadır. Ülkelerin büyüme, gelişme hatta gerileme özelliklerini belirleyen yan etkisi bulunmaktadır. Bu etkileri uzun süreçler sonucunda anlayabiliriz. Roma İmparatorluğu ticari gelişimi iyi olduğu için birkaç yüzyıl büyümekteyken, teknolojik gelişiminin yetersizliğinden dolayı gerileme ve çökme durumuna gelmiştir. Çin, 14. yüzyılda sanayi devrimini yaşarken, teknolojik yaratıcılığının zaman doğrultusunda sekteye uğraması

sonucunda askeri, iktisadi gücünü yitirerek ekonomi hacminde sömürülen bir ülke haline gelmektedir (Akçomak vd. 2016:27).

Genel olarak teknoloji ulaşabildiği her coğrafyaya yeni bakış açıları, düşünce biçimleri, icatlar veya devrim niteliği taşıyacak sanayi kuruluşlarını getirmektedir. Bunun oluşturduğu sonuçlar olumlu ya da olumsuzdur. Ülkelerin teknolojik üretimleri ve iş hacimleri ne kadar geniş ise yeni sektörler, iş alanları ve fırsatları iktisadi büyümeye destek sağlamaktadır. Bu şekilde ekonomileri ivme kazanmaktadır. Toplumsal refah sadece teknolojik gelişimlerle ölçülemez olsa da bilim ve teknoloji alanlarının sınırsız olması, gelişmiş toplum sınıfının oluşmasına ön ayak olmaktadır.

Günümüzde kullandığımız, her alanda farklı geliştirilen teknolojik icatlar ve makineler, yüzyıllardır üzerine birçok teori ve çalışma gerçekleştirmiş mucitler tarafından oluşturulmuştur. Birçok matematikçi ve fizikçi yıllar boyu çeşitli araştırmalara imza atmışlardır. Bu araştırmaları yapan bilim insanları tarihe yön vererek, geleceği bir nevi inşa etmiş olarak görülmektedir.

Kişisel mucitler dönemini, 18. Yüzyıla, yani İngiliz Sanayi Devrimi'ne tarihlemek daha doğru olacaktır. Gerçekten, 1698'de ilk operasyonel buhar makinesini kuran Captain Savery; bu makineyi 1705'te geliştirip hareketli parçalardan oluşan buhar makinesini yapan Thomas Newcomen ile 1709'da kömürü koklaştırıp demirle ergitmeyi bulan Abraham Darby gibi mucitlerin ortaya çıktığı zaman kesiti 18. Yüzyıl başlarıdır. Bu yüzyıl aydınlanmanın, İngiliz Sanayi Devrimi'nin ve Fransa'da siyasi sosyal devrimin eski tabirle İntihal Kebir'in ortaya çıkıp tüm devrim dalgalarının birbirinin içine girerek tüm dünyaya "Moderniteyi" ve sanayileşmeyi yaydığı tarihin en kritik dönemidir (Akçomak vd. 2016:54).

Sanayileşme ile gelen modernlik kavramı, teknoloji sayesinde daha fazla bilgi veya daha hızlı ulaşım, daha kısa sürede üretim gibi insanlığı etkileyerek mucitler dönemini oluşturmaktadır. Bu süreçlerde meydana gelen üretim patlamaları, fabrika düzenlerinin oluşturulması toplumsal yaşamın her noktasını etkilemektedir. 20. Yüzyılın ikinci yarısında gerçekleşen kuantum mekaniği, enformasyon ve bilgi çağı olarak nitelendirebileceğimiz dönemde insan ile teknoloji arasında kopması zorlaşan bir bağ oluşmaktadır. İnsan çevresini ve kendini daha donanımlı hale getirme çabasıdadır. Bu çabasına karşılık, eylemlerini yerine getirmeye yardımcı olan makineleri geliştirmektedir.

1.1 Görüntüleme Teknolojileri

Gelişim hayatımızın her döneminde farklı noktalarda var olabilmektedir. İnsan duyuları sayesinde bir maddenin veya imgenin inandırıcılığını sorgulayabilmektedir. Görme eylemini gerçekleştirirken zihnimizde beliren görüntüleri bir süre aklımızda tutabiliyorken, bir süre sonra

unutmamız mümkün olmaktadır. Görüntüleme teknolojilerini anlayabilmek için duyularımızla algıladığımız görme eyleminin ne olduğunu incelememiz gerekmektedir. İnsanın dünyaya geldiği noktada ilk yaptığı duyusal reflekslerden biri görmedir. Göz aracılığı ile yapılan görme işlemi zihnin ön belleğine taşınan ışık bütünselliğinde olan görüntüyle gerçekleşmektedir.

İnsan bedeninde görme yetisi kişiden kişiye değişkenlik gösterebilmektedir. Kişinin gelişim sağladığı ya da kısıtlı kaldığı durumlarda bu yeti çalışır veya az çalışır durumundadır.

Görüntü, kişinin gördüğü nesne ve onunla ilişkili olan görsel bütünüyle alakalı olmaktadır. Görüntüleme teknolojileri adı altında anlam bulan kriter ise bu nesnelerin görüntüsünü kaydedebilen ve zamansız olmasına olanak sağlayabilen gelişmeler bütününe kapsamaktadır. Sanat ve görüntüleme arasında kurulan bağlantı sanatçı temelli olabilmektedir. Sanatçı gözüyle görebildiğini kendi algısıyla birleştirerek herhangi bir düzleme, nesneye, dile ya da sese aktarmaktadır.

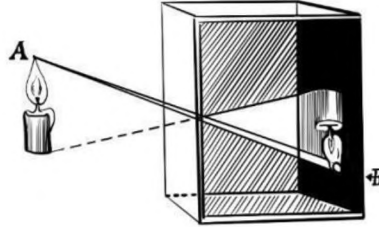
İnsanlar, unutmak istemediği görüntülerin sürekli varlığını koruması ve yok olmaması için görsel sanatları geliştirmektedir. Rönesans döneminde bile gördüğü şekli, kişiyi gerçekliğe yakın biçimde resmedebilen sanatçıların yaptığı budur. Anın içindeymiş hissi veren resimler yapılmaktadır. Özellikle resim yapan sanatçıların görsel aktarım algılarında ne kadar gerçeğe yakınsa o kadar yetileri kuvvetli olduğuna inanılan bir dönem vardır. Kralların ya da burjuvaların portrelerini yaptıkları süreçte, sanat toplumda zamansız olan resimleri oluşturmaktan sorumlu olmaktadır. O süreç için oldukça önemli bir adım atılmaktadır. İnsan yapımı icatlar görsel aktarım yöntemleri ile buluşunca sanat da diğer alanlar gibi geleceğini teknoloji ile birleştirme, makineyi alanına çekme durumuna gitmektedir.

1.1.1 Camera Obscura

Karanlık kamera ya da karanlık oda olarak söz edilmektedir. İçerisine ışık sızdırmayan bir odanın dış duvarına iğne ucu kadar küçük delik açılarak, içeriye giren ışığın dışarıdaki görüntüyü ters şekilde karşı duvara yansıttığı bir oda biçimidir. Bu yaratım fotoğraf makinesinin atası olarak bilinmektedir. 16. Yüzyıl'da sanat dünyasında etkileri olduğunu bilmekteyiz. Ressamlar tarafından kullanılan bu aygıttan iki şekilde yararlanılmaktadır. Birincisi ressam büyük bir kutunun içinde, deliğin önünde şeffaf yüzey ile konumlanmaktadır. İkinci kullanım yönü ise kutunun boyutu küçültülerek elde edilen görüntü ayna yardımı ile yatay durumda olan

buzlu cam üzerine yansıtılmaktadır. Ressamlar burada oluşan görüntüyü çoğaltarak veya kopyalayarak yeni bir teknolojik buluş ile tanışmaktadır (Turan, 2011:20).

Şekil 6. Camera obscura görüntü örneği çizimim



Karanlık oda teknolojisi basit bir aygıt olmanın ötesinde optik görüntü yapan bir makine olarak görmek gerekmektedir. Yeni görme biçimi olarak insanların ilgi odağı olmaktadır. Fizikçiler ve araştırmacılar insan gözünü daha fazla merak etmeye başlamaktadırlar. Çünkü mercek sistemini algılayarak insanın görme ediniminin temellerini de anlamaları kolaylaşmaktadır. Fotoğraf makinesinin atası olarak kabul edilen camera obscuranın fotoğraf makinesi ile arasındaki en büyük fark, fotoğraf makinesinin görüntüyü kaydetme özelliğidir. Astroloji gibi gök bilimci, izlenimci alanlarda fayda sağlayan camera obscura, teleskop ve mikroskop gibi mercekli inceleme aletlerine de ön ayak etmektedir. İllüzyon aygıtı olarak görülen bu kutu sanatçıların kullanım alanlarına dahil olmaktadır. Özellikle resim çizimlerinde yardımcı bir araç niteliği taşımaktadır. Leonardo Da Vinci'nin dikkatini çekmeyi başaran kutu, yanılsama ve gerçek olanın taklit edilebilme durumunu oluşturmaktadır.

Şekil 7. Johannes Vermeer, "The Art of Painting", 1667, Viyana



(2022.09.11) <https://resimbiterken.wordpress.com/2014/08/08/johannes-vermeerin-the-art-of-painting-eseri/>

Jan Vermeer'in karanlık kutuyu kullandığı hakkında birçok eleştiri bulunmaktadır. Resimleri büyük bir titizlikle oluşturan sanatçı realist yapıtlar ortaya koymaktadır. Bazı resimlerinde optikle oluşturulabilecek kanıtlar bulunmaktadır. Eserlerinde detaylı incelemeler yapıldıktan sonra aydınlık kısımların halka şeklinde izlerin bulunduğu saptanmaktadır. Vermeer'in karanlık kutuyu kullandığı bu şekilde ispatlanmıştır (Işık, 2010: 46). Ressamların bakma biçimi sunan kara kutu, ressamların çizimlerine daha realist etkiler oluşturmuştur. Üretilen resimler gerçeği ile birebir aynı gibi görünmektedir. Sanatçıların el becerisinin dışında gördükleri yer, kutu yüzeyinde oluşan görüntünün önemi artmıştır. Günümüzde fotoğraf makineleri daha sık kullanılıyor olsa da kara kutunun bu süreçte başlangıcı temsil ettiğini bilmekteyiz. Kendi döneminde popülerliğini koruyarak bir süre sonra sıradan bir mobilya halini almaktadır. Yaşadığımız yüzyılda görüntü oluşturma tekniklerinin temelleri karanlık kutuya dayanmaktadır. İnsan sadece gözünün gördüğü dünya dışında bir makinenin oluşturduğu yansıma camera obscura ile bakmaktadır.

1.1.2 Fotoğraf Makinesinin Dijitalleşmesi

Fotoğraf makinesinin atası olarak kabul edilen karanlık oda mantığı, süre geldikçe fark yaratmaktadır. Görüntüleme ve görme biçimlerinde fotoğraf makinesi anı yakalama fikrini topluma kazandırmaktadır. Bir nevi zamanı durdurma makinesi gibi görüntü sabit ve kalıcı duruma gelmektedir.

Fotoğraf makinesi ışık ile resim çizmeye yarayan alettir. Basit bir ayna, görüntüleri yansıtan cisim veya merceğin işleyişinin anlaşılması yönünden çok önemli olan görüntü kavramı, optik sistemlerin analizlerinde de önemlidir. Kullanımı en yaygın olan optik aletlerden, bir film veya elektronik olarak çip üzerine kaydeden fotoğraf makinesidir (<https://tr.wikipedia.org/>, 2022.09.17). Bu şekilde tanımlanan fotoğraf makinesi nesnenin veya manzaranın saklanabilirliğini göstermektedir. Objenin yansıttığı ışık, mercek yardımı ile makinenin ışığa duyarlı kimyasal maddelerle kaplı filmin üzerine düşerek resim oluşturmaktadır.

Görüntünün yüzeyde sabitleme halini ilk elde eden kişi Joseph Nicéphore Niépce'dir. Camera obscura ile yaptığı denemeler sonucu kurşun kalay karışımı plakalar üzerinde görüntünün pozitif halini elde etmeyi başarmaktadır. 1826 yılında camera obscura ile ilk manzara çeken kişi olmaktadır. Henry Fox Talbot, Richard Maddox gibi araştırmacılar sayesinde fotoğraflama, çekim ve baskılama teknikleri hızla gelişmektedir. George Eastman, 1889 da "Kodak" adını verdiği makineleri şu sloganla piyasaya çıkarmaktadır. "Siz deklanşöre basın, gerisini biz

hallederiz".1935'te Kodak, ilk renkli filmi üretmektedir (İlkyaz, Şahin, 2014: 162, 163). Niepce'den Eastman'a kadar uzanan gelişim fotoğrafçılık kavramının temellendirilmesi için önemli süreci işaret etmektedir. Görüntünün somut hale getirilmesi amaçlanırken birçok teknik yenilikler ortaya atılmaktadır. Araştırmacılar bu teknikleri deneyip gözlemleyerek modern fotoğrafçılığın ilk adımları için ciddi bir etki yaratmaktadır. Fotoğrafçılığın oluşmasında kameranın tipi, cinsi ve özellikleri oldukça önemlidir. Kameranın hangi amaçla kullanılacağı, yapısına göre değişim göstermektedir.

Sınıflandırmak gerekirse, film boyutlarına göre ayırt edilen fotoğraf makineleri vardır. Büyük, küçük ve orta formatlı makinelerdir. Küçük formatlı makinelerde, Leica Firmasının kullanması ile *Leica Format* olarak bilinmektedir. Fotoğraf ve sinema alanında kullanılan bu makineler 35 mm'lik film 24x36 mm'lik görüntü alanı oluşturmaktadır. Orta format makineler, profesyonel studio çekimleri için kullanıma uygundur. Görüntüyü önceden görerek hataları telafi etmeyi sağlamaktadır. Roll film kullanılan bu makineler küçük formatlı makinelere göre 5 kat daha büyük alana sahiptir. Büyük formatlı makineler ise mimari ve tanıtım fotoğraflarında kullanılarak, 8x10 inç 20x25 cm gibi boyutlardan oluşan filmler kullanılmaktadır. Yapılarının ağırlığından dolayı tripod gibi destek ekipler saplanarak kullanılmaktadır (Güler Ak, 2009:24). Fotoğraf makinesinin kullanım alanı, tipi, çeşidi bakımından oldukça çeşitli bir araçtır. Tarih boyunca yapılarına teknik özellikler ilave ederek seçeneklendirme yapılmaktadır. Günümüze yaklaştıkça bu makinelerin daha dijital bir hal aldığını görmekteyiz. Dijital fotoğraf makineleri diğerlerinden farklı olarak, görüntü algılayıcı sistemi değişiktir. Analog makinelerin sistemine benzerlik gösterse de dijital makinede görüntüyü kaydetmek için kimyasal film yerine elektronik kayıt sistemi kullanılmaktadır.

Şekil 8. Dijital fotoğraf makinesi görseli



(2022.11.15) <https://listelist.com/wp-content/uploads/2018/09/Sony-a7-III.jpg>

Bu cihazlarda görüntü sistemi sayılarla tanımlanarak ve en küçük birimi kare şeklinde piksellenmektedir. Piksellerin bir araya gelmesiyle fotoğraf oluşmaktadır. Bu sistemle elde edilen fotoğraf, USB veya kart okuyucularla aktarım sağlanmaktadır. Aslında sistemin ana karakteri olan, görüntünün yüzeyinde oluşan algılayıcı CMOS sensörüdür. Bu algılayıcının yüzeyindeki hücre diziliminin sıklığı bize çözünürlük tanımını oluşturmaktadır.

Fotoğraf makinesi için dijitalleşme kavramı, bu cihazların teknik ve sistematik yaratımını sağlayan eklemelerle oluşmaktadır. Görüntülerin daha gerçeğe yakın olmasını sağlayan makine uzuvları yapılmaktadır. Makine mühendisleri, araştırmacılar, ürün geliştiriciler biz kullanıcılara bu cihazların nasıl geliştirilebilir olduğunu göstermektedir. Teknoloji, görüntü sistemlerini etkilerken aslında insanların duyuları ile algıladıkları her şeye daha yakın icatlar geliştirmektedir. Gözümüz ile gördüğümüz görsellerin, fotoğraf makinelerinin içinde var olabilmesi ve yine gördüğümüze yakın kalitede anlık görüntü elde etmesi teknoloji ve insan arasındaki bağlantıyı ortaya koymaktadır.

1.1.3. Televizyon ve PC Monitör

Televizyon, kelime anlamını köken olarak incelersek Yunanca ve Latince'den almaktadır. "Tele" Yunanca'da "uzak" anlamına, "Vidi" ise Latince'de "görme" anlamına gelmektedir. Birleşimi "uzaktan görme" anlamına gelen televizyon, var olan veya olmamış sahnelerin elektriksel görüntü haline getiren sistem tekniğidir. Anında gelen görüntülerin iletimini sağlayan araçtır. Televizyon, günümüz teknolojisinin insan öğretilerine kazandırdığı en önemli kitle haberleşme aracı olarak bilinmektedir. Toplumları etkileyen, eğlence, haberleşme, eğitim, kamuoyunun oluşması gibi her alanda geniş kitlelere ulaşımında için önemli bir yere sahiptir.

İnsanları sanki olayları yerinde seyreden kişiler durumuna getirmektedir.

Televizyonun oluşmasında birçok bilim insanı yer almaktadır. Çünkü tek bir kişinin bir anda icat ettiği bir şey değildir. Elektrik, telgraf, radyo gibi icatlarla ilgili olduğu için tarihsel anlamda var olabilmesi zaman almaktadır.

19.yüzyılın başlarında İrlandalı telgrafçı May, ışık dalgalarını elektrik akımına çevirmeyi başararak, televizyonla ilgili ilk büyük adımı gerçekleştirmektedir. May, ışık dalgalarının elektrik akımına çevrilebildiğini ve selenyum adlı kimyasal maddenin elektriğe karşı dirençli olduğunu ve bu direncin güneş ışığında daha da azaldığını buldu. May'ın bu buluşundan 10 yıl sonra bir Alman bilim adamı Paul Nipkow, bir resmi dönerken tarayabilen bir araç geliştirdi. "Döner disk" adı ile anılan bu aracın içine yerleştirilen kare delikler küçük bir delikten geçirilerek verilen elektrik ışınları ile baştan başlayarak

dönerek taranmakta ve bu taranan yerler ışık ve gölge olarak bir diğer yerde görüntü olarak elde edilmektedir. Bu araç, görüntüyü başka bir yere aktaran ilk araç olması bakımından önemli bir buluştur. Daha sonra bu konuda yapılan çalışmalar bu döner diskin geliştirilmiş şekillerinden başka bir şey değildir (Geyik,2008;14).

Görüntü teknolojilerin önemli bir parçası olan televizyon, birçok bilim insanı, araştırmacı ve mühendis tarafından ilgi çekici olmaktadır. Rus asıllı Vlademir Zworykin, Amerika Birleşik Devletleri'nde denemeler yaptığı dönemde, ikonoskop adında bir araç tasarladı. Optik görüntüyü elektrik sinyaline dönüştüren ve insan gözünde sürekli resim geçiyor hissi veren bir alettir. Bu cihaz sayesinde televizyonun temel özelliklerini oluşturan vericiden elektronik dalga durumunda yayımlanan görüntü ve sese çevrilmesini sağlayan yöntem oluşmaktadır. Televizyon, elektronik eşya olarak satılmaya başlandığı zaman titreşim ve noktalı görüntüye sahiptir. Parçalarını oluşturan resim kaynağı şüphesiz profesyonel video kameralar ya da banttan görüntülerdir. Ses kaynağı olarak kullanılan, mikrofondan alınan elektrik sinyalini başka bir ses çıkışından iletilmesi ile olmaktadır. Televizyon cihazının kaynak aldığı sistem ise verici ve alıcı anten sistemidir. Gerekli radyo dalgalarını televizyon alıcısına taşıma işlemini gerçekleştirmektedir. Televizyon yayıncılığı gibi meslekler doğarak, ticari bir yol izleyen birçok sistem oluşmaktadır. Toplum için önce haberleşme, zamanla reklam ve kitlesel yönlendirme şekline gelmektedir. Görüntü teknolojilerinde dikkat çekmek istediğim nokta, kişinin böyle bir aygıtla tanıştığı dönemde bu sistemin nasıl oluşabileceğinin algılama ve ileri teknolojilerin hayatımıza dahil olabildiğini kavrama yetisidir. İnsan, çağının ona sunduğu ve daha ileri taşıma gücünün farkına varmaktadır. Bu farkındalık dürtüsü hem güven hissini hem de güvensizlik, endişe duygularını sorgulaması gerektiğini varsayabilmektedir.

Televizyon cihazı daha ulaşılabilir ve her evde bulunur hale geldikten sonra artık evin bir parçası haline gelmektedir. Bunun yanı sıra bilgisayar ise daha kişisel istekler üzerine sahip olunan bir cihazdır. Televizyon cihazından farklı olarak, bilgisayar bir makinedir. Program sistemine bağlı olarak, ilk bilgisayarlar sadece hesaplamalar için kullanıldığını unutmamak gerekmektedir. Zamanla daha işlevli hale getirilerek, endüstriyel ve kişisel kullanım gruplarını oluşturmaktadır. Bilgisayar monitörleri görüntü yaymak için elektronik aygıtların genel ismi diyebiliriz. CRT ve LCD olarak iki türden oluşmaktadır. LCD ekran CRT ekrana göre daha ince ve hafiftir. Günümüzde bu ekranlar yerini dokunmatik yönlendirme yapılan ekranlara bırakmaktadır. Hatta parmak izi veya yüz tanıma özellikleri bulunan ekranlar bulunmaktadır.

2. Dijital Kültür ve Toplum

Kültür, toplumların kendilerine özgü olan ve gelecek nesillere aktardıkları maddi veya manevi her şey olarak tanımlanmaktadır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Kültür>). Bu tanımlama ile bağlı olarak, farklı yaklaşımların varlığı, bireyin değer yargılarını oluşturan soyut yapıların bütünlüğü olarak açıklanabilmektedir. Kültürün neleri içerdiğini anlamak için var eden kavramların incelenmesi gerekmektedir. Zamansal olarak geçmişten geleceğe taşınan bir olgudur. Toplumun, bireylerin, bölge veya kavramların benimsediği yapıları içermektedir. Özellikle sanayi devrimi sonrasında oluşan dijitalleşme yapısı, kültür tanımlamalarını etkileyerek yeni bir süreç başlamaktadır.

Dijital kültürü saptayabilmek için, dijitalin ne olduğunu belirlemek gerekmektedir.

Yazının keşfinden önce ve sonrası olarak insan tarihini iki bölümden oluşturabiliriz. İnsanın kültürel evriminin başlangıcı olarak tarımsal faaliyetlerin geliştiği dönem, neolitik çağ dönemidir. Bu süreçte insan kendi besinini üretir ve fazla ürün gelişimden dolayı nüfus artışı gözlemlenir. Üretim ekonomisi buna bağlı olarak ticaret ve sınıf kavramını ortaya koymaktadır. Kabile tipi yaşam stilinden kent yaşamına geçiş sağlanmaktadır. Bu gelişmelerle birlikte yazı keşfedilerek yeni bir devrim başlamış olmaktadır (Koç,2022:506).

Dijital kelimesi bilgi teknolojileriyle alakalı sıfat olarak kullanılmaktadır. Belirli verilerin ekran üzerinde elektronik olarak görüntülenmesi, sayısal kodların teknoloji ile birlikteliği bize dijital bilginin kaynağına götürmektedir. Bilgisayarın icadı ile başlayan bu sayısallaşma toplumsal bilgi aktarımının başlamasına sebep olmaktadır. Matbaanın buluşu ile bilgi dağılımı modern evrime geçmektedir. Daha sonrasında yeni medya süreciyle toplanan bilgilerin daha büyük kitlelere ulaşımı söz konusudur. Bilgisayarın hayatımızdaki etkisi yaşam standartlarımızın dijitalleşmesine ve yeni kültür pratiklerine dönüşmesine neden olmaktadır. Endüstri, teknolojik ivme kazanarak, insansız üretim, hızlı gelişim niteliğinde makineleşme çağına adım atılmaktadır. Bu süreçte toplumun daha hızlı ve rasyonel gelişim gösterdiğini görmekteyiz. Çünkü teknoloji kendisiyle birlikte zaman kavramının nasıl farklılaştığını da göstermektedir. Hızlı üretim, hızlı iletişim, hızlı tüketim gibi insan algısının sınırlarını keşfetmeye yönlendirmektedir. Bilginin belirli hafızalara depolanabilme durumu toplum bilincinin daha kolay aktarımına neden olabilmektedir. Dijital kültürde her şey dönüşüm halindedir. Bunu sağlayan temel faktör, teknoloji kavramıdır. Birbirinden farklı alanlarda görülmektedir. Ekonomi, sosyal, sağlık, sanat, ticari vb. birçok alanı kendi içinde dönüşüm oluşturmaya sebep

olmaktadır. ‘‘Akıllı’’ terimi insan veya herhangi bir canlı üzerinde kullanılırken, telefonlara, ev aletlerine, taşıt veya sistematik donanıma sahip aygıtlara yakıştırılmaya başlanmaktadır. Bireyin sosyal yaşantısına ‘‘sosyal medya’’ adında bir kavram yer edinerek, belirli platformlar üzerinden iletişim, gösterim yapılmaktadır. Medya kültürü adında yeni değerler edinen toplum, buna bağlı olarak profil oluşturmaktadır. Bu profil aracılığı ile içerikler üreterek kendisine yeni sanal dünya yaratmaktadır.

Bireyler dijital ortamlarda zayıf yönlerini gizleyebilirken, güçlü olarak düşündükleri özelliklerini ön plana çıkarabilmektedirler. Tüm bu gelişmelere bakıldığında; teknolojik donanım nedeniyle gerçeğin simülasyonunun çok başarılı olabilmesi zaman içinde, simüle edilenin gerçeğin yerine geçmesine yol açabilmektedir. Bu durum ise Baudrillard’ın bahsettiği gibi sahte gerçeklerin oluşumuna ortam hazırlamaktadır. Yeni medya gerçeği simüle ederek; yaratabildiği sanal gerçeklik, bireyin olmak isteyip olamadığı kimliklere kavuşmalarını, yapmak isteyip yapamadıklarını gerçekleştirmelerine aracı olabilmektedir. Bu durum yüzeysel olarak özgürleşme olarak değerlendirilse de bu özgürlüğün gerçekliği tartışılır (Köksal, 2021:1257).

Toplumda kimlik arayışı, eksik görülen noktalar üzerine inşa edilmektedir. Bir bireyin benlik arayışı sosyal medya ve dijital kimlikler içerisinde mümkün olmaktadır. Günümüzde yaratılan medya profilleri karakter nitelikleri ve görsel yaratımlar ile kriterlere bölünmüş durumdadır. Buna bakılırsa, dijital çağdan önce var olan sınıf kavramı, bu yapıları benimsedikten sonra göz ardı edilmiştir. Kişiler istediği bilgiye istediği ağ üzerinden erişim sağlayarak, toplumda eşitlik kavramı var olmaktadır. Her birey dil, din ırk veya kültür farklılığı tanımaksızın, aynı anda veya farklı zaman diliminde aynı veriye erişim sağlayabilmektedir. Bu da toplumda eşitlik ruhu ve sınıf kriterini yok edebilme durumuyla sonuçlandırılmaktadır. Bu bilincin arkasında dönüşen bazı noktalar bulunmakta. Kolay erişim sağlayan bu makineler ile insan kapasitesinin üstünde var olan bir ayırım gözetilmektedir. Ütopik bir geleceğin sinyalini veren bu düşünceler, toplumda birçok soru işaretine neden olmaktadır. İnsanın kendinden daha kapasiteli bir makine ile nasıl başa çıkacağı ya da robotların yaşam kontrollerine müdahale edebilme ihtimallerini gözden geçirerek yapılan birçok araştırma bulunmaktadır. Bireyler arası iletişim konusunda yapılan araştırmalarda ciddi bir düşüş gözlenmektedir. Bilgisayar ve telefonlardan önce var olan televizyon, iletişimi yok ettiğini savunan araştırmacılar, günümüz koşullarında bu durum aynı masada oturan bireylerin hiç konuşmadan telefonlarıyla ilgilenmelerinin daha tehlikeli olduğuna işaret ediyor. Çok farklı bir toplumsal sistemin oluşmaya başladığını ön görmek mümkündür.

3. Dijital Çağın Sanat Üretimine Etkisi

Dijital çağ, yeni medya kavramının oluşmasıyla sosyal ve sanat ortamına nüfuz etmektedir. Bu kavramın güncel hayata katılması ile sanatçı kimlikler üretimlerini çağa uygun bir şekilde var etme çabasına girmektedir. Geleneksel formatta geliştirilmiş çalışmalar, yerini farklı materyal arayışları, konu bağlamında ‘‘yeni’’ kavramsal edinimler sahiplenerek farklı bir yön kazanmaktadır. Geleneksel dönemde sanat yansıtma mantığına dayalı bir etkiye sahiptir.

Doğada olanı gösterme, kopyalama, an, durum kompozisyonu halinde gösterme görevindedir. Oysa modern çağda sanat, yeni düzen arayışlarını temeline çekmektedir. Teknolojideki yenilikler ve değişimler kökten etkileyerek, sanata farklı bir anlam yüklemektedir.

Dijital dönemin sanat üzerindeki etkisini 20. Yüzyılda Art Nouveau akımının endüstriyel üretimi etkilemesiyle destek sağlamaktadır. Sanatta eğitim yönetimlerinin uygulamalı hale gelmesi, estetik değerlerin ilkelere bağlı olması gibi değişimler oluşmaktadır. Sanat ortamında makinelerin ve bilgisayarların kullanılması, sanat-teknoloji birlikteliği Bauhaus okulunun kurulmasını sağlamaktadır. Fütürizm, Dadaizm ve Konstrüktivizm gibi diğer akımları bu ekolün devamında yer almaktadır (Yıldırım,2019: 323). Fütürizm Hareketine, gelecekçi bir yaklaşım özelliğine sahip olarak, teknolojiye ve dinamizme bağlı olmaktadır. Sanat için yeni bir görsel anlayışa değil, hareketli endüstriyel temalara bağlı anlayışa sahip olmaktadır. Öncülüğünü yapan Umberto Boccioni'nin manifestosundan şu sözlerle fütüristleri cezbettiler söylenmektedir. ‘‘Her şey hareket eder, her şey bir kovalamaca halinde hızla döner. Önümüzdeki figürler bir görünüp bir yok olurlar. Retina üzerinde görüntülerin etkisi, titreşimler halinde algılanır. Koşan bir atın dört ayağı değil, yirmi ayağı var gibi görünür ve o görüntü birden üçgenimi bir biçim kazanır’’ (Antmen,2014:67). Fütürizm, teknoloji, hız ve devinim ilkelerini benimsemiş, mekanik hareketin görsel zenginliğini, sanatın gerçekliği olarak gören bir akım olmaktadır. Nihayetinde teknoloji ve sanat birlikteliği bu tür hareketler ile topluma yayılmaktadır. Marcel Duchamp makine estetiğine vurgu yaparak, Dadaist hareket birliğinin de savunucularından biri olmaktadır. Dijital kavramın benimseyen ve merak eden toplumların en büyük özelliklerinden biri güncel yaşam tarzını anlamaya çalışmaktır. Teknoloji ve insan arasındaki ortak nokta iki tarafında gelişmekte olduğu ve bu gelişimleri pozitif ve negatif yönlerini gözlemliyor olmalarıdır. Birçok alanı etkileyen bu dijital devrim, sanatı da direkt etkileyerek sanatçıları yeni medya veya güncel sanat pratiklerine yönlendirmektedir. Endüstri

çağının var olması dijital sanat deneyimlerinin oluşmasını sağlamaktadır. Sanat alanında artık eski yeni kavgası ve kuşaklar arası çatışmalar, söylemler ve başkaldırıları bulunmaktadır. Yaşanılan dünyada zaten toplum kendini endüstri ile yeniden yapılandırırken sanatın ve sanatçıların bundan geri kalmayacağı aşikardır.

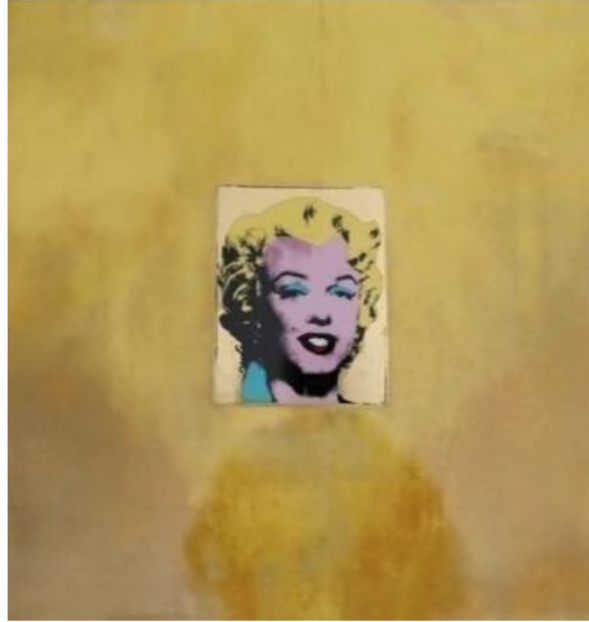
21.yüzyılın ikinci yarısına işaret eden dönemde uygulamalı olarak nitelendirilen sanat üretimleri büyük bir gelişme yaşamaktadır. Moda, tekstil, kitapçılık ve reklamcılık gibi alanlarda grafiksel tasarımlar oluşmaya başlamaktadır. Pop art, Happening gibi geniş çevrenin ilgisini çekebilecek akımlar yaratan sanatçılar, kalıcı sanat üretiminden çok belli bir düşünceyi olumlu ya da olumsuz sergileme amacını hedeflemektedir (Nazan ve Mazhar: 2011, 95). Sanatçıların beslendiği normlar toplumun her yerinde olabilmektedir. Yeni dönem sanatçıları besleyen noktalardan biri ise yeni medya sanatıdır. Bu sanat pratiğinin öncüsü Dadaizm akımı olsa da gelişim gösterdiği süreçler değişmektedir. Teknolojiyi sanatlarında kullanmak isteyen sanatçılar, 20.yüzyıl sonlarında kişisel bilgisayar oyunları ve dijital kullanımına hakim olan bireylerdi. Kültürel yapıların küreselleşmesi, telefon, internet ve bilgi teknolojilerinin yayılmasını sağlamaktadır. Geleneksel olandan uzaklaşarak, popüler olana merak duyan bir kesim var olmaktadır. Bu gözlem dijital olanı değerli kılarken, geleneksel ve eskimiş kavramlara atıfta bulunmayı göstermektedir. Dijital çağın insana kazandırdığı en önemli etken, bilgiye her an istenilen yerde erişilebilir olmasıdır. Yeni medya, sanatın herkes tarafından üretilebilmesine imkan sağlamaktadır. Yalnızca sanatçılara ya da sanat eğitimi ve bilgisine sahip olanların değil, sanat meraklısısında üretim yapabileceğine gönderme yapmaktadır. Bunun kaynağı, bilginin kolay ulaşılabilir olması, belirli özelliklerin ve yeteneklerin dikkate alınmadan evrensel niteliğe sahipliği ile ilgilidir.

4.Teknoloji ve Sanat İlişkisi

Teknoloji ile sanatın arasındaki bağ, insan ve sanat arasındaki bağlantı ile eş değerdir. Teknolojinin yaşı aslında insanlığın yaşı ile doğru orantıda büyümektedir. Eski çağlardan günümüze kadar aletlerden makinelere nasıl geçildiğini düşünürsek, insanların da nasıl geliştiğini görmek mümkün olmaktadır. Bu iki değer birbirinden ayrı düşünülmemektedir. Sanatı etkileyen kısmı, kullanılan malzemenin daha kolay ulaşılabilirliği, direkt olarak malzemenin teknolojik bir cihazdan ibaret olması ya da teknolojik yapının sanatsal üretime dahil olmasıdır. Günümüzde insanların en çok vakit geçirdiği kısımlardan en büyüğü internet ağlarıdır. Her gün her an internette farklı bilgilere çok hızlı bir şekilde ulaşabiliyoruz. Birçok

olguyu anlama veya öğrenme gibi, sanatı da anlama araştırma ve edindim için bu kaynağa başvuruyorduk. Sanatçının da imkanını arttıran, öğrenimini kolaylaştıran teknoloji, sanatın parçası haline dönüşmektedir. Plastik sanatlardaki teknoloji desteği, çalışmaların daha kendini yenileyen, farklı tekniklere sahip olabilen ve alternatif oluşturan arayışlara destek sağlayabilmektedir. Özellikle öncelikli niteliğe sahip olan teknoloji nesnesi fotoğraf makinesi olabilmektedir. Sanatçılar fotoğraf makinesi ile yakalandıkları görüntüler üzerinde montaj tekniğini kullanarak yeni bir arayış oluşturmuşlardır. Bu yapılmaya örnek gösterilebilecek sanatçılar Andy Warhol ve Richard Hamilton, Pop-art akımını benimsemektedir.

Şekil 9. Andy Warhol ‘‘Altın Marilyn Monroe’’ 1967



(2022.11.09) <https://bayaiyi.com/andy-warhol-gold-marilyn-monroe/>

Warhol, ‘‘Altın Marilyn Monroe’’ çalışması, ticari bir ikonun sanat ikonuna dönüşmesini Donald Kuspit’in yorumları yadsınmamaktadır. Kuspit’e göre para ve sanatı aynı anda birbiri yerine kullanarak ikisini de değersizleştirdiğini vurgulamaktadır. Günümüz sanatının içinde bulunduğu dönemi yansıtır hale gelmesinin pop sanatının ortaya çıkmasının büyük rol oynadığını savunmaktadır (Ataseven, 2017:4). Sanat dilini toplumun popüleritesine göre şekillendirmiş olan Andy Warhol teknik ve pratik anlamda serigrafiden faydalanmaktadır.

Serigrafi tekniği ise özel üretilmiş makineler sayesinde sanat alanına kazandırılmaktadır. Matbaa basım için üretilmiş olup, sanatçılar tarafından kullanılmaya başlanmaktadır. Sanatçıları için eskiden önemli olan kriter ‘‘biricik ve tek’’ olan eserler bırakmak iken, serigrafî tekniğinin asıl amacı birden fazla aynı veriyi defalarca basılmasını sağlamaktır. Bu algı sanat alanı içerisinde kullanılmaya başlandığı zaman, asıl eleştirilen kısım ‘sanatın kuralları olmalı mı?’

sorusuna cevap arayışı olmaktadır. Bu ve bunu gibi birçok makine üretimleri endüstriyel üretim bandında kullanılsa da sanatçılar için farklı bir ifade etme biçimi oluşturmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

1. Transhümanizm Kavramı

Transhümanizm hareketini daha iyi anlayabilmek için kökeninde yer alan hümanizm kavramını incelemek gerekmektedir. Hümanizm düşünce biçimi olarak oldukça geçmişe dayanmaktadır. Kökeni Yunan ve Latince dillerine dayanan hümanizm öğretim metodu olarak adını alsa da anlam açısından incelenirse insandaki temel niteliklerin incelenmesi ve geliştirilmesini amaç eden bir felsefi akımdır. Modern hümanizmin kaynağı olarak gösterilse de daha önceden bir müfredattır. Aristotelesçi mantık, doğa felsefesi ve teoloji üzerine kurarken hümanistler, tarih, retorik ve ahlak felsefesi gibi disiplinlerde eğitim göstermektedirler.

Hümanizmin temsilcilerinden şair Francesca Petrarca, Rönesans döneminde ilk hümanist eser niteliği taşıyan *Canzoni*' de Orta Çağ psikolojisini yansıtmaktan ziyade modern çağın psikolojisine vurgu yapmaktadır. Petrarca için doğa bir sembol değildir, gerçeklik algısına sahiptir. İlk modern insan olarak adlandırılan Petrarca bu eseri ile gelecekçi bir yaklaşım sergilemektedir (İnalçık,2013:59). Petrarca gibi insanlığın gelecekte beslenmesini savunan ya da entelektüel bilgisi ile tamamen insan bilincine, bedenine ve yaşam koşullarına odaklanan birçok düşünür, sanatçı bulunmaktadır. Hümanizm kavramının temelini güçlenerek toplum bilincine ulaştığı dönemler, insanların aydınlanma çağı olarak bildiği rönesans dönemi olmaktadır. Hristiyan teolojisinde tüm bireyler tanrı tarafından yaratılmaktadır. Bu teze karşıt olan hümanizm düşüncesini Darwin'in tezi desteklemektedir. Darwin için insan, evrimin uzun dönemi sonucunda oluşmaktadır. Doğal seleksiyon teorisi, bu düşüncenin varlığını koruma tarafındadır.

Aydınlanma dönemi olarak görünen 18. Yüzyıl da spekülatif akılla deney sentezleme yani bilim inşa etme sürecine girilmektedir. Bu dönemde akıl gelenek ve dinin yerine geçmektedir. Descartes ve Newton'un teorik temelini oluşturduğu Bacon'un ifade ettiği, insan aklının doğaya hakim olarak akıl hakimiyetinin tüm alanlara yayılması gerektiğini savunan düşünce bu dönemde oluşmaktadır (Dağ,2018:105). Rönesans hümanizmi insanın değerini ve bireyin itibarını yükseltmektedir. İnsanın felsefi sistemin merkezinde olduğunu benimseyerek, bedeni

daha modüler görmeye çalışmaktadır. Beden, akıl, yaratıcı güç özelliklerinin kendini geliştirmek için kullanabileceği parçaları olarak görmektedir. Transhümanizm, insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin arttırılması, yaşlanma ve hastalanma gibi istenmeyen ve gereksiz görülen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden fayda görebileceğini düşünen entelektüel ve kültürel bir hareket olarak tanımlanmaktadır. Transhümanizm terimi anlam ve kavram bakımından oldukça güncel ve yeni keşfedilmiştir. Temel bilgi kökeni oldukça geçmişe dayanmaktadır.

Transhümanizm maddenin ve enformasyon bilgisine ulaşarak, yön vererek yeniden yapılandırmayı ve aşmanın yollarını bulmayı hedeflemektedir. İnsan doğasının şu an sahip olduğu bedeni ve zihni, bilim ve teknoloji ile en üst seviyeye çıkarmayı amaçlamaktadır. Ön ek olarak “trans”ingilizcede “aşkınlık” anlamındaki “transcendence” geçiş anlamındaki “transition” ya da “dönüşüm” anlamıyla olan “transformation” sözcüklerini ima etmek için kullanılmaktadır. Bu sözcük ilk kez *Cesur Yeni Dünya* romanın sahibi Aldous Huxley’in kardeşi Julian tarafından dile getirilmektedir. Şu şekilde açıklamaktadır (Yeşilyurt,2017:30).

İnsan türü eğer isterse kendisini aşabilir. Sadece düzensiz değil, burada farklı bir yolla, diğer tarafta ise daha farklı bir yolla, ama insanlık kapsamı içinde. Bu yeni inanca bir isim vermeliyiz. Belki de *transhümanizm* işe yarar: insan insan olarak kalır, ama kendi insan doğasının ve ona yönelik yeni olasılıklarının farkına vararak kendisini aşar (Cabrera,2015:17).

Transhümanizm insan yaşamının en temelinde var olan ve bununla yüzleşmek zorunda olacağını bildiği ölüm kavramına tepki göstermektedir. Ona göre buna gerek yoktur ve bilime olan sonsuz güveni insan bedeni ve zihnini geliştirmeye yeterlidir. Teknolojinin getirdiği olanaklardan faydalanarak, insan bedenini ölümsüz kılabilme isteği duymaktadır. İstenmeyen hastalıklar, refah seviyesinin artması, temel ihtiyaçları olmadan da hayatta kalabilmesi gibi faktörleri işaret etmektedir. İnsanı tamamen özgürleştirecek güdünün bu olduğunu varsaymaktadır. Transhümanist David Pearce ve Nick Bostrom tarafından Dünya Transhümanist Derneği (World Transhumanist Association) adında fütürist bir dernek kurulmuştur. Derneğin yayınladığı bildiride bakış açılarını şu maddelerle açıklamaktadır. 1.

İnsanlık gelecekte bilim ve teknolojiye derinden etkilenecektir. Yaşlanmanın, bilişsel eksikliklerin, istemsiz ıstırapın ve Dünya gezegenine hapsolmemizin üstesinden gelerek insan potansiyelini genişletme olasılığını tasavvur ediyoruz.

2.

İnsanlığın potansiyelinin hâlâ büyük ölçüde gerçekleşmemiş olduğuna inanıyoruz. Harika ve son derece değerli gelişmiş insan koşullarına yol açan olası senaryolar var. 3.

İnsanlığın, özellikle yeni teknolojilerin yanlış kullanımından kaynaklanan ciddi risklerle karşı karşıya olduğunun farkındayız. Değer verdiğimiz şeylerin çoğunun, hatta tamamının kaybına yol açan olası gerçekçi senaryolar vardır. Bu senaryolardan bazıları sert, diğerleri incelikli. Her ilerleme değişim olsa da her değişim ilerleme değildir. 4.

Bu olasılıkları anlamak için araştırma çabası harcanmalıdır. Riskleri en iyi nasıl azaltacağımızı ve faydalı uygulamaları nasıl hızlandıracağımızı dikkatlice düşünmemiz gerekiyor. İnsanların ne yapılması gerektiğini yapıcı bir şekilde tartışabilecekleri forumlara ve sorumlu kararların uygulanabileceği bir toplumsal düzene de ihtiyacımız var. 5.

Varoluşsal risklerin azaltılması ve yaşamın ve sağlığın korunması için araçların geliştirilmesi, ağır acıların hafifletilmesi ve insan öngörüsünün ve bilgeliğinin iyileştirilmesi acil öncelikler olarak takip edilmeli ve büyük ölçüde finanse edilmelidir. 6.

Politika oluşturma hem fırsatları hem de riskleri ciddiye alan, özerkliğe ve bireysel haklara saygı gösteren ve dünya çapındaki tüm insanların çıkarları ve onuru ile dayanışma ve ilgi gösteren sorumlu ve kapsayıcı bir ahlaki vizyon tarafından yönlendirilmelidir. Gelecekte var olacak nesillere karşı ahlaki sorumluluklarımızı da göz önünde bulundurmalıyız. 7.

İnsanlar, insan olmayan hayvanlar ve gelecekteki tüm yapay zekalar, değiştirilmiş yaşam formları veya teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yol açabileceği diğer zekalar dahil olmak üzere tüm duyguların iyiliğini savunuyoruz. 8.

Bireylerin yaşamlarını nasıl mümkün kılacakları konusunda geniş kişisel tercihlere izin verilmesini destekliyoruz. Bu, hafızaya, konsantrasyona ve zihinsel enerjiye yardımcı olmak için geliştirilebilecek tekniklerin kullanımını içerir; yaşam uzatma terapileri, üreme seçimi teknolojileri; kriyojenik işlemleri ve diğer birçok olası insan modifikasyonu ve geliştirme teknolojilerini içermektedir (Transhumanist Declaration,2009).

Bu arayış içerisinde olan transhümanizm insan sınır ve koşullarını farklı yönlerini geliştirmek için insan yaşamını radikal biçimde dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Özellikle biyoteknoloji kullanarak mevcut durumu değiştirmenin gerektiğini, teknolojik icatlardan faydalanarak, insan türünün tüm yapısını farklı kılacağına inanmaktadır. Bilimkurgu olarak tanımlanabilecek uzay kolonisi kurma ve süper zeka makinelerinin yaratılması gibi rasyonel araçların faaliyette olmasını istedikleri bir yaşam biçimini savunmaktadır.

Transhümanistlerin temel hedeflerinden biri ise insana yeni duyuşsal özellikler ekleyerek, hafızasının her anlamda geliştirmesi ve insan beyninin sanal ortama entegre edilerek ölümsüz yaşam şekline ulaşabilmesidir. Ray Kurzweil bu durumu şu şekilde tanımlamaktadır.”Beden

sağlığını en iyi durumuna getirip aklımızın kapasitesini genişleterek bu örüntüleri iyileştirmeye çalışmamız gerekir. İşin sonunda teknolojiyle birleşerek zihinsel yetilerimizi çok büyük ölçüde genişletebileceğiz” (Kurzweil, 2018: 546). Tranzshümanizm hareketinin en önemli detaylarından olan ölümsüzlük arzusu, insanlık tarihinin eski dönemlerinde bazı yazıtlarda, mitolojik görsellerde rastlanılmaktadır. Mitler geçmiş zaman öyküleştirilerek kabul görmesi kolaylaştırılmış inanç senaryolarını içermektedir. Bu şekilde korku ve endişe hislerini nesnelleştirerek bir metaya bağlamaya çalışılmaktadır.

Şekil 10. Gilgamiş Destanı, M.Ö 1600-1155



(2022.10.28) <https://arkeofili.com/gilgamiş-destanını-orijinal-dili-akadca-olarak-dinleyin/>

Gilgamiş destanı anlatım dili bakımından zengin bir edebi güce sahiptir. Bununla beraber sadece anlatımdan ibaret olmadan, Sümerlilerin dünyayı algılama şeklini öne sürmektedir. İnsanın kendini değiştirme isteğine yolculuk yaptıran evrensel bir metindir. Gök, yer, yaşam, insan, sayı, dua, yer altı, sonsuzluk ve ölümsüzlük gibi simgelerin yer aldığı bir yazıttır (Özgen, 2020: 2). Bunun gibi verilebilecek birçok örnek bulunmaktadır. Burada önemli görülen nokta, transhümanizm gibi güncel yapıda bir kavramın temelinde bulunan köklü oluşumlardır. İnsan gibi zamanla farklılık göstererek toplumun, özellikle teknoloji toplumunun savunma gösterdiği bir konu olmasıdır. İnsanlığın iyimser yapıya odaklanmasını amaçlayan hümanizmden sonra transhümanizm, bizleri üst insanın yaratımına götürmektedir. İlkel çağda var olmuş insanın, evrim sürecini gözlemlersek aslında bu evrimin son yüzyılda daha hızlı bir sürece girdiğini görmekteyiz. Bunun altında yatan sebeplerden en önemlisi, tekno çağ diyebileceğimiz endüstriyel üretim ve tüketim bandının hayatımıza çok hızlı bir şekilde uyum sağlayabilmesidir. Teknoloji gibi insan evrimi, makine evrimi ile hızlı orantılı olduğunu söyleyebilmekteyiz. Bu düşünceye antitez savunucuları olduğunu da bilmekteyiz. Yaşadığımız çağın söylemleri, neyin

dođru ya da neyin yanlış olduđunun kesin kanaatine ulaşamadığı birçok söyleme dayanmaktadır. Araştırmacılar teknoloji ilkelerinin doğurduğu etik ve ahlaki boyutları inceleyerek çeşitli tezler ortaya sunmaktadır.

Max More'a göre transhümanizm, insanın Homo Sapiens olması ve gelecekteki var olacak post-human ile arasında bir dönemde gelişeceğini vurgulamaktadır (Demir, 2018:97). Post human ile ilgili araştırmalar sonraki başlıklarda detaylı şekilde incelenmektedir. İnsan gelişiminin daha iyi ortamlarda olabileceğini, bunun oluşumu için en önemli dayanağının bilim ve teknoloji olduğunu savunan transhümanistler geleceği farklı bir bakış açısıyla ele almak istemektedir. İnsan organlarının mekanik uzuvlar ile inşa edilmesi geriye günümüz insan özelliklerinden bir şey bırakıp bırakamayacağı tartışılmaktadır. Bu savunmaların etik kuralları, kontrol merkezinin kimin elinde olacağı, zengin ve yoksul ayrımını beraberinde getireceği gibi araştırmalar yapılmaktadır. Engelli bireylerin daha engelsiz ve sağlıklı olabileceğine, yaşam kentlerinin daha konforlu hale getirilebileceğini savunan bu sistem, yeni bir kavram yapısı olmakla beraber genellikle insanları tedirgin edebilecek bir konu olduğunu da göstermektedir.

Transhümanizmin temelini oluşturan teknolojik gelişimlere tepkili söylemleri olan Gerd Leonhard' göre; gelecekte bizi bir distopya toplumu da bekliyor olabilir. Bu toplumu belki süper bilgisayarlar, ağda bağlantılı botlar ve üstün zekalı yazılım araçları (makinelere, siborglar ve robotlar) yönetecek. Daha doğrusu bu yazılımların sahipleri denetleyecek. Böylesi bir dünyada donanım ve yazılım yoluyla değiştirilmemiş insanlar evcil hayvan muamelesi görecek. Böyle bir toplum vasıfsızlaşacak, bedensizleşecek ve insanlıkta çıkmış olacak (Leonhard,2018: 23). Bu söylemleri ifade ettiği kitabında birçok başlık altında teknolojinin insan yaşamına negatif etkilerini eleştirmektedir. İnsan ve makine arasında yaklaşan ciddi bir çatışma olacağını ve bu süreçten biz insanların zararlı çıkabileceğini düşünmektedir. Gerçek kimliklerimizi, nelerden hoşlanıp hoşlanmadığımızı, tercihlerimizi, bizi biz yapan özelliklerimizi bu sistemin yöneticilerine göstermemiz, bizi doğrudan yönetebileceklerine gönderme yapmaktadır.

Makineleşmiş dünyaya uyum sağlayabilmek için insan bedeni de makineleşmek zorunda kalacağını düşünülmektedir. Bu tedirginliklerin tam tersini savunan ve destekleyen birçok teknoloji şirketi ve insanlar bulunmaktadır.

2020 Nobel Kimya Ödülünü kazanan Emmanuelle Charpentier ve Jennifer Doudna gen teknolojisi üzerine yaptıkları çalışmada, insan genomunu DNA üzerinde yapılarak kanser

hastaları ya da kalıtsal hastalıkların tedavisi için ‘‘Crispr Cas 9’’ adında bir yöntem bulmuşlardır. Bu deney bitki ve hayvanlar üzerinde deneyimlenerek insan DNA’sı üzerinde de olumlu sonuçlar alınabileceğine karar verilmektedir (<https://bilimteknik.tubitak.gov.tr>). Bu çalışma uzun bir süredir yapılıyor olsa da tamamen insan üzerinde deneyimlenebilmesi için hukuksal düzenleme gerekmektedir. Charpentier ve Doudna’nın geliştirdiği bu kimyasal araç, insan DNA ‘sını baştan programlanır bir duruma getirmektedir. Transhümanizm kavramı yaşamın her alanına infilak edebilecek durumdadır. Yapılan araştırmalar, üzerine düşünülen bilimsel deneyler ve teknolojiyle birleşmesinden sınırları olmayan bir çağ tasarlanmak istenmektedir.

2.Teknolojinin Transhümanizme Etkileri

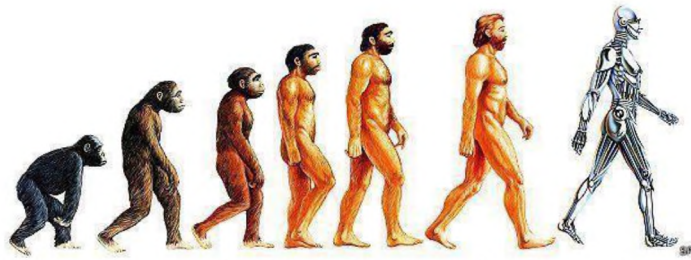
Transhümanizm ve teknoloji birbirinden ayrı tutulmadan ele alınması gerekmektedir. Bilim, teknoloji birleşiminin insan aklına müdahalesi ile destek görebilen transhümanizm, doğal olandan uzak gösterilmektedir. Yaşadığımız dünya modernleşmeden önce daha fazla doğaya sahiptir. Nüfus artışı, mikro kentlerden makro kentlere yapılan dönüşümler, insan psikolojisini de doğru orantıda etkilemektedir. Bu etkileşimde, çağın insanlığa sunduğu teknolojik makineler ve hayat kolaylığını sağlayan cihazlar ile dünya daha yaşanır fakat bi o kadarda yaşanmaz hale gelmektedir.

21.yüzyıl’ ın bir gerçeği olsa da teorik ve pratik kökleri 19. Ve 20. Yüzyıl da bulunan transhümanizm, Darwin ve Freud gibi bilim insanları teorik alt yapısını oluşturmuşlardır. Sanayileşme ve teknolojileşme uygulamaları ise pratik alt yapısını oluşturmuştur. Darwinci çalışmalar insanı biyolojik bedenden biyonik bedene doğru evrimleştirmiştir. Transhümanizm doğal evrim sürecini, teknoloji sayesinde yapay evrim sürecine yönlendirmek durumundadır (Dağ, 2019: 159). Yapay evrim süreci olarak görünen kısım, canlı bedenine yerleştirilebilecek çipler, yapay kollar, piller, cihazlar ve buna benzer mekaniklerdir. Şuanki dönemde, toplumda bu mekaniklerle yaşamına devam eden rahatsızlıklarını azaltmaya çalışan birçok kişi bulunmaktadır. Platin kollara, bacaklara, kalp pillerine, gebe kalmamayı sağlayan spiraller hayatımızda kolaylıkla erişebileceğimiz yapay eklentilerdir. Teknolojik aletleri evimizin her yerinde kullanmaktayız. Bu kadar yaygınlaşmış olmasının temel nedenlerinden biri, hayat

standartlarımızı kolaylaştırmasıdır. Ulaşımın bu kadar hızlı olması, günler sürece mesafeleri dakikalara indirgememiz, telefon kullanımıyla uzak bir yerdeki kişiyi canlı görseline bakabilmemiz, teknolojinin fayda gösterebileceğini varsaydığımız durumlardır. Bu yaklaşımların temelinde gelişim çağı sisteminin olduğunu söyleyebilmekteyiz. Çevre, toplum ve insan bedeni teknoloji var olup ilerlemeye devam ettiği sürece üstün insan, daha az kusurlu hatta kusursuz insan oluşumunu desteklemektedir.

Nietzsche, insana ve diğer tüm varlıklara uygulanan her şeyin sürekli olarak değişim geçirdiğini, güç istendi olan metafiziğe bağlı olduğunu düşünmektedir. Transhümanizm hareketi ile Nietzsche'yi felsefesi, posthuman ile üst-insan kavramı arasında birçok temel benzerlikler olduğunu görmekteyiz. M. More, Nietzsche ile transhümanizmin arasında benzerlikten çok, transümanizmin doğrudan Nietzsche'den etkilenecek şekilde ortaya çıktığını savunmaktadır (Dağ,2018: 211).

Şekil 11. Anonim Görsel



(2022.10.29) <https://abdullahkhalids.medium.com/has-the-development-of-modern-computingtechnologygivenrise-to-a-post-human-society-632cc0d7d23f>

Transhümanizm mitolojik karakterleri gerçeğin inşası olarak görerek, tekno bedenler yaratılmasını hedeflemektedir. Bu tekno bedenlerin sahip olacağını düşündükleri ölümsüzlük ya da modifiye edilebilme gibi evrimsel varlıklar oluşturabilme isteğidir. İnsanın varoluşundan bu yana geliştirmiş olduğu güç isteği transhümanizmin yarattığı fırsatlar ile şekillenmektedir. Transhümanizmin bilim kurgu karakterleri ile bağdaşan yönleri bulunmaktadır. İnsanı aydınlanma geleneği içinde konumlandırarak, makineleşmiş varlığa geçiş evresi halini almaktadır. Teknoloji ile doğrudan ilişkili olan bu kavramın asıl temelinde var olan iki kelime bilim ve teknolojidir. Bu iki etkinin bir araya gelmesinden varlığını sürdürebilecek olan transhümanizm, insan hayatının gidişatına yön verebilecek niteliktedir. Tıp alanında geliştirilmiş cihazlar, doğuştan uzuv engeli olan insanlar, sonradan kısıtlandırılmış bedensel

problemlerin çözümlenmesini hedeflemektedir. Teknoloji gelişimi buna elverişli olması için tasarlanmaktadır. Hayati tehlike olarak adlandırdığımız durumları yani ölümleri, daha az tehlikeli kılma girişiminde olup, sonsuz hayat idealini keşfetmeyi öngörmektedir. Bu noktada teknoloji ile birlikteliğini zamanlandırmamız mümkün olmaktadır. Transhümanizm, teknoloji ve bilim geliştikçe varlığını kesinleştirerek sürdürebilmektedir. Yani dolaylı yönden bu kavramlara bağlılığı bulunmaktadır.

2.1 Yapay Zeka

Zeka insan bedeninde düşünme, akıl yürütme nesnel gerçeklikleri kavrama ve bunlardan elde ettiği donelerle sonuç çıkarma yeteneğine denilmektedir. Yapay zeka ise sıfatından anlaşıldığı üzere tasarlanmış ve doğal yolla oluşmamış halidir. Yapay zeka (YZ) hakkında şu şekilde tanımlamalar yapılmaktadır.

“Yapay zeka insan tarafından yapıldığında zeki olarak adlandırılan davranışların makine tarafından yapılmasıdır.”

“İnsan aklının nasıl çalıştığını göstermeye çalışan bir kuram.”

“Yapay zekanın amacı insan zekasını bilgisayar aracıyla taklit ekmektir.”

“Yapay zeka makineleri kontrol eden bilgisayar programları oluşturarak zekanın yapısını anlamaya çalışır.” (Pirim,2006: 84).

Zekanın evrensel bir tanımı olmamakla beraber, soyut bir kelime olduğunu bilmekteyiz. İnsan bedeninde soyut anlamlara işaret eden akıl, şuur, ruh gibi kesinleştirilmemiş tanımlamalara sahip olan zeka, kapasite ya da donanım özelliklerine dahil edilmemektedir. İnsana özgü olan bu özelliği bilgisayara kazandırılmaya çalışılması planlanmaktadır. İçgüdüsel ve reflex dahilinde olan zihnin ve algının akıl yürütebilme yetisi, makinelerin algoritma sistemlerinde programlanmaktadır. Makine bu durum sonucunda insana dair olan özellikleri kendi tecrübeleri haline getirebilecektir. Yapay zeka kavramı birçok uzman tarafından incelenen ve sonuçlandırılmayan bir konudur. Güncel dünyanın birçok mühendislik harikalarını yapay zeka sayesinde yürütülmektedir.

Temel olarak yapay zeka, kendi algoritmalarını ihtiyaç duymadan oluşturabilen yazılımdır. Algoritması tahmin edilemeyen ve kendi algoritmasını oluşturabilen herhangi bir algoritmaya girme kararı alabilmektedir. Yani insan beyninin taklidi gibi birler ve sıfırlar oluşturarak davranmaktadır. 1950’lerde

tasarlanan yapay sinir sitemi ile hesaplama programları insan sinir sisteminden esinlenilerek oluşturulmuştur (Nisanoğlu, 2021: 17).

Yapay zeka makine akli olarak da nitelendirilmektedir. Birçok araştırmacının ve akademisyenlerin üzerine çalışmalar yaptığı bir konu olmakla birlikte ortak ve kesin bir tanımlama yapılmamaktadır. Yapay zekanın temelinde bulunan insan-makine arasında bir benzetmedir. Makinelerin insanlaştırılmasını sağlayan gerçek nitelik sonradan modifiye edilebilir zeka olmaktadır.

Anlama, öz farkındalık, problem çözme, öğrenme ve buna benzer birçok karmaşık öğrenimler bilgi ve yetilerin aktarılabilmesi zeka ile ulaşılabilmektedir. Oxford Sözlükteki tanımı, bilgi ve yeti edinme ve uygulama yeteneği içerecek kadar geniştir. İnsanları, insan olmayan hayvanları ya da makineleri IQ gibi tek bir sayıyla ifade etmek mümkün olmamaktadır (Tegmark,2019:74). Zeka, bellek, öğrenmek gibi kalıplar insanlardan makineye kopyalanmaktadır. Canlı türünde gelişmiş olan duygu, duyuşsal tepkiler makineler için yaratılışı oldukça güç durumdadır. Son dönemlerde uzmanlar ve mühendisler, bu tür özellikleri nakledebilme gücüne ulaştıklarını bildirmektedir. Önümüzdeki yıllarda duyguları ile konuşabilen, anlama yetisinin çok güçlendirildiniz makinelerle karşı karşıya kalabileceğimiz muhtemeldir.

En parlak insan zihinlerini bile geride bırakabilecek kapasiteye sahip, insan zekasını aşma amacıyla geliştirilen kendi bilincine sahip, insan beynindeki gibi belirli nöron sayısına sahip olma gibi kısıtlamaları bulunmayan, insan zekasının yapamadığı soyutlama ve çıkarımları yapabilen, insan duygu, deneyim ve davranışsal becerilerini kopyalayabilen ve sahip olduğu bilgilerle keşif yapabilen ve hatta kendi amaç ve inanç sistemini geliştirebilen ve yapay süper zeka olarak adlandırılan insanın kendi zekasını aşabilmek için yaptığı çalışmaların en uç noktası olarak düşünülen bir tanım da yapılabilmektedir (Sanalan, 2022: 7).

Canlı sistemini özel kılan ve karar alma yetilerini oluşturan özellik sinir ağları sayılmaktadır. Yapay zekada yaratılmak istenen de aslında bu özelliktir. Bu sinir ağlarının var olmasını ağlayan nöronlardır. Milyarlarca nörondan oluşmaktadır. Bu yapıyı örnek alarak geliştirilen yapay zeka ihtiyaç duyduğunda bu verileri bir araya getirebilmektedir. Bu sistem üzerine programlanılmaktadır. Bilgi ve anılar belirlenmiş olan katmanlarda depolayabilmektedir. Yapay ağın karar alma durumunda nedensel ilişkisini açıklayamadığı taktirde güvenilir alt yapısını sorgulama durumunda kalılabilmektedir. Bu bize, yapay zekanın ne denli güvenilmesi gerektiğini açıklık getirmektedir. Yapı olarak insan beyninin tamamı keşfedilmemiş olmasıyla

birlikte araştırılmaya devam edilen bir konu olmaktadır. İnsan beyninin sınırları belirlenebilmesi taktirde yapay zeka oluşumunda ciddi sistemler geliştirilebileceğini ve bu sistemlerin insan yaşamına entegre edilebileceği söz konusudur.

Yapay zeka türlerini hayatımızın birçok alanında görmemiz mümkündür. Basit bir dil analizi yapıp başka dilde tercüme etmekten, yüz tanıma özellikli görsel hafızalardan, sürücüsüz araçlardan, bilgi donanım merkezlerine kadar birçok etmende bulunmaktadır. İnsanları kuşkulandıran ve tedirgin eden yapay zeka türü "süper" olarak tanımlanandır. Özellikle ceplerimizde bulunan telefonlar kendilerine şimdiden bağımlı hale getirmektedir. Kapasite ve donanım işlevi insan kapasitesinden daha fazla olduğu öne sürülürken, icat edilme zamanından günümüze odaklanırsak oldukça hızlı ve farklı bir boyutta gelişmektedir.

Yapay zekânın getirdiği gelişmeler ile insanların yaptıkları işler ve mesleklerde de önemli değişimlere kapı açılması beklenmektedir. Bunun etkisi görülmeye başlanmıştır. Birçok ülkede artık bilgi mühendisi, eş zamanlı mühendis, süreç mühendisi, performans mühendisi, veri analisti, veri tabanı ilişki uzmanı, 3D modelleme teknisyeni, kişisel eğitim rehberleri, hologram tasarımcısı, zeki ulaşım mühendisleri gibi meslekler şimdiden eğitim sistemlerinin parçası haline gelmiştir. Bununla birlikte duygusal zekâ uzmanı, robot etik danışmanı, robot empati uzmanı, davranış mühendisi, siber organizma tasarımcısı, uzay turist rehberi, uzay hemşiresi, uzay doktoru, depolama solucanı operatörü, zihin aktarma uzmanı, internet üzerinden terapi uzmanı, hiperzeki ulaşım mühendisi gibi mesleklerin de kendisini göstereceği açıktır (Öztemel, 2020: 107).

Yapay zeka sanat toplumunu etkilediği gibi iş alan ve iş veren sınıflarını da etkilemektedir. Toplumda yeni iş kolları türeyerek ve bazı meslek grupları da yok olarak insanların ekonomik sınır ve çevrelerini değiştirmektedir. Sosyal medyada aktif kullanıcı sınıfı oluşarak, yeni fenomenler doğmaktadır. Telefonun ve yapay zeka sisteminin birleşerek oluşturulan platformlar reklam işbirlikleri vb. çevrelerde daha görünür hale gelmektedir. Günümüzde daha az yoğunlukta rast geldiğimiz reklam pano ve afişleri yerini cep telefonumuzda ansızın çıkan reklam videolarına, görsellerine dönüşmektedir. Bunun sebebi insanların daha fazla vakit geçirdiği alanın çevresinin değişmesine bağlı olmaktadır. Genellikle her bireyin bir kullanıcı hesabı olduğunu varsayarsak anlık reklam iletişimi daha kolay çözümlenir hale gelmektedir.

2.2 Siborg Teknolojisi

Siborg diye adlandırılan, insan-makine terimlerinin birleşimi anlamına gelmektedir. Sibernetik bir organizma olarak insan ve makine arasında var olabilen etkileşimi betimlemektedir. "Cyborg Manifesto" adlı manifestoda Donna Haraway tarafından ütopyacı insan sonrası

özellikleri yapılmaktadır. Birçok alanda, edebiyat, sinema, bilim kurgu dallarında ifade edilen, bilim ve teknoloji karışımı varlık olarak insan sonrası bir çağa ait olduğu saptanmaktadır (Smelik, 2018: 143). İnsan sonrası bir özne olarak kullanılan siborg ütopya figürü olarak nitelendirilse de beden ve teknoloji arasında önemli bir noktada yer almaktadır. İnsan bedeni kendi metaları ile var olmaktadır. Doğumdan ölüme kadar olan süreçte kontrollü veya kontrolsüz gelişim göstermektedir. Var olan zihin, uzuv, hareket veya dinamik beden sistemini koruyarak yaşam sürmektedir. Siborg teknolojisi, bedenin olanak dışı formüllerine geçebilme yetisini sorgulayarak göstermeye çalışmaktadır. İnsan bedenini teknoloji içine ya da tam tersi teknolojiyi insan bedeninin içinde bütünleşmesini öngörmektedir. Bu anlayış biçimi, teknolojiyi kabul edebilme, doğal olandan yapay sürece geçebilme niyetimizi sorgulatmaktadır. İnsan kimliğinin farklılaşma durumundan, aidiyet hissine kadar birçok konuyu baz alan bu kavram, Siberetik organizma çalışmalarının kuramsal yaklaşımlarını oluşturmaktadır.

Siberetik kavramının araştırmacısı Stafford Beer, bu terimi bilgi alışverişi ve kontrol bilimi olarak tanımlamaktadır. Özellikle mühendislik, fizik, biyoloji gibi birçok alanla alakalı bir bilim dalı olduğunu savunmaktadır (Beer, 1964: 7). İnsan bedeninin işleyiş biçimi ile sonradan yerleştirilen mekanizmaların ortak bedende buluşması, teknoloji ile iş birliği yapma durumunu getirmektedir. Hayatımızın her noktasında bulunan teknoloji, bu kavramın açılımına göre artık bedenimizle beraber hareket ederek, yaşantımızın bir parçası hatta belki ihtiyacı anlamına gelebilmektedir.

Siborg, bir makine veya bir insan değil, makine ve insanın, her ikisinin birleşmesinden oluşan bir siberetik organizmadır. Siborg, bir insan-makine simbiyozu olarak, bu uyumlu yapının içerisinde yaratılan yeni bir kişiliği, belki de yeni bir yaşam biçimini etkin bir duruma getirmektedir. Ortak evrimin devrimci bir düşüncesi olarak ortaya çıkan siborg, sanıldığından daha büyük bir ölçüde, insanı ve dünyasını değiştirmektedir (Rorvik, 1971: 151).

İnsan yaşamının her alanında değişim yaratan teknoloji, siborg yaratusunu evrim teorilerini yeniden inşa edebilme özelliğine sahiptir. Bu tür organizmaların yapılması, var olan insan dışında yeni bir alt tür oluşmasını destekleyebilmektedir. Post-hümanizm kavramının desteklediği bu anlayış, geleceğe dair düşüncelerimizi şekillendirmektedir. Her ne kadar bilim kurgu özelliği taşısa da bu tezin dördüncü bölümünde siborg olarak anılan kişilere ve sanatçılara yer verilmiştir.

2.3 Sanal Mekan Kavramı

Sanal mekan kavramını detaylandırmadan önce sanal kelimesinin anlamını kavramak gerekmektedir. Türk Dil Kurumunun sözlüğüne göre, gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, tahmini anlamına gelmektedir (<https://sozluk.gov.tr>). Sanal diğer bir söylemle virtual, var olmayan nesnenin algıyı yönlendirme şekliyle kişide var olduğu yanılsama durumunu yaratan kavramdır (Yıldırım, Demirarslan, 2019: 160). Sanal mekanın özelliği, var olmayan mekan algısını izleyicinin belirli olgulara dayanarak zihinde var etme durumu diyebilmekteyiz. İnsan bedeninin görme duyusunun kaynağı olan göze, bir mekanın ne kadar gerçeğe yakın olması sağlanırsa o mekanın o kadar sanal algısı çoğalmaktadır. Sanal mekan gerçek mekanın taklidini ne kadar iyi yaparsa, o durumdaki gerçeklik algısı o kadar kuvvetli olmaktadır. Günümüzde bu sanal mekan yaratıkları teknoloji ve dijital üretimlerin etkisiyle bir hayli kuvvetli etkiye sahiptir. Yeni medya kullanımı, bilgisayar programları, yapay zeka temelli dijital unsurların etkisiyle herhangi bir mekanın gerçekte var olmayan modelleri oluşturulmaktadır.

İnternet kullanımının artması, özellikle günümüz nesillerinin arasında oldukça popüler olan bilgisayar ve video oyunlarında sanal mekan kavramları oldukça yaygın kullanılmaktadır. Bu mekanları var eden oyun üreticileri, önceki dönemlerde daha kısıtlı imkanları ile üretilmiş oyunlardan, grafiklerinden ilham alarak şuna neredeyse gerçeğe birebir temasta olunan dijital tabanlı mekanlar oluşturabilmektedir. Bunun oluşumunu sağlayan teknoloji, sanal mekan yaratımında temel kaynak sebebi olarak gösterilmektedir. Özellikle çevrimiçi oyunlarda gerçekte var olan kişiler iletişim kurarak aynı sanal dünyanın içerisinde bulunabilmekteler. Bu imgelerin var olması, dijital platformların çeşitliliğini arttırmış olarak, toplum bilincinde farklı bir noktaya değinmektedir. Bilgisayar temel alınarak ulaşılabilen sanal dünya, insanların alternatif kimlik ya da alternatif mekan algısını yaratmaktadır. Bu da yüksek etkileşim yaratarak kişide merak duygusunu tetikleyebilmektedir. Görsel tabanlı oluşturulan sanal mekanlar, günümüzde bazı teknolojik cihazlar ile dokunsal, titreşimsel duyular da yaratmaktadır.

Şekil 12 The Sims Oyun Sanal Mekan



(2023.02.02) <https://shiftdelete.net/sims>

Şekil 12 de bulunan sanal mekan bir oyun programına aittir. Buna benzer birçok farklı, mekan oluşturabilmektedir. Sanal dünya olarak değerlendirebileceğimiz bu mekanlar çevrimiçi, istenilen saatte aktif olunabilen kalıcı ve kişisel yapıda bulunmaktadır. Televizyon ve radyo yayınlarında olduğu gibi döngü içerisindedir. Bu mekanlarda gerçekçi algıyı yaratmalarındaki asıl sebep, kullanıcı kişiyi içine çekerek orijinal dünya ile sanal dünya arasında fark bulmadan etkilenmesi olmaktadır. Kendi avatarlarını yani hayran duyguları barındıran kimlik verdikleri karakterleri, oyunun stratejisine bağlı olarak seviye sahibi olmalarını istemektedirler.

Bu sanal mekanlar insanın gerçeklik algısını dünya ile ilişkisini kesmesine neden olmaktadır. Bu durumun yarattığı tüm sistemin birleşmiş kavramına sanal gerçeklik diyebilmekteyiz. Sanal gerçeklik ile yaratılmış birçok örneklendirme bulunmaktadır. Bunlardan bir diğeri ise, yerleşim ve yapılaşma projelerinde kullanılma durumudur.

Modern şehirleşme planlarını oluştururken uzmanlar tarafından kullanılan programlarda kentsel altyapı tasarımlarını üç boyutlu bir şekilde taslak etmektedirler. Çin'in eski yerleşim alanı Pekin için geliştirilmiş olan uygulamada, modern kent görünümünde sosyal ve çevresel planlamasını göz önünde bulundurmaya ihtiyaç duyulmasıdır (Bayraktar, Kaleli, 2007: 2).

Sanal mekan yaratımı, gerçeklik algısını zorlayan ve insan zihnini merak ettiren bir konudur. Sanal gerçeklik olarak bütünleştirdiğimiz bu algı, zihinde alıştığımız imgelerin başka bir ortamda görülmesi ve duyularımıza hizmet etmesi gerekmektedir. Teknolojik gelişmelerin oluşturduğu iki boyutlu monitör üzerinde üç boyutlu görselleştirilmiş, kurgular ile gerçek sanılan bir yaratı olmaktadır. Çeşitli sektörlerde, endüstriyel alanlarda, sanatta, ticarete ve birçok alanda kullanılan yeni çağ uygulamalarındandır.

3. Posthuman ve Transhümanizm İlişkisi

Transhümanizm insanın sahip olduğu bilişsel ve fiziksel yönlerini geliştirmeyi, üstün insan yaratımını sağlamaya amaçlayan, tamamen insana odaklı kültürel bir hareket olarak adlandırılabilir. Post human kavramı Transhümanizm oluşumu ile ortak görüşü benimsemektedir. Kelime anlamından anlaşıldığı gibi insan sonrası anlamına gelen post human kavramı, dijital kültürün yansıması olarak ele alınmaktadır. İnsanın akıllı makinelerle birleşmesi ve bunun neticesinde sonraki insan düşüncesini temel alabilmektedir.

Bu yönüyle iki kavram da teknolojik gelişmelere bağlanmaktadır. Fakat transhümanizmde temelde aydınlanmanın insan ve hayvan (animal) türsel ayrımına dayalı idealleri korunmakta ve sözcüğü mikro türsel ayrımlara dayalı kendinden menkul insani hiyerarşilendirme girişimleri reddedilmemektedir. Bu durum insana hâlâ makine ve mühendislik üzerinden bakmanın anlaşılabilir bir neticesidir. Oysa posthümanizm, teknoloji ve dijitalleşmenin insan yaşamındaki olumlu etkilerini insan ile hayvan kavramlarını bir araya getirmek ve hatta özdeşleştirmek için kullanılmaktadır. Bir bakıma posthümanizmin, transhümanizmin eksiklerini felsefe ve sosyal bilimlerdeki gelişmelere dayanarak gidermeye çalışan bir kavram olduğu kabul edilebilir (Özdemir, Başaran, 2021: 33).

Posthuman kavramının tarihine bakılacak olursa, literatüre genel katkı sağlayan terim birçok metinde kullanılmaktadır. Mısır'lı eleştirmen Ihab Hassan, 1967 tarihinde bir kongrede bildiri sunmaktadır. Bu bildiri de posthümanizmi anlatarak insan formunun değişimi ve hümanizm ilkelerinin sona yaklaştığını savunmaktadır (Ranisch, Sorgner, 2015:15). Transhümanizm ve Posthümanizm kavramları birbiriyle ilişkili ve aynı felsefi düşünceleri barındırmaktadır. Bu iki bilincin birbiri arasında fark olduğunu savunan düşünürlerde bulunmaktadır. Transhümanizmin, Posthümanizme geçiş evresi olduğunu savunmaktadırlar. Posthümanizm üzerinde duran yazarlara göre, tamamen mekanikleşmiş bir tür olduğunu savunurken, transhüman, yarı insan yarı mekanik bir tür olduğunu, yarı üstün donanıma sahip olduğunu vurgulamaktadır (Gözen, Edman, Arıkan, Dağ, Dülger, Güdücü, 2022: 148). Bu iki türünde gelecekte yaşam konumunu gösteren ortak özellik mekanik ile birleşimi olmaktadır. Teknolojik tür olarak da ifade edebileceğimiz varlıklar, muhtemel sonuçları göz önünde bulundurursak, gelecekte var olacak dev bir güçten söz etmek mümkündür. Konunun ahlaki ve toplumsal değerleri, insana ve doğaya ait olabilme ihtimalleri sorgulanmaktadır. Bu oluşacak tür, evrene nasıl bir bilinçte katkı sağlayabileceği, insan bilincine yakınlık ve uzaklık değerlendirmeleri yapılmaktadır. Karşıt düşünceler, öneriler, uyarılar ve kaygılar içeren bu kültürel hareketin ortak paydası karşımıza, tamamen insan etinden oluşmamış bedensel ya da zihinsel farklılıkları bulunan bir figür çıkarmaktadır. Fukuyama'nın kuramında posthümanların toplumda daha çok politik değişimler

yaratacağını göstermektedir. Posthüman varlıkların nasıl bir zeminde değerlendirileceği, bu değişimlere katkı sağlayan her çalışmanın durdurulması ya da daha kurallı sistemlerde toplanması gerektiğini düşünmektedir (Gözen, Edman, Arıkan, Dağ, Dülger, Güdücü, 2022: 150). İnsanın geleceğe yönelik anlam arayışı bulunmaktadır. Tanrı yaratıcılığını yok sayarsa kendi benliğini modifiye edebilme fikri en büyük gücün benliği olduğu kanaatini getirebilmektedir. Bu bilincin temeli Postümanizm ile ilişkilidir. Transhümanizm gibi yaratılışı görmezden gelme, üstün insan olma, donanım ve tekno beden ilişkisini benimsemektedir. Transhümanizm fikir kaynağı, kültürel hareket olarak öncülük edebilmektedir. Posthümanizm daha sonrasını ve bu fikirlerin oluşturabileceği yaşamın anlamına ilişkin sorunları göz önünde bulundurmaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

1. Transhümanizm ve Sanat Ortaklığı

Transhümanizm temelinde birim olarak teknoloji ve gelişimi bulundurmaktadır. Teknoloji kültür ve sanat gibi alanları etkilediği kesin bir gerçektir. İnsan ve bilincinin gelişimi yarattığı her şeyi etkileyeceği gibi sanatı da doğrudan değiştirmektedir. Hümanizm kavramının daha netleşmiş olduğu dönem olarak görülen Rönesans, aynı şekilde sanatçının imajları taklit ettiği, gerçeğe yakınca temsili bir şekilde hareket ettiği dönemdir. Bu deyişle Baudrillard'ın "bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm" simülasyon tanımı sanatçının o dönemki algısını benzetmektedir. Doğayı taklitten çıkan sanatçı zaman içerisinde insan bilincine odaklanarak betimlemelere yönelmektedir. Yapay zeka sanatçı tanımını bir yerde üstüne geçebilmektedir.

Fakat yaratıcı güç insan içinde olabildiği gibi yapay zekanın kodlar üzerinde geliştirilebileceği sistemlerinde kapsayabilmektedir. Transhümanizmin görselleştirilmiş kurallarını oluşturmak istersek, temel olarak tekno beden, hibrit nesne ya da yaratı olarak ele alabilmekteyiz. İnsanlar mitolojik imgelerde kendi bedeni ile doğada var olan bedenleri görselleştirmeye çalışmaktadır. Gerek kültürel gerek simgesel olarak bu betimlemelere ihtiyaç duymaktadır. Sanatçı bu noktada görsel yaratılarda çeşitli melez bedenler oluşturabilmektedir. Efsanelere yer etmiş imgeler, insanın duyuşal zekasının ürünü olmaktadır. Türk edebiyatında söz edilen şahmeran imgesi, yarı yılan yarı insan bedeni olarak görmekteyiz.

Şekil 13. Şahmeran Figürü Taş Kabartma (Orta çağ- 10. ve 11. yüzyıl), Kars Müze Müdürlüğü



(2023.03.14)

<https://www.arkeolojikhaber.com/haber-anide-bulunan-essiz-sahmaran-kabartmasi-gorucuye-cikti-4234/>
Çeşitli efsanelerde birçok melez figürlere rastlamaktayız. İnsan özünün değişkenliğini, bozulmuş, evrime uğramış nesnelere dönüştürebilmektedir. Edebiyatta, sinemada, müzikte ya da resimde birçok karışık beden tanımı, imgesi yaratılmaktadır.

Şekil 14. Laurent Marqueste, ‘Nessos ve Dejanire Heykeli’, 1892, Paris Tuileries Bahçeleri



(2023.04.14)

<https://www.arkeolojikhaber.com/haber-anide-bulunan-essiz-sahmaran-kabartmasi-gorucuye-cikti-4234/>
Yunan Mitolojisinde konu alan Sentorlar yarı insan yarı at canlılardır. Marqueste’in bu betimlemesinde olduğu gibi birçok duvar resimleri ve sanatsal üretimleri bulunan Sentor figürleri bulunmaktadır.

Şekil 15. Caravaggio, Medusa, Tuval üzerine yağlı boya, 58 cm, 1598, Uffizi Galeri



(2023.05.01) <https://www.pivada.com/caravaggio-medusanin-oykusu>

Caravaggio'nun "Medusa" isimli bu eseri Yunan mitolojisinde yılan saçlı kadın figürünü tasvir etmektedir. Yunan mitolojisine ait mitler çeşitli hayvan insan birleşimi, bilim kurgu niteliği taşıyan tanrılar, yaratıklar içermektedir. Sanat alanında yapılan çalışmalarda yakın ya da gelecekte, geçmişten öyküler içeren, olası durumlara dayanan ve bazen teknoloji unsuruyla birleşerek yeni bir idea yaratabilmektedir.

Bu bağlamda Ahmet Dağ'ın aktardığı bilim kurgu veya transhümanizm romanı, Marry Shelley'in yazdığı "Frankenstein veya Modern Prometheus-1818" romanıdır. Sanayi döneminde modernleşme sürecinde yazılmış olan bu roman mekanikleşmenin, makinelerle yapay yollarla insan bedenini üretme durumunu ortaya koymaktadır. Ölümsüzlük isteği bu romanın temel kavramlarından biridir. Ölü cesetlerin artık uzunlarından ve çeşitli mekanik cihazlardan birleştirdiği geniş cüsseli ana karakter, yıldırımların elektrik gücüyle süreklilik sağlamaktadır (Dağ, 2018: 93). Bu tarz karakterler yaratılmış olan birçok film ve roman bulunmaktadır. Sanatçılar için farklı uzuvlara sahip figürler, farklı güç kaynağına sahip fenomenler yaratmak bir nevi hiç var olmamış kurgular sentezlemeye benzemektedir.

Düşünülmemişi düşünmek, var olması mümkün olmayanı bulmak, sanatçı için ilham verici etkilere sahiptir.

İnsan temelli bir hareket olan transhümanizm, sanatta karşılık olarak insan bedenini ele almaktadır. Sanatçılar için insan bedeni başlı başına hem merak hem de tema haline gelen bir durumdadır. İnsan bedeni form olarak birçok sanatsal eserde kullanılmıştır.

Transhümanist sanat; yaşadığımız çağı betimlerken yarının imgesel evrenlerini de kurgulamaktadır. Kökleri, geleceğin tasarlanması ya da geleceğin kurgusu anlayışını benimseyen Fütürizm ile benzerliği vesilesiyle bağdaştırılan transhümanist sanat; geleceği, insanın ve özellikle bedeninin aşılarak tekrar tasarlanması olarak ifade edilebilir. Bu sanatsal yaklaşımlar, içinde buldukları zamanın ötesinde uzamsal bir bakış açısıyla ve geleceği yaratma güdüsüyle hareket etmektedirler. İnsan geliştirme düşüncesi ve pratiğinin multidisipliner bir olgu olması nedeniyle sanatın birçok farklı alanı günümüzde bu konuya daha fazla eğilmeye başlamıştır (Özer, Dinçer, 2022: 148).

Teknolojinin hızlı gelişimi sayesinde ilerlemiş olan tıp alanı, insan bedeninin sınırlarını ve kapasitesini araştırma alanında soru işaretlerini arttırmaktadır. Bedenin yapısını ve biçimini sorgulayan sanatçılar, insanı neyin oluşturduğunu, biçim ve yapı itibarlı yeni bedenler yaratma eğiliminde bulunmaktadır.

Sanat ve tekno beden kavramını birleştiren, siborg olarak adlandırabileceğimiz performans sanatı icra eden Stelarc, kendisini bilim ile konumlandırmamaktadır.

Şekil 16. Stelarc, Üçüncü Kulak, 2006



(2023.05.01) <https://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art/>

Kolunun deri altına üçüncü kulak yerleştiren sanatçı, kıkırdağından alınan dokular ile yeni bir kulak implante ettirmektedir. Kendisini çoklu stratejiler yaratarak deneyimler yaratmakla ifade ettiğini düşünmektedir. Bilim için asıl derdinin cevap bulmak olduğunu, metalle etin birbiriyle

uyuşmasına ihtiyacımız olduğunu savunmaktadır (Bunulday Hasgüler, 2012: 43-44).

Şekil 17. Stelarc, ‘Kol Üzerine Kulak Süspansiyonu’ Performansı, Scott Livesey Galerisi, 2012



(2023.04.01) <https://avarts.ionio.gr/ttt/2016/gr/speakers/stelarc/#47850-frontent-IU-ig-00060-50225-3>

Metal ile etin buluşması gerektiğini düşünen sanatçı, bedeni makineleştirebileceğimizi düşünmektedir. Gelecekte var olacak insanın yarı makine yarı insan özelliklerine sahip olacağını savunmaktadır. Bu düşünce biçimi onu transhümanist bir sanatçı olarak adlandırabileceğimizi göstermektedir. Başka bir siborg kişiden örnek vermek gerekirse farklı dünya görüşü ve yaşantısı ile ilgi toplayan sanatçı Neil Harbisson.

Şekil 18. Neil Harbisson, Kendine Yerleştirilmiş İmplant fotoğrafı



(2023.05.04) <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/31102/1/why-this-artist-got-an-antennaimplanted-in-his-skull>

Neil Harbisson doğuştan renk körlüğü olan, sanatla ilgilenen biridir. Sanatçı müzik ve dans alanında oldukça profesyoneldir. Renkleri ayırt edememesi birçok durumda zorluk oluşturmuş

olsa da kendi için bunu sorun haline getirmemektedir. Neil, ses ve frekansların çeşitli renkler halinde görebileceği bir implant yaratmıştır. Renk çemberindeki tüm renkleri ve onlara karşılık gelen renkleri ezberlemeye başlamıştır. Böylelikle sanatçı müzik ve Resmi birleştiren bir duruma gelmektedir. Bestelerini renkle yapmaya başlayan sanatçı piyanosunu boyamaya başlamıştır. Böceklerin antenlerini model olarak baz alınarak tasarlanmıştır. Beynine yerleştirilen bir çip üzerinde titreşim algılayan sistem yaratmıştır. Zamanla Harbisson'un beyinde değişik durumlar oluşmaktadır. Beyni uyurken gördüğü rüyalarda bir süre sonra renkli hale gelmektedir. Bu çipli anten sayesinde, artık farklı bir uzuvu sahip ilk siborg insan olarak bilinmektedir (Yücel, 2021:1265).

Neil Harbisson'un yaşayan ilk siborg olarak tanımlanmasının sebebi, eksiklik ve rahatsızlığından dolayı ihtiyaç haline gelen bir uzuvu sahip olmasından gelmektedir. Bu uzuvu sahip olmasının ardından bedeni tamamen ona entegre olarak bağlantısının güçlenmesi ve bu anten sayesinde diğer insanların göremediği renkleri duyabiliyor olmasından kaynaklanır.

Transhümanizm algısını savunan Harbisson, çağın ne yöne evrileceğine insanların bu tarz modifiyelere cesaretli olmasını gösteren bir sanatçı olarak bilinmektedir. Yerleştirmeden sonra ürettiği çalışmalar sanatçı ve eser arasındaki ayrılmaz bağın göstergesi olarak tanımlanabilmektedir.

Şekil 19. Neil Harbisson 'Gecenin Kraliçesi', Mozart bestesinin resmi



Yücel, E. (2021). Engelsiz Sanat: Sayborg Sanatçı Neil Harbisson ve Sanat Bilim Buluşmasının Dönüştürücü Gücü, Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 1269

Neil Harbisson'un seslerin frekanslarına göre değerlendirdiği renkler oluşturarak tamamladığı çalışmalar, bestelerin resme dönüşmüş halini yansıtmaktadır. Duyu organlarının birbiriyle ilişkisi, izleyiciyi bu noktada bile şaşırtmaktadır. Sıradışı özelliği bulunan bu sanatçının

gözlerinden dünyayı görmek, dinlemek mümkün değildir. Fakat ortaya çıkardığı bu çalışmalar toplumsal düşünceyi etkileyerek, teknolojinin insan bedeninde nasıl yer edindiğini de gösterebilmektedir. Transhümanizm ve post hümanizm gibi fütürist değerler taşıyan kavramlar, insan bedeninde var olabileceğini göstermektedir. Bu kavramlara yönelik sanatsal çalışmalar üreten başka bir sanatçı ise Patricia Piccinini'dir.

Şekil 20. Patricia Piccinini ‘‘Graham’’ 2016, Avustralya



(05.06.2023) <https://www.canberratimes.com.au/story/7735663/just-who-do-politicians-think-we-are/>

1990'ların ortalarından beri heykellerini üretmeyi çabalayan bu sanatçının ana teması bağ ve empati gibi kavramları siborg ve mutant heykelleri ile göstermektedir. Bu heykellerde teknoloji ve hibrit formları baz alarak geliştirmektedir. Klonlama ve üreme teknolojilerine gönderme yapan sanatçı, gezegeni şuanki paylaştığımız varlıklar ile gelecekte var olabilecek türler arasında empati yapma mesajını vermektedir (Zöngür, 2019: 449). Patricia Piccini, çalışmaları beden yapılanmalarına radikal örneklerini göz önüne sermektedir. Sanatçı kavramını duygusal iç tepkilerden beslenerek oluşturmuş olsa da hiperrealist deri ve teknik bilgisiyle çağdaş sanat algılarını zorlamaktadır. Bilimsel gözlemlerden destek alarak beden üzerinde melez deformeler yaratmaktadır.

Şekil 21. Patricia Piccinini, ‘‘Genç Aile’’, Silikon İnsan Saçı Poliüretan, 150x110x80



(2023.05.04) https://www.brooklynmuseum.org/eascfa/about/feminist_art_base/patricia-piccinini

Patricia Piccinini, heykellerinde hiperrealist bir yaklaşımda bulunurken, figürlerinde insan derisine çok yakın benzerlikte bir yüzey oluşturmaya çalışmaktadır. Kullandığı kıllar gerçek saçlardan oluşmaktadır. Yarı insan benzerliği bulunurken bir taraftan da domuz, köpek karışımı memeli bir hayvan benzetmesi de yapmaktadır. Sanatçı çalışmalarını şu şekilde değerlendirmektedir.

“Uygulamam bedenlere ve ilişkilere odaklanıyor; insanlarla diğer canlılar arasındaki, insanlarla vücudumuz arasındaki, canlılarla çevre arasındaki, yapay olanla doğal olan arasındaki ilişkiler. Çevremizdeki dünyanın gündelik gerçeklerinin bu ilişkileri nasıl değiştirdiğiyle özellikle ilgileniyorum. Belki de bu nedenle, birçok kişi pratiğime bilim ve teknoloji açısından baktı, ancak benim için tıpkı Sürrealizm ve mitoloji tarafından bilgilendirildiği gibi. Çalışmam, insanların etraflarındaki dünyaya bakışlarını değiştirmeyi ve dünyayla olan ilişkileri hakkındaki varsayımlarını sorgulamayı amaçlıyor.” (<https://www.patriciapiccinini.net/a-cv.php>, 4.5.2023).

Post Human, sonraki insan, gelecekteki insan gibi betimlemeleri içine alırken, çağdaş sanatçılar bu tarz da yaptıkları çalışmalarla ya da insan-teknoloji gibi temalarla çağını ve gelecekteki insanı öngörmeye, model oluşturmaya meraklı olmaktadır. Sanatçıların bu yeni beden arayışları ve disiplinler arası geliştirdikleri oluşumlar, sanat meraklıları için heyecan verici olmaktadır. Toplum ve kültür bağlarına yenilik getirebilecek ve insanları başka bir pencereden bastırabilecek değerli yapıları bulunmaktadır.

2. Yeni Medya Sanatı

Yeni medyanın tanımı birçok duruma ve kişiye göre değişmektedir. Öncelikle medyanın Türk Dil Kurumunun tanımına göre; iletişim ortamı olarak yer almaktadır. Yeni medyanın tanımını yaparken Manovich beş temel prensiple açıklamaktadır; sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik, kod çevrimi (Manovich, 2001, 27-48). Yeni medya, başında bulunan “yeni” kelimesi ile post modernizm yapılanmasına dahil olmaktadır. Anlamsal olarak süreklilik kavramına yer vermiş olsa da içinde bulunduğu süreci ifade etmektedir.

Yeni medya kavramsallığıyla, geleneksel medyada (gazete, radyo, televizyon, sinema) farklı olarak, dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında en anlamlı ve yoğun kapasitede, yüksek hızlı ve katmanlı etkileşimin sağlanabildiği multimedya biçimselliğine sahip iletişim araçları kastedilmektedir (Binark, 2007: 5).

Yeni medya günümüz teknolojisinin imkanlarını bağlantılı cihazlar üzerinde hakimiyet kurarak göstermektedir. Dijital tabanlı kullanım araçları artık Bluetooth aygıtı sayesinde birbirine eşleştirilebilmektedir. Akıllı ev sistemleri, birçok cihaz için tek tip üzerinden ulaşım sağlayarak insan hayatını kolaylaştırdığı söylenmektedir. Bu teknolojiye hakim olan toplum hayat standartlarını ve sistemlerini bunun üzerine kurmaktadır. Bu dönemin sanatçıları çalışmalarında yeni medya kavramının getirilerini kullanmaktan geri kalmamaktadır. Nesneye bağlılığı düşündüren bu algı özellikle dadaist ve pop sanatında etkili olmaktadır.

Sanayi devriminden daha önce tarım hayvancılık gibi üretimlere bağlı olarak insan gücü ağırlıklı olarak işler yapılmaktadır. Makineleşme sürecine girildiği zaman insan gücünü yok sayan toplum ve ekonomi, seri üretim bandında daha hızlı ve ekonomik ilerlemektedir. Bilişim teknolojilerin gelişmesi sayesinde insanlar daha az çalışıp fabrika üretimlerine katkıda bulunan kişi sayısı artmaktadır. İş nüfusu yok olma sürecine girerken teknoloji bandında üretim alanları çoğalarak topluma katkı sağlamaktadır. Makine gücü bir döneme kadar ilerlerken, yapay zekaya bağlı çalışan cihazların üretime katkısı, çalışan insan sayısını daha aza indirmektedir. Sanat bu yeni medya ve bilişim çağından payını alarak, sanatçı yaratımları farklı boyut kazanmaktadır. Sanatçılar kullandıkları malzemeleri değiştirmekten başlayıp ifade biçimlerine kadar kökten değişim sürecine girmektedirler.

Yeni medya sanatçıları adında çok kapsamlı bir algı oluşturulmaktadır. Bu sanatçıların akım temellerini Dadaizm oluştursa da günümüzde daha farklı bir değerlendirmeye yönelmektedirler.

Günümüzde yeni medya sanatı üzerine tartışmaların devam etmesi, yeni medya sanatının tartışmaya açık bir disiplin olmasının yanı sıra akademik çalışmalarda da daha fazla araştırma yapılmakta olan bir konu haline gelmiştir. "... Yeni medya sanatının bilim için yeni bir estetik açılım yaratma konusunda oynadığı önemli rol halen tartışılardır, bu anlayış, yaratıcı ifade araçlarıyla geleneksel olmayan medyaların tanıtımına da hizmet ettiğinden, eleştirel medya çalışmaları için de son derece önemli bir noktada durmaktadır" (Şahiner, 2014: 384)

Şekil 22. Wolf Wostel "Endojen Çöküntü" 1984, 52 x 74 x 95 cm, Paris



(03.06.2023) https://www.tajan.com/auction-lot/wolf-vostell-1932-1998-depressionendogene-198_4CCD2090F3

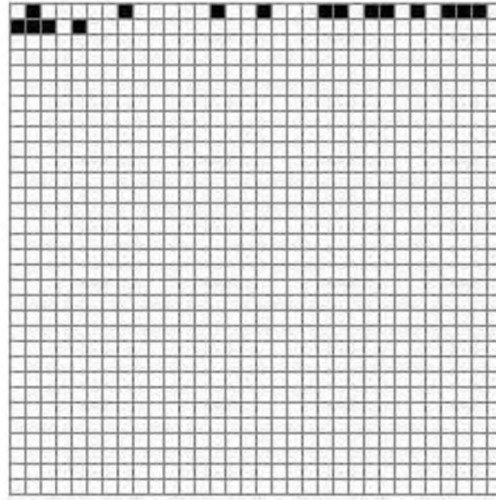
Video Sanatı ile tanınan yerleştirme sanatının da uygulayıcılarından Wolf Wostel, televizyon nesnesini sanat nesnesi haline getiren kişilerdendir. Betona nesnelere gömme odaklı yerleştirmeler yapan sanatçı, yeni sanat anlayışını benimseyerek çağa ayak uydurmaktadır. Elektronik nesnelere estetik hale getirmeye çalışan sanatçı, eserlerinde doğal ve yapay arasında ayrımı radikal bir şekilde izleyiciye sunmaktadır. Televizyonun yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandığı o dönemlerde sanat nesnesi haline getirerek sergilemesi, toplumda ciddi bir eleştiri havası oluştururken sıra dışı karşılanmaktadır.

LeWitt göre, kavramsal sanat "teorik veya teorilerin açıklayıcısı değildir; sezgiseldir. Ona göre kavramsal sanatçılar rasyonalist değil, mistiktir; mantığın ulaşamayacağı sonuçlara atlarlar (Stiles, 1996, s. 822).

Yeni medya sanatının temellerinde bulunan sanat akımı kavramsal sanattır. Nesnelere daha çok fikirlere öncelik vermektedir. Yeni medya sanatı teknolojiyle birleşen tüm etken noktaların bütününe verildiği söylenmektedir.

Bir diğeri yeni medya sanatı örneklerinden, 1996 yılında John F. Simon Jr. Tarafından yaratılmış olan ‘‘Every Icon’’, yıllar boyunca yazıyla oluşabilecek her olası görüntü dengeleyecek şekilde programlanan bir Java uygulamasını hayata geçirmektedir. Her ikon süreyi ‘‘kavramsal olarak çözümlenirken pratikte çözülemez’’ olarak bir araya getirmektedir. 32x32 ızgaralar şeklinde oluşturulmuştur. 20 dolara Amazon.com’ da satın alınabilen bir uygulamadır (Ümit, 2019: 7).

Şekil 23. John F. Simon Jr. ‘‘Every Icon’’ 1997



(2023.04.08) <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=736>

Yukarıdan aşağıya hızla değişen tüm olası siyah beyaz alan kombinasyonlarını devreye sokan bir yazılım programlanmıştır. Proje 14 Ocak 1997 saat 09:00 da başlatılmıştır. 8 Haziran 1998 de ikinci sıranın ilk kareleri siyah olmuştur. İlk satırın 4,3 trilyon olasılığın tümünü göstermesi için ihtiyacı olan süre 1,5 yıl kadardır. Her satırda zaman faktörü eklenerek artmaktadır. 1.024 karenin tamamı siyah olması için birkaç yüz trilyon yıl geçmesi gerekmektedir. Sanatçı çalışmalarında post modern tahminine tepkisel yönden ele alarak medya içerikli sanat üretimlerine katkı sağlamaktadır (<https://www.hek.ch/en/collection/artworks/every-icon/>).

Ken Feingold, dijital olanaklardan faydalanan, malzeme yelpazesi geniş ve yazılım baskı gibi yeni medya disiplinleriyle uğraşan heykeltıraş sanatçı olarak bilinmektedir. Çalışmalarında sabit duran fakat ses çıkaran ve kinetik hareketler edebilen unsurlar bulunmaktadır. Ses yazılımlarını kendi yaparak sanatsal ifadelerini geliştirmektedir. 2001 tarihli ‘‘Çökmüş Duygu’’ heykeli

kendi büstünden oluşmaktadır. Silikon, fiberglas yazılım ve elektronik donanıma sahip olan bu çalışma ile izleyici diyaloga girebilmektedir (Şener, 2018: 118)

Şekil 24. Ken Feingold ‘‘Çöküm Duygu’’ 2001



(04.06.2023) <https://www.researchgate.net/figure/Ken-Feingold-Sinking-Feeling-2001->

Photocourtesy-the-artist_fig2_269984433

Yeni medya sanatçılarının ortak noktası teknolojidir. Transhümanizm kavramı da teknoloji ve gelişime bağlı bir konu olduğu için bu tezde yer alabilecek birçok sanatçı yeni medya sanatçısı olarak adlandırılabilir. Yeni medya sanatında kullanılan sanat yöntemlerini aktaracak olursak, bilgisayar grafikleri, dijital sanat, yeni medya teknolojileri, sanal sanat, animasyonlar, interaktif sanat, video sanatı, robotik sanat, biyo sanat, net art gibi birçok çeşidi içermektedir.

2.1 Video Sanatı

Görüntü ve sesi birleştirilmiş, kayıt altına alınabilir bir sanat pratiği olarak adlandırılmaktadır. Elektronik görüntü diğer söylemi ile video hem iletişim aracı hem de mesajı geniş kitlelere

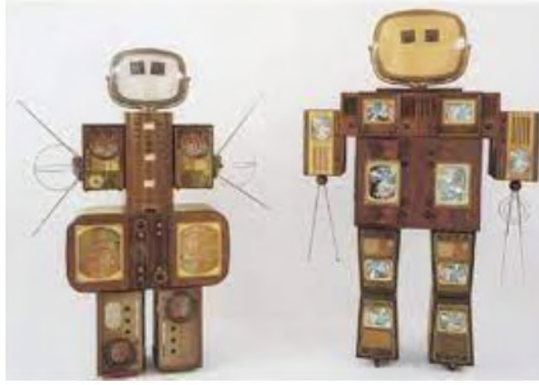
iletken bir iletişim ortamıdır. Bu işlevi onun bir sanat malzemesine dönüşmesine olanak sağlamaktadır. Kişinin mesajını görsel ve işitsel biçimde kaydederek elektronik yöntemlerle kodlamaktadır (Çankır, 2018: 3). Gelişmiş olan teknoloji sayesinde video araçları kişisel telefonlarımıza kadar entegre olmuştur. Sosyal medya mecralarında, kişisel sohbet platformlarında günlük kullanımına girerek oldukça tercih edilen bir araç haline gelmektedir. Video sanatı ise bu görüntüleme yöntemini bir araç olarak kullanarak sanatçının izleyiciye iletmek istediği mesajı belirli bir süre içerisinde sığdırarak gerek klip halinde gerekse tam görüntüyle iletebilen durumunu oluşturmaktadır. Taşınabilir video kameraların var olması, sanatçı için daha pratik hale gelerek görüntülerini istediği mekanda kayıt altına alma imkanı sağlamaktadır.

Video sanatının öncü ismi Koreli sanatçı Nam June Paik'dir. Video sanatı için birçok eser bırakan sanatçı, sanat tarihinin ilk video-sanat gösterimini izleyiciye sunmuştur.

“Nam June Paik elektronik görüntüyü sanatın ortamına sokan öncü sanatçıdır. Elektronik görüntü üzerine 1960'lı yıllarda yapılan ilk denemeler, Nam June Paik'in ekrandaki elektronik görüntüyü bir miknatısın yardımıyla bozmasından, kaydedilmiş bir video bandını oynatırken görüntünün zaman hızına elle yapılan müdahalelerden oluşmuştur. Elektronik görüntünün oluşum süreci ya da çıktısı üzerindeki çalışmalar sonucunda ortaya çıkan bu sürrealist görüntülerin ve ses kuşağındaki kayıtların ne özü ne de sonucu açısından televizyonla bir ilişkisi vardır. İlk video sanatçıları taşınabilir video kamera ve kayıt aygıtları kullanarak ve elektronik görüntü oluşturma sisteminin yapısal özelliklerinden kaynaklanan deneysel çalışmalarla işe başlamışlardır.” (Kılıç, 1995: 10-11).

1960larda oluşan Happening ve Fluxus gibi hareketler videonun sanata dahil olmasına önemli etkilerde bulunmaktadır. Videonun sanat içinde yerini bulmasını sağlayan önemli kişilerden biri ve temsilcisi Nam June Paik'tir. Fluxus sanatçısı ve müzisyen olan Paik 1965'te sunmuş olduğu gösteri ile döneme damga vurmaktadır. O yıl Sony firması New York'ta "Portapak" adında ilk taşınabilir kamerasını satışa sunmaktadır. Bu kameralardan birini aynı gün satın alan Paik, Papa'nın New York'ta geçişini kaydederek sanatçıların sık gittiği bir cafede ilk gösterisini sunmuştur. Bu gösteri ilk video gösterimi olarak kabul edilebilmektedir. Paik daha önceleri videoyu enstalasyonlarında kullanmaktaydı fakat bu yaptığı bir gösteri niteliği taşımaktadır. Sanatçının "Robot Ailesi" isimli seri yapıtları, Fluxus hareketinin yönelimlerine uygun olmaktadır (Görenek Beyaz, 2016: 6- 9).

Şekil 25. Nam June Paik,"Robot Ailesi Serisinden" 1964



(2023.04.08) <https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/nam-june-paik-fluxus-kolektifinin-tekno-samani>

Nam June Paik'in bu serideki yapıtları diğerlerinden farklı olarak daha nesnel olmaktadır. Televizyonu sanat nesnesi olarak seçerek monitörlerden oluşturduğu kompozisyonları sunmaktadır. Sanatçı insan zihnini meşgul eden ve hayatını önemli derecede etkileyen televizyonu, sisteme olan bir eleştiri olarak görmektedir. Daha öncelerde monitör yüzeyine mıknatıs ile müdahale ederek görüntünün soyut hale dönüşmesini yansıtan sanatçı, piksellerin kontrol edilebilirliğini gösteren çalışmaları bulunmaktadır. Paik' in sanata olan bu eleştirel yaklaşımı ve yeni medyayı keşfetmesi insan- teknoloji konularına gönderme niteliği taşımaktadır.

Video- performans sanatlarında isminden sıkça bahsettiren diğer bir sanatçı ise Joseph Beuys, 1974 tarihinde yarattığı performansı video kaydına dönüştürerek izleyiciye sunmaktadır.

Şekil 26. Joseph Beuys "I Like America, America Like Me" (1974) Galeri Rene Block



(2023.04.08) <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-you-should-know-about-joseph-beuys/>.

En bilindik performanslarından olan "Amerika'yı seviyorum, Amerika da beni" Amerika'nın yanlış politikasını protesto etmek amaçlı yapmıştır. Almanya'dan Amerika'ya uçakla giderek

ayak basmadan galeriye gider ve içeride onu bir kurt karşılamaktadır. Galeri salonunda ilk etapta kafes içinde olan kurdun yanına girerek onunla iletişim kurmaya başlamıştır. Üç gün boyunca vahşi kurt ile yaşamaya uyum sağlayan sanatçı arkadaşlık kurarak ehlileştirilmektedir. Kurt Amerika'yı temsil etmektedir. Bu performansı video kaydına alarak sürdürülebilir hale getirilmektedir (Mant Menat, Özkan, 1623: 2020)

Sanatçının ilgili olduğu kavram teknoloji düşüncesiyle ilgili olmasa da o dönemin şartlarında sanat alanında başta performans iken sonradan video sanatına dönüşen çalışmalardan birine imza atmaktadır. Plastik sanatların içine dahil olan video sanatı, hareketli görüntülerin birleşiminden var olmaktadır. Sanatçılar için geleneksel yapıdan oldukça uzak bir anlayışa sahiptir. Çağın gerektirdiği kolaylıklar sanatçı için sıra dışı gelmesiyle, gelenekselinden çıkarak artık çağdaş sanat biçimlerinde yer almaya başlamaktadır. Video sanatı bu modern sanat algısının içerisinde bulunmaktadır. Sanayi devrimi ilk aydınlanmayı yaşatsa da sanatçılar için özellikle sundukları performansları kalıcı ve tekrar tekrar izlenebilir hale getirmektedir. Günümüzde birçok bilgisayar programları sayesinde videolar da kendini geliştirmiştir. Artık sadece kameranın çekime aldığı görüntüler değil, çeşitli efekt ve eklenebilir görüntülerle klip oluşturulmaktadır. Hatta film sektöründe kısa filmler çekilerek izleyiciye kurgulanmış anlık kavramsal filmler izletilebilmektedir.

Şekil 27. Bill T. Jones, Ghostcatching, Video çalışması, 1999



(2023.05.07) <https://newyorklivearts.org/event/after-ghostcatching/>

Bill T. Jones dans, video ve çizgiler ile sanat üretimleri yapan biridir. Sanatçı 1952 yılında doğmuştur. New York doğumlu sanatçı, dans eğitimleri alarak kendini bu alanda geliştirmiştir. Dans figürlerini çizimlerle birleştirerek bilgisayar efektleri eklemektedir. Ortaya çıkan bu görsel şölen dijital sanat olarak değerlendirilmektedir. İnsan bedenini bu estetik görüntüye getirerek video çalışmaları oluşturmaktadır (Uludağ Eraslan, 2014: 78).

Bu verilen örneklerin ortak noktası her birinin video aracılığı ile izleyiciye ulaşmasıdır. Video sanatı olmadan önce zaten var edilmiş sanatlar iken, kaydedildikten sonra kalıcılığını kesinleştirmesi dijital yönetime sanatçı merakını göstermektedir.

2.2 Biyo Sanat

Biyo sanat anlayışı, bu bölümde yer alan transhümanizm ve sanat birlikteliğine en yakın dal olmaktadır. Adından anlaşıldığı üzere Biyoloji ve sanatın ortak paydada bulunduğu bir incelemedir.

Sanat ve biyoloji arasındaki bağlantı yirminci yüzyıl boyunca var olmaktadır. Canlı malzemelerle yapılmış biyo teknolojinin hakim olduğu alan olarak tanımlanmaktadır.

Pratisyenler biyolojide ‘‘form’’ görüşünü statik olarak değil yaşayan ve yaşamayan varlıklar olarak sistem analizi yapmaktadır. Bu görüş, bilimsel uygulamalar üzerinde çağdaş bilgi kültürlerini desteklemektedir. Avustralya’da Symbiotica laboratuvarı biyo sanat alanında ilk çalışmaları yapmaktadır (Tekşen, 2021: 128). Biyoteknoloji ve genetik mühendislik alanlarında sanatsal üretimler yapılan birçok laboratuvar bulunmaktadır. Birbirinden farklı iki disiplin olarak görülen biyoloji ve sanat, bilimle ortaklık kurarak çağdaş sanat akımı haline gelmektedir. Sanatçı kendi benliğini özgürleştirmek ve teknoloji kullanımını güçlendirmeye çalışmaktadır. Bu evrede bilimin gücünü kullanarak aslında var olan ama özel teleskoplarla incelenebilen hücre formlarını incelemektedir. Doğanın kendisini yansıttığı düşünülen bu formları sanat nesnesi haline getirmektedirler. Özellikle genetik bilim, yaşayan canlıların biyolojilerini inceleyerek melez yapılanmaları, görselleştiren bir anlayışa sahiptir. Teknoloji ve bilimin gelişmesi sanatçı için farklı malzeme seçenekleri olarak sağlamıştır. Bu seçeneklerden biri olan biyo sanat düşünsel olarak varlık bilincini sorgulamaktadır.

Biyo sanat denilince akla ilk gelen isim kuşkusuz Eduardo Kac’ tır. Kaç, sanat ve teknoloji profesörlüğü yapan yeni medya sanatçısıdır. İşlerinden sıkça bahsettiren sanatçı, 2000 yılında ‘‘GFP Bunny’’ adında mavi ışık altında yeşil renkte parlayan tavşanı üretmiştir. Tavşana Alba ismini veren sanatçı, döneminde bu gelişimden faydalanan bilim insanlarına fikir önderliği yaparak Nobel ödülü kazandırmıştır. Okyanusta yaşayan deniz anasının genini bu tavşana aktararak transgenik işlem uygulamıştır (Tekşen, 2021: 130).

Şekil 28. Eduardo Kac, ‘‘GFP Bunny’’ 2000



(2023.04.07) <http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/bir-tavsani-nasil-yesil-yesil-parlatiriz.html>

Bu tavşan için, etik değerleri dünya çapında tartışma konusu olmaktadır. Zamanla kültürel bir sembol haline gelen Alba, sanatçının en dikkat çekici işi olmaktadır. Türler arası iletişimlerini inceleyen sanatçı, melez yapılanmaları ve kendi melezleştirdiği özel bitkileri geliştirmektedir.

Şekil 29. Oron Catts ve Jonat Zuur, ‘‘Yarı Canlı Endişe Bebekleri’’. 2000



(2023.04.07) <https://tcaproject.net/portfolio/worry-dolls/>

Biyo teknoloji arařtırmalarında bulunan ve oldukça ilginç çalıřmalarıyla bilinen sanatçı Oron Catts, 1996’dan beri yarı canlı doku sahibi heykeller yaratmaktadır. Şekil 26 görseldeki eser, Guetamala yerlilerinin çocuklarına endişe duydukları zaman bebeklerinin kulaklarına

fısıldayınca geçeceğinin öğretisini veren bir efsaneye dayanmaktadır. Biyolojik olarak parçalanabilen polimer ile bebek benzeri figüre canlı hücre enjekte edilmiştir. Orijinal çalışma, özel bir ortamda sergilenmektedir (Azamet, İnam Karahan, 2019:1460).

İzleyici bu canlı hücreye sahip bebek figürlerini sürece dayalı gözlemlene durumuna sahiptir. Zamanla değişen bu yapıları, bir galerinin laboratuvar kısmında sanat ve bilimin eş değeri serüvenine davet edilmektedir. Yarı canlı bir heykel tasarlamak için oldukça önemli doku çalışmaları yapılması gerekmektedir. Bilimin her gücünden faydalanan bu sanat dalı transhümanizm kavramı ile her yönden kapsayıcı biçimdedir. Transhümanizm kavramının temeli insan ve tekno bedenlerin yaratılışı ile ilgili olduğu için, biyo sanat bu anlamda gelişimin sınırlarında dolaştığını söyleyebilmekteyiz. Şaşırtıcı bilim, sanatsal açıdan farklı disiplinler ile buluşmaktadır.

2.3 Dijital Tabanlı İnteraktif Sanat

Kelime anlamı etkileşim olarak bilinen interaktif sanat diğer sanat disiplinleri gibi dijital evrime uğramıştır. Sanatın ortaya çıkardığı anlamlar etkileşim temelli olsa da izleyici ile eser arasında yakın bir temas bulunmaktadır. Özellikle sanatçının izleyiciyi de dahil ettiği performanslar bu alanda oldukça fazladır. Geleneksel üsluplardan uzak, bağımsız ve mekan için tasarlanan çalışmalar bu konunun teması olmaktadır. Geçmiş kavramsal sanatın kendisine dayansa da günümüz sanatçıları bu prensipleri değiştirerek yenilikçi eserler ortaya koymaktadır.

Sanal mekanlarda sanat çeşitli formlara bürünebilmektedir. Sanal mekanlar yaratılarak katılımcının etkileşime girmesi sağlanabilmektedir. Dijital araçlar ile melez mekanlar oluşturulurken, sanal sergi ve müze ortamları var edilmektedir (Aydoğan, 2021: 72). İnteraktif yolla yapılan bu etkileşimler, izleyici için farklı bir dünyaya yolculuğu anımsatmaktadır. Alışılmışın dışında var edilmiş bir mekan anlayışının içerisini ziyaret etmektedir. Teknolojinin sanat nesnelere etkilemesinden çok, sanatçının bu mekanı nesne olmaktan kurtarma durumu gözlemlenmektedir. Bazen nesne izleyici olmaktadır. Sanatçılar üretimlerinde dijital tabanlı yazılımlardan faydalanarak, mekanda teknik ve tasarım uygulamalar edinmektedir. Bu sürece bağlı gelişen paylaşım zamansal olarak devinim haline olmaktadır. Sergileme şekilleri, sanatçı üslupları değişkenlik göstererek izleyiciyle buluşmaktadır. Ortam koşulları mekana uyumlu

hale getirilerek seyircinin içine girmesi beklenmektedir. Sanatın bu yönü toplulukları harekete geçirerek teknoloji birlikteliğine öncülük etmektedir.

Şekil 30. Ai Weiwei ‘‘Sunflower Seeds’’ (2010)



(2023.04.04) <https://www.npr.org/sections/pictureshow/2010/10/15/130587297/sunflower-seeds>

Çinli Aktivist Ai Weiwei'nin bu çalışması önemli bir örnektir. Tate Modern'de gerçekleştirilen bu çalışma 1000 metre karelik salonda kalın bir halı benzerliğinde serilmiş ay çekirdeklerinden oluşmaktadır. Bu çekirdeklerin ana maddesi porselendir. Her bir porselene çekirdek görüntüsü kazandırılmıştır. Sanatçı bu çalışmada ‘‘Made in China’’ imgesine gönderme yapmaktadır (Karatay, 2019: 514). Sanatçının bu yerleştirmesi dijital tabanlı olmasa da etkileşimli sanat örneklerinden biridir. Dijital sanatın içerisinde yer edinen interaktif sanat, ana temasını izleyiciyle kurulan bağ olarak nitelendirmektedir. Kaynağına izleyiciyi dahil etmesi, içinde gezinmesi önemlidir.

Şekil 31. Team Lab ‘‘Moss Garden of Resonating Microcosms’’, 2021



(2023.04.04) https://planets.teamlab.art/tokyo/ew/resonating_microcosms_mossgarden_planets/

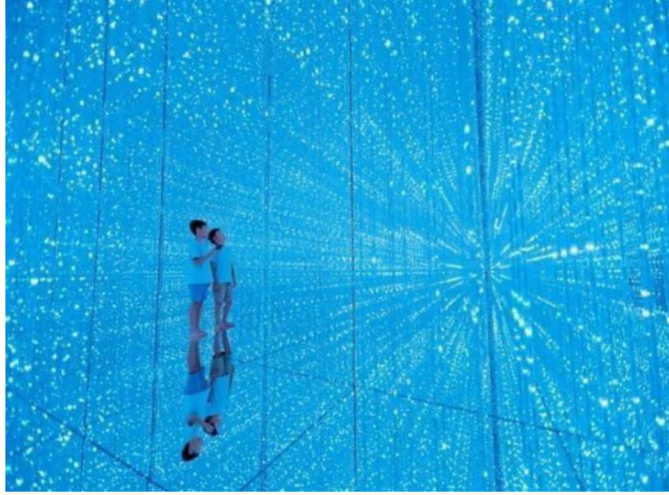
Team Lab uluslararası sanat kolektifi olarak bilinmektedir. Alanında uzman birçok sanatçı, mühendis, programcı, matematik ve mimarların oluşturduğu disiplinler arası bir gruptur. Bu grubun amacı, sanat, teknoloji ve bilimin ortaklığında çeşitli alanlar sergilemektir. Japon alt yapısına sahip olan bu grup Mori Building Dijital Sanat Müzesi adında bir müze oluşturmuşlardır. Bu müze diğerlerinden oldukça farklıdır. 10.000 metre karelik alana sahip, 550 bilgisayar ve 470 projeksiyon kullanılan deneyim merkezi haline getirilerek insanların tüm duyu organlarını harekete geçirdiği yer haline gelmektedir (<https://www.politikyol.com>, 2023.04.04).

Team Lab grubunun bu kolektif birlikteliği günümüz sanat pratiklerinde önemli bir değere sahiptir. Sanatçı yaratıcı güce sahiptir fakat mekan düzenlemesinin ve dijital yazılım formatının bilgilerine yeterince hakim olmayabilir. Bu durumda böyle alanında uzman kişilerin sanat için ortaklıkları izleyiciler için önemlidir. Çağın getirilerinde, teknoloji ile sanatı birleştirmek için yaratılmış, duyu organlarını harekete geçiren görsel şölen niteliğinde çalışmalar üretmişlerdir.

Team Lab tarafından yaratılan enstalasyon, dijital sanatın rolünü, farklı sanat eserleri arasında varolan fiziksel ve kavramsal sınırları aşarak, çerçeveden arındırılmış bir işin görüntüsü ve bir başkasının alanına girme rolünü keşfetmektedir. Enstalasyonlar ayrıca, sanat eseri ile sergi mekânı arasındaki farkları da çözmekte ve izleyiciyi etkileşime dahil etmektedir (Karatay, 2019: 516).

Dijital sanat merkezi haline gelen Mori Binası ‘‘Sınırsızlık’’ sloganı ile kurulmaktadır. Çoklu projeksiyonlar, interaktif animasyonlar, aynalar, sesler, lambalar içeren bu sergi salonları bütün görsel showları içermektedir. Aplikasyon indirilip kişisel telefonlar üzerinden de etkileşim yapılabilen bu sergilerde kişiler dijital ağ ve gerçek mekan içerisinde farklı deneyimler yaşamaktadır.

Şekil 32. Team Lab ‘‘ The Infinite Crystal Universe’’ 2018



(2023.05.10) https://www.teamlab.art/ew/infinite_crystaluniverse_macao/macao/

Team Lab’ ın resmî sitesinde yayınlanan açıklamaya göre, bu çalışmada üç boyutlu nesnelere oluşturmak için ışık noktaları kullanılmaktadır. Işık yansımaları sonsuzca uzanarak devamlılık hissi yaratmaktadır. Telefona indirilen uygulama sayesinde, kişiler evrene atılacak öğeleri seçmektedir. Bu şekilde insanlar da çalışma içindeki konumlarını alarak, andan ana değişen sonsuza dek gelişen bir sanat eseri ortaya koyulmaktadır (<https://teamlab.art>, 2023.05.10).

Dijital tabanlı interaktif sanat kişiye yeni ve çağdaş bir deneyim sunmaktadır. Sanatın içerisinde izleyici varlığını bularak, artık yeni dünya teknolojilerini benimsemeye alışmaktadır. Sanat her zaman deneyim sağlayıcı etkidir. Fakat son yüzyıl içerisinde teknoloji bize deneyim sahibi olma yetilerimizin yönünü değiştirmektedir. Haz ve heyecan güdülerimizi teknolojinin sınır tanımayan yenilikleri içerisinde yer almasını gözlemlemekteyiz. Rönesans döneminde sanatçı elinden çıkan realist eserler karşısında nasıl bir şaşkınlık ve heyecan duygusu yaşıyorsa, güncel sanat anlayışlarında da aynı heyecanı yaşamaktayız.

İnteraktif sanatta sanatçı izleyiciyi sanatın amacına ulaşmasına kendi eserinin içine izin verecek şekilde dahil etmektedir. Bazı interaktif sanat enstalasyonlarında gözlemcinin ya da ziyaretçinin sanat eserinin içinde ve çevresinde yürümesini sağlayarak bunu başarırken, kimi sanatçılar izleyiciyi sanat eserinin bir parçası haline getirerek sanat eserinin amacına ulaşmasını sağlamaktadır (Elçi, 2022:11).

İnteraktif olarak ele alınan dijital temelli çalışmalarda sanat ortamı disiplinler arası halini tamamen izleyiciye aktarmaktadır. Sanat üretimlerinin son yüzyılda ele almak gerekirse malzeme farklılıklarından, anlam arayışlarına kadar birçok temeli değişmektedir. Teknolojinin insanlara kazandırdığı kolaylıkları sanatçılar çalışmalarına uygulayarak hem pentür problemlerine cevap bulmuş hem de kavramsal sonuçlarına beslenecek alanlar keşfetmiştir. Sanat artık çevresel olarak tek bir noktada buluşarak, tamamen deneyim edinme üzerine

kurulduğunu gözlemlemekteyiz. Rönesans döneminde bir sanatçının gerçekliğe yakın resimler yapıyor olması, izleyiciyi şaşırtıp hayranlık uyandırırken, günümüz sanat ortamında izleyici bedensel ve fikrîsel deneyim yaşatan sanat ortamları oluşturulmaktadır. Bu ortam günümüz teknoloji ve modern fikir ortamını sağlamaktadır.

2.4 Glitch Sanat

Bilgisayar destekli sanat faaliyetlerinden biri olmaktadır. Glitch sanatın tanım ve algısı çeşitli tartışmalarda oldukça farklıdır. Hata, kusur olarak da tanımlanan bu üslup, sanat alanı içerisinde karşımıza görsel efekt, bozulmuş nesne estetiği olarak çıkabilmektedir.

Glitch sanatı, bir bakıma çağdaş sanat yaklaşımlarına destek olmuş bir anlamsız benimsen sanat biçimidir. Çünkü glitch sanatı, teknolojik yöntemlerle estetik biçimleri birleştirerek, ortaya dijitalleşmiş sanata yenilikçi bir tavır getirirken diğer yönden de aykırı, eksik ve bozuk durumlar sayesinde sayısal verileri anımsatan sanatsal kompozisyonları meydana getirmiştir. Anlamsızca oluşturulan glitch sanatına dayalı eserler, bozuk biçim kavramı ile ortaya yeni bir düzen oluştururken aslında tekniğin etkileriyle düzensizlik ve kompozisyonuzluk algısı bilincinde olmadan, kazara hatanın gelişigüzel kendiliğinden oluveren ürünlerdir (Güzel, Mercin, 2022: 1473).

Sanatçıların çeşitli sanat anlayışlarında mevcut olan biçim kavramı özelliğinde olan bu tavır, video, fotoğraf, plastik sanatlar gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Dijital teknolojinin biçim bozma faaliyetine dahil olmaktadır.

Dijital sanatın ilk örneklerinden olan Ben Laposky çalışmalarında elektronik dalgaların manipüle eden bir cihaz ile yapısını bozmaktadır. Bu yapı bozumu fotoğraflayarak sergileyen sanatçı, söz gelimi cihazın isminden alan "Oscillon" adını vermektedir (Özyurtçu, 2020: 44).

Glitch sanatın ilk örneği olarak kabul edilen bu çalışma, geleneksel olandan uzaklaşarak dijital ile sanatın bağıını göstermektedir. Bilgisayar programları kullanılarak, kusuru olmayan biçimi bozma durumunu yansıtmaktadır.

Şekil 33. Ben Laposky ‘‘Oscillon’’ 1952



(2023.05.04) <https://collections.vam.ac.uk/item/O187634/oscillon-40-photograph-laposky-ben/>

Glitch sanatta bu yapılan bozma eylemi, genellikle geri dönüştürülmeden, tek seferlik ve dijital bilginin aktarım sırasında anlık olması gerektiği düşünülmektedir. Tekrar ve taklitten uzak olması gerektiği düşünülmektedir.

Glitch efekt olarak da karşımıza çıkabilen bu prensibin, birçok örneği bulunmaktadır. Şekil ve kullanım alanlarına göre bu ayrımlar değişmektedir. Renk ve piksel bölünmeler deforme edilmiş görüntüyü glitch özelliği vermektedir.

Şekil 34. Rosa Menkman ‘‘Vernacula of File Formats’’ 2010



(2023.04.04) <https://www.berlinartlink.com/2013/03/23/glitch-art-an-introduction//>

Rosa Menkman'ın örneğinde de görüldüğü üzere çalışmalarda yapı bozulmaları mevcuttur. Biçimleri lekeleri ya da görselin kendisini soyutlaştırmaya gidilen bir yöntem olarak da kabul edilebilmektedir.

Şekil 35. Paul Kaptein Somut Glitch Örneği 2014



(2023.05.04) <http://visualbroadcast.com/paul-kaptein-makes-the-fleeting-digital-glitch-solid>

Paul Kaptein örneğinde sanatçı, Glitch efektinin dijital ortamda yansımasını gerçek boyutlu ve somut heykellerinde uygulamıştır. Görselde sanki bir fotoğraf üzerinde kaydırma yöntemi yapılmış gibi görünse de bu heykeller ahşaptan yapılarak gerçek boyutlu olmaktadır. Glitch sanatı video, kısaltılmış video görüntüsü Gif gibi hareketli sanat uygulamalarında da görülür. Analog hataların estetik yansımaları olarak ifade edilem bu dijital teknolojilerde yerini bulan anlayış, sanatçılar tarafından oldukça benimsenmektedir. Sadece görsel alanda değil müzik alanlarında da sanatçılar aksak ritim bozulmuş notalarla glitch efektini kullanmaktadır.

2.5 NFT Sisteminde Sanat Arayışları

Son dönemlerde birçok kişinin dilinde olan ve günümüzün olası en çağdaş ve yeni konusu NFT sistemi. Bu sistemin açılımı ‘‘ Non- fungible Token’’ yani NFT şeklinde dile getirilmektedir.

Dijital veya fiziksel varlığı olan bir ürünün, üzerinde hak sahibi olan blokzincir teknolojisi sayesinde kaydedilen dijital sertifikadır (Gacar, 2023: 89). Dijital sanat uygulamalarında son dönemin en popüler ve oldukça fazla kişinin kendine alan tanıdığı bir mecra olmaktadır. NFT sistemi sanat ve her şeyi kapsayabilen bildiğimiz maddi paralarla değerlendirilmeyen teknoloji alanlarındandır.

NFT’ler diğer kripto paralar gibi takas edilemezler. Takas edilemez tanımı ekonomik bir terim olup, bir mobilya, bir beste veya bilgisayarınız gibi kendilerine has ve benzersiz özellikleri olan varlıkları

tanımlamak için kullanılır. Takas edilebilir varlıklar benzersiz özelliklerinden ziyade maddi değerleri üzerinden tanımlanır. Bir Türk Lirası'nı başka herhangi 1 Türk Lirası ile veya 1 Bitcoin'i o anki maddi değerine eş Türk Lirası ile takas edilebilir. Fakat bir NFT başka herhangi bir NFT ile takas edilemez (Şenkardeş, 2021).

NFT sistemi sanatın bir kolu değildir, sanat eserlerinin, çizerlerin ya da görsel dizilimlerin satış için kullanılan aracı dijital sertifika sistemi olarak bilinmektedir. Oyun endüstrisi, illüstrasyon, Gif vb. için potansiyel bir mecradır. NFT ler bir çeşit blokzincir üzerinde geliştirilmektedir. Kripto para türü olarak görülen NFT, galerilerin çalışmaları prensiplerini dijital ortama taşıma hali olarak nitelendirilmektedir. Bir görüntünün tek ve özel olma durumundan, gerçekte varlığı arasında kesinsiz değerlendirilen dijital üretim ve tüketim alanıdır. NFT lerin benzeri olmadığı için takas edilemez bir mantığa sahiptir. Blokzincir, dijital defter görevi görerek, veri bildirisini depolanmasını sağlayan bölümdür.

NFT, tamamen dijital olan ve dijital evrende görebileceğimiz, dokunamadığımız sadece sahip olabileceğimiz bir sistemdir. Makale, müzik, sanat eseri gibi herhangi dosyayı içerebilir. Ethereum eserin orijinalliğini doğrulayan sistem olarak bilinmektedir. Genellikle dijital ortamda hazırlanmış çalışmalar yüklenmektedir. Bu çalışmaların yüksek çözünürlük seviyesine sahip olması etherium karşılığında alacak kişi için yeterli olmaktadır (Bilsel, 2023: 3).

Kripto paralarda şu örneği yapmakta fayda vardır. Bir kişiye 1 Türk Lirası verip, karşılığında 1 Türk Lirası aldığımızda değerinden bir şey kaybolmadığı gibi, kripto paralar arası da bu şekilde değiştirilebilmektedir. Fakat NFT ler bir koleksiyon niteliğinde olur ve değiştirilememektedir. Dijital dönüşüm dünyasında teknolojinin ilerlemesiyle birlikte son dönemlerde NFT sistemi gündeme gelmektedir. Bu sistemin içerisinde bulunan Kripto Sanat uygulamaları, vardır. Kripto sanat isminden anlayabileceğimiz üzere kripto para ile sahip olunabilen çalışmalardan oluşmaktadır. Bu çalışmalarda genellikle dijital illüstrasyonlar, belgeler, sesler, grafikler ve daha birçok veriden oluşan çoklu üretimleri kapsamaktadır. NFT sisteminin parçası olmak için gerekli olan adımlar şu şekilde izlenmektedir.

Birinci adım; Dijital paraların ve kimlik bilgilerin depolandığı, kripto cüzdan oluşturmak gerekmektedir. En popüler Metamask olmak üzere, Ledger, Trezor gibi birçok platform üzerinden hesap açılmaktadır.

İkinci adım; NFT varlık hesaplarının büyük bir çoğunluğu Ethereum tabanlı oluşu için token/jetonlara ihtiyaç vardır. Oluşturulan hesaba Ethereum ekledikten sonra alışveriş yapılabilir.

Üçüncü adım ise; Hesap içerisinde gerekli Ethereum bulunuyorsa mevcut ise sanat eserleri hesaba yüklenmektedir. Platforma göre değişiklik gösteren ücretlendirme, sanatçının kendi tercihiyle de değişebilmektedir (Dursun, 2021: 1041). Bu adımlar uygulandığı takdirde NFT dünyasına girilmiş bulunmaktadır. Yeni teknoloji sanat alım satım alanı, artık sanatsal ürünün tam olarak elimize bile ulaşmadan sadece sahip olunabilir hale getirmiştir. Bu platformlar üzerinde yapılan ticaret ağını eleştiren birçok kişi bulunmaktadır. Bu platformlar eserin orijinalliği ve sanatçı haklarının ihlali gibi konuların farklı bir düzene getirmektedir.

Sanat piyasasının geleneksel yapısını değiştirerek, sanatçının telif oranını kendisinin belirlemesini sağlayan NFT sistemi, satışlarda sanatçı komisyonunun otomatik hesaba geçmesini ve aracılara ortadan kaldırarak o anki koleksiyonerin kim olduğuna kadar görünür olmasını sağlamaktadır (İlmen, 2022: 42). Geleneksel yapısını hala devam ettiren sanat piyasasında, sanatçı geçmişte yaptığı eserlerin hangi koleksiyonerde olduğunun takibini yaparken zorlanmaktadır. Galeri danışmanları sanatçı üzerinden aldığı paylar ile satışını yaparken, bu platformlarda sanatçı satışını kendi yapar ve komisyon paydasından korunmuş olur. Bu yapılanma sanatçıya daha fazla kazanç sağlamaktadır.

Yatırımcıların kripto pazarına girmesiyle 2020'nin sonlarında dönem piyasası, NFT piyasası olağanüstü bir büyüme gördü ve 2021'de en popüler Fintech uygulaması ve kripto varlığı haline geldi. Buna göre kripto analitik şirketi olan Nansen, NFT'nin piyasa değerini yaklaşık 11,3 milyar dolar olarak gözlemledi. Bazı NFT'ler düşük değerde alınıp satılırken bazıları pahalı değerlere sahiptir (Çabuk,2023: 6).

Kripto sanatçıları içerisinde en çok ses getiren ve kazancı ile popülerleşmiş Beeble olarak tanınan Mike Winkelmann, kısa filmlerden, sanal gerçeklik gibi çeşitli dijital eser üretmektedir.

Şekil 36. Beeble “Everydays: The First 5000 Days” NFT (jpg) 21,069x21,069 pixels, 2021



(2023.05.15) <https://artdogistanbul.com/iste-69-milyon-dolarlik-nft-tabanlı-eserin-alicisi/>

Bu çalışma, sanatçının 1 Mayıs 2017 tarihinden beri hergün bir çalışma yaparak web sitesinde yayınladığı ve bu çalışmaların 5000 güne ait olduğu kolajını yaparak ortaya çıkarmıştır. Metakovan adında bir koleksiyonere 69,346,250,00 dolara (24,913,239 Ethereum) karşılığında satış yapmıştır. Yaşayan bir sanatçı tarafından satılmış en pahalı üçüncü eser olarak tarihe geçmiştir (Oduncu, 2022: 74). Dijital üretimlerini bu ticaret ağında, yüksek fiyatlara satabilen sanatçılardan biri olan Mike Winkelmann, bu çalışmasında jem süreçten yararlanmış hem de üretimini dijital olarak görücüye çıkarmıştır. Olağanüstü çalışmalara imza atan diğer sanatçı kişi Damien Hirst, NFT sistemi oluşmadan önce zaten bilinen bir pozisyondaydı. Çağdaş sanatta kendini var etmiş, işlerinin orjinallliği ile popüleritesini oluşturmuş bir sanatçıdır.

Şekil 37. Damien Hirst “Yaşayan Birinin Aklındaki Ölümün Fiziksel İmkansızlığı” 1991, Kaplan köpek balığı, cam, çelik, formaldehit çözeltisi, 213 × 518 × 213 cm



(2023.05.15) <https://fineartmultiple.de/damien-hirst-the-physical-impossibility-of-death-in-the-mindofsomeonealive/>

Çağdaş Sanatta ortaya koyduğu çalışmalar (Şekil 34.) görüldüğü gibi, dijital ilkelerden uzak ve nesnel özelliği bulunan eser gibidir. Damien Hirst sanat dünyasında iz bırakan çarpıcı çalışmalar

üretirken, çağrı yaklallama ve ayak uydurma durumuyla NFT sistemine yönelerek Kripto sanat üretimi yapmıştır.

Şekil 38. Damien Hirst ve “The Currency” çalışmasından bir görüntü



(2023.05.15) <https://news.artnet.com/art-world/damien-hirst-the-currency-1988535>

Damien Hirst’ün son projesi “the curruncy” iki formdan oluşan bir sanat eseridir. Fiziksel formu, renkli noktalardan oluşan elle boyanmış A4 sayfasıdır. Kağıt paralarda olduğu gibi her bir kağıtta Hirt’ ün holografik görüntüsü ve imzası bulunmaktadır. İkinci formu ise, her bir sayfanın karşılığının bir NFT’ ye sahip olmasıdır. Bu NFT’ler dijital mülkiyet sertifikasıdır. Koleksiyoncular NFT için 2.000 ABD doları (1.458 £) ödeyecek ve ardından bir yıl sonra koleksiyonerler satın aldıkları eserin dijital versiyonunu mu yoksa fiziksel versiyonunu mu istediklerine karar verecek olmalarıdır. Koleksiyoner birini seçtiğinde diğer eser yok edilecektir (Ennis, 2021).

Damien Hirst’ ün bu yaklaşımı sanatsal alanda hem fiziksel hem de dijital üretim ortamını sağlama şeklini göstermektedir. Şöhret sahibi olan sanatçıların bu platformlarda üretimlerini sergilemeleri, insanlara bu tür bağlantılarda cesaret vermektedir. Kişiler Kripto sanat uygulamalarına daha çok katılım sağlamaktadır. Türkiye’nin bilinen ve eserleri dikkatle takip edilen, NFT uygulamasına katılan bir sanatçı da Refik Anadol’dur. Sanatçı mekan tasarım çalışmaları sürdürmektedir. Çeşitli galerilerde yapay zeka kullanımı sağlayarak, gerçek mekan içerisinde veri heykelleri oluşturmaktadır.

Şekil 39. Refik Anadol ‘‘Makine Halüsinasyonları-Uzay: Metaverse’’ 2021



(2023.05.15) <https://nft.refikanadol.com/machine-hallucinations-space-metaverse/>

Anadol, çalışmalarında insanlığın günlük yaşamındaki zorlukları, olasılıkları ve yapay zekâ çağında insan olmanın anlamını ele almaktadır. Bu çalışmalar, günümüzde makinelere egemen olan zaman ve mekân algısının nasıl değiştiğini ve insan deneyiminin nasıl etkilendiğini araştırmaktadır. Bu araştırmalar, her yerde bulunan bilgi işlemin insanlar üzerindeki etkilerini değerlendirmektedir. Anadol, dijital çağın ve makine zekasının dinamik bir alan algısı sunan zenginleştirilmiş sürükleyici ortamlar yaratmak için yeni bir estetik teknik biçimleriyle ilgilenmektedir (Anadol, 2022). Refik Anadol, medya sanatçısı olarak yurtdışında önemli bir temsilcimiz olmuştur. Medya ve dijital sanat üretimleriyle, konu kavram açısından uzay görüntüleri ilgisini çekmektedir. Uzaya gönderilen kapsamlı makine görüntülerini efektif görseller haline getirerek, dijital rüya hissi yaratan çalışmaları bulunmaktadır. Anadol hem medya performansları hem de bu performansların NFT sisteminde satışı konusunda oldukça başarılı bir değere sahiptir. Sanatçı her açıdan yenilikçi ve günümüz sanatının oluşturulabilecek alternatif yönlerini göstermektedir.

2.6 Transhümanizm Temelli Sanatçı İncelemeleri

Transhümanizm konu bağlamında çeşitli temalar ve kavramlar üzerinden sanatsal üretimler yapan ve hayata geçiren birçok sanatçı vardır. Sanatçılar güncel yaşam prensiplerini veya insanları ilgilendiren konuları, ilgilerini çeken yöntemler ile yaratma eğilimdedirler. Teknoloji devriminde insan, alışla gelmiş metotların dışına çıkararak, yine insan bedeni, insan yapısı gibi

temalarla ilgilenererek yaratıcılığını ön plana koymayı hedeflemektedir. Transhümanizm geleceğe çağrı yapan, öngörülerde bulunan ve daha önemlisi insan hayatını uzatan yöntemlerle var olmuş bir hareket olarak bilinir. Bilimle bağlı hareket eden, teknolojinin pozitif yönlerinden faydalanarak insanların daha uzun ömürlü ya da daha konforlu ve çağın önünde yerini bulabilmesini incelemektedir.

Transhümanist fikirlere yakın olmayan fakat üretimleri insan bedeni, melez anatomiler, fütürist yaklaşımlar dijital sanat ve bilim teknoloji kavramlarını sahiplenen sanatçılar, eserlerini dönemin koşullarından faydalanarak üretmektedir. Bu başlık altında, ilgili sanatçılardan örnekler oluşturulmuştur. Konu bağlamında incelenen sanatçıların ortak yönleri çağdaş dönem çalışmalarının yanı sıra konu ve kavram bakımından güncel olmalarıdır. Çalışmalarında göreceğimiz mekanik eklemeler, beden deformasyonuna bağlı insanüstü yapılanmalar mevcuttur. Transhümanizm kavramının güncel yansıması olarak ele alınabilecek beden eklentileri sanatçıların insan vücudunun sınırlarını zorlaması kaynaklı olmaktadır. Alternatif beden arayışları, yaratımlarına yansiyarak fütürist çalışmalar niteliği taşımaktadır.

Transhümanizm ve post human kavramlarını eserlerinin temel kavramı haline getirmeden, bilinen beden anlayışının teknoloji ve bilim desteği ile çeşitlendirmektedirler.

Şekil 40. Raoul Hausmann “ Mekanik Kafa” 1920



(2023.05.17) https://en.wikipedia.org/wiki/Raoul_Hausmann

Raoul Hausmann ‘ın Mekanik Kafa heykeli, kuaförlerin peruk takmak için kullandığı maket üzerine eklemelerden oluşmaktadır. Cep saati parçaları, mezura, deri cüzdan gibi nesnelere

ekleyerek elde etmiştir. Hegel'in "Zeitgeist" kavramından ilham alınmış olan bu eser, modern şehir yaşantısı içinde makineleşen insan benzetmesi yapılmıştır. Hausmann günümüz insanını tasavvur ederek ifadesiz ve pürüzsüz olduğunu belirtmektedir. Bu ifadesi, transhümanizm akıl üstünlüğüne eleştiri niteliğindedir. İnsan ve teknolojik protezlerin birleşmesi konusunda önemli bir bakış açısı yaratmaktadır (Corbin vd. (2013: 353). Hausmann'ın bu eseri çağdaş sanatta önemli bir yere sahipken, transhümanizm insan bedeni kavramına da gönderme yapmaktadır. "Mekanik Kafa" ismi, canlı yapıya ait olan uzantı ile nesnel bir maddeyle arasındaki melez ilişkiyi anımsatmaktadır. Sanatçı alışıla gelmiş olan nesnelere farklı materyallerle birleştirilerek izleyiciye sunmaktadır. Ortaya çıkan bu mekanik büst, doğal ve yapay birleşimin sentezi haline gösterilmektedir. Döneminin çağdaş beden yapılanmasını göstermeye çalışan bu eser, günümüz teknolojik robot kafa modellerine ya da bilim kurgu fenomenlerine benzetmek yerinde olacaktır. Sanatçının modern dönemi işaret eden çalışması, ifadesizliğini günümüz insan modeline gönderme yapmasına bağlanmaktadır.

Şekil 41. Kazimir Malevich "Hasat Alma" 1912, 72cm x 74 cm Stedelijk Müzesi



(2023.05.17) <https://www.atxfinearts.com/blogs/news/kazimir-malevich-famous-paintings>

Kazimir Malevich' in bu eseri tektip geometrik insan figürleriyle oluşmaktadır. Sanayi ve işçi sınıfını yansıttığı bu çalışmada, ifadesiz figürler metal boruya benzetilmektedir. Silindir formunda ışık gölge geçişleri yapılarak, figürlerde mekanikleştirilme durumu yaratılmıştır

(Boynukalın, Doğan, 2020: 884). Sanatçının figüratif süprematist resim tekniği yansıtılmış bu çalışması, mekanik bir yapının silindirik parçalarına benzetilen figürlerinden oluşmaktadır.

Şekil 42. Agatha Haines ‘‘Transfigurations’’ 2013 Termal Epidermiplasti, 3D Printer



(2023.05.07) <https://oss.adm.ntu.edu.sg/khairuni001/art-science-museum-visit/>

Agatha Haines insan bedeninin yeniden tasarlanması ile ilgili çalışmalar yapmaktadır. Cerrahi prosedürlerle kolay manipüle olabilen bir bedenimiz olduğunu düşünen sanatçı, bedenin işlev mekanizmasının sınırlarını tartışmaya sunmaktadır. Web sitesinde bu çalışmayla ilgili yaptığı açıklamada yeni nesilde gen değişimi yaratılması şartında, potansiyel vücudun yaratabileceği sorunların neler olacağına vurgu yapmaktadır. Modifikasyon unsurunun kimlerin ulaşılabilir kıldığına ve sağlık hizmetinde inanılan değişikliklerin başarılabileceğine dikkat çekmektedir (<https://www.agihaines.com/transfigurations>, 2023.05.17).

İnsan bedeni, transformasyon özelliğine sahip mekanizmaları içermektedir. Sanatçının ele aldığı düşünce transhümanizm ilkelerini içermektedir. Modifikasyon unsuru yalnızca maddesel nesnelere yüklenmiş olmamakla beraber, canlı türler üzerinde de etki göstermektedir. Sanatçı çalışmalarında bu düşüncüyü benimseyerek yeni doğan bebek bedenlerini kullanmaktadır.

Alain Badiou'ya göre, içinde bulunduğumuz yüzyıl insanı değiştirme ya da yeni insan yaratma fikrini takıntı haline getirmiştir. ‘‘Yeni insan projesi (...) bir kopuş ve kuruluş projesidir ve bu proje, tarihin ve devletin düzeni içinde, yüzyıl başındaki bilimsel, sanatsal, cinsel kopuşlarla aynı öznel tonaliteyi destekler’’ (Badiou, 2010: 15).

Bu sanatçının çalışmaları da diğer örneklerdeki gibi yeni insan modellemeleri ve yaratımı isteğinin ardında gelişen tezahürü olarak belirlenebilmektedir. Bilim araştırmalarından

faydalanarak yaratılan çalışmalarda, insan temelli deęişimleri ve neye uęrayabileceğini göstermeye çalışan yapılanmalar mevcuttur.

Şekil 43. Georg Mild ‘‘Tükenmiş Çıplak’’ 2012, Dijital Fotoğraf, 120 cm x 65 cm Newyork



(2023.05.17) <https://art-sheep.com/the-sexless-unidentified-figures-of-georg-milde/>

Cinsiyetsiz bedenlere dikkat çeken sanatçı Georg Mild, üçüncü cins figürlere işaret etmektedir. Sanatta tektipleşen beden imgeleri analiz edildiğinde bedensel özelliklerin steryotiplerin dışına çıktığı görülmüştür. Çekici, alımlı kadın veya kaslı ve iri yarı erkek tiplemesinin yerini cinsel kimliklerinden uzaklaştırılmış, duygudan ve anlamdan yoksun, mekanikleşmiş imgeler almıştır. Modern sanat eserlerinde başlayan toplumsal cinsiyet rollerinin yıkılması, günümüz sanatında: cinsiyetsiz, donuk bakışlı ve robotlaşmış karakterlere evrilir. Günümüz sanatında resim, heykel, enstalasyon veya performans gibi sanat disiplinlerinin dışında moda ve reklamcılık, sinema, televizyon gibi sanat alanlarında da bedenler birer makine gibi tasarlanmaktadır (Boynukalın, Doęan, 2020, 888).

Georg Mild konu bağlamında cinsiyet ve cinsiyetsizlik terimlerine odaklanmış olsa da çalışmalarındaki insan bedenleri vitrin mankenlerini andıran cansız ve insana ait olmayan siborg karakterlere benzetilmektedir. İnsan ötesi varlık tespitinde cinsiyet ayrılığı olmaması gözetilmektedir. İnsan ve makine arasındaki bedenin üreme organlarının olmamasına dikkat çekilmektedir.

Şekil 44. Lee Bul ‘‘ Cyborg W1- W2’’ 1998, Sanat Sonje Merkezi



(2023.05.17) <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-south-korean-artist-lee-bul-won-263-300-ho-am-prize>

Heykeltıraş sanatçısı Lee Bul, çalışmalarında üç boyutlu figür yapılanmalarında başkalaşım ve siborg beden kavramına yer vermektedir. Enstalasyonlarında distopik hikayeler ile sosyal konularda eleştiriler yaparak dijital çağda siborg üretimler yapan bir kişidir. Türler arası beden yapıları, insanın mükemmellik arzusunu ve teknolojinin çağdaş evrenine olan merakı ile üretimlerine devam etmektedir.

Şekil 45. Natasha Vita -More’’Aşkım İnsan Bedeni’’ tasarımı, 2002



(2023.06.03) <https://i0.wp.com/khosann.com/wp>

İnsan tasarımcısı olarak anılan Natasha Vita-More, insan gelişimini ve yaşamının uzatımında etkili olan bilimsel gelişmeleri desteklemektedir. İnsanlığın gelecekteki yerini, sürdürülebilir

etik değerleri ve konu bağlamında bir nevi Transhümanizm kavramını yaymaya çalışan ve destekleyen bir tasarımcı, yazar olarak bilinmektedir. Bu oluşturduğu tasarımda insan bedeninde işlevsel durumların sınırlarını aşarak, akıllı uzuv ve yapısal varyasyonları hedef göstermektedir. Günümüzde bu teknolojiye ve bilimsel araştırmalardaki yeniliklere halihazırda ulaşılmış olmasa da tasarım olarak insan bedeninin şu anki halini pek değiştirmeden tamamen tekniksel değişimleri göstermektedir.

Şekil 46. Harold Cohen ‘‘AARON’’ isimli resim yapan algoritmaya sahip makinesi, 1990



(2023.06.03) [https://static01.nyt.com/images/2016/05/09/obituaries/20160509cohen-](https://static01.nyt.com/images/2016/05/09/obituaries/20160509cohen-obit-slide3VIK/20160509cohen-obit-slide-3VIK-articleLarge.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale)

obit-slide3VIK/20160509cohen-obit-slide-3VIK-articleLarge.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale
Harol Cohen, sanatçı ve akademisyen olarak tanınan merak yönünü yapay zeka ve sanat arasındaki bağlantıyı oluşturarak gideren bir kişidir. Araştırmalarını dijital ağ yönteminde yapay zeka kullanarak nasıl sanat üretimi yapılabilirliğini sorgulayarak geçirmektedir. Yaklaşık 20 yıl kadar üzerinde çalıştığı robotu AARON, algoritmalarını yapılandırarak, ilk etapta siyah monokrom çalışmaları yazdırırken, ilerleyen zamanlarda bu çalışmaları renklendirme yetilerini eklemektedir. İlk yıllarda nesnelere 3D uzayda konumlandırma yöntemlerini geliştirirken zamanla bu yazılımları insan elinden çıkararak, yapay zeka imkanlarına bırakmaktadır.

Cohen, bilgisayarın çizdiği sanatı ilk kez 1972 yılında sergilemiş ve bu çalışma toplum tarafından oldukça ilgi çekici bulunmuştur. (...) Cohen makine çizimiyle elle çizmenin farksız olduğunu savunarak, yaptığı sanatın kendisi tarafından oluşturulan bir algoritma/programlama ile kontrol edilen bir süreç olduğunu belirtmiş aldığı eleştirilere karşı ‘‘Makineye kimliğimi veriyorum, aklımdakileri yapıyor’’ şeklinde açıklamada bulunmuştur (Tuğal, 2018: 204).

Gelişen teknoloji yöntemlerini sanatla iç içe geçirmeyi amaçlayan sanatçı, global olarak birçok kuruluş tarafından kabul edilmiştir. Geleneksel yöntemleri bir tarafa bırakarak çağın getirdiği

teknoloji ve yapay zeka kavramlarını sanat üretimiyle birleştirmektedir. Cohen gibi birçok yaratıcı günümüz sanat ortamında yeniliklere açık bir dil oluşturarak birçok faaliyet göstermektedir.

Şekil 47. Pierre Huyghe “İnsan Maskesi” 2014 video



(2023.06.03) <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684796>

Gerçek bir durumdan esinlenerek ürettiği, 19 dakikalık bir video olan “İnsan Maskesi” distopik ortamda otomat benzeri genç bir kıızı izleyen görüntüleri ele almaktadır. Pierre Huyghe, birçok medya aracılığıyla üretimlerini paylaşan bir sanatçıdır.

Videoda maymunun sergilediği bu paradoksal tutumun insanlığın içinde bulunduğu antroposen gerçeklikle kurduğu istikrarsız ilişkinin bir yansımasıdır. Huyghe'nin diğer çalışmalarında da rastlanan türler arasındaki sınırların bir simbiyoz içinde bulanıklaştırması göz önüne alındığında; maymunun otomatik davranışlarının insan/makine/hayvan arasında kalan kararsız varoluşu ile posthuman bedenin siborglaşmasının bir evrimsel süreç olduğu ve insanın ilkel kabul edilen hayvan ile yapay zekalı makineler arasında postdüalist bir bedensel aşama olduğu görülmektedir (Yurttaş, 2019: 70).

İnsanın doğal benliği ve anlaşılması zor sistemleri arasında kurduğu çelişkileri göz önüne sermeye çalışmaktadır. Projelerinde genellikle canlı hayvanları, bitkileri bileşen olarak kullanmaktadır. Sanatta dijital ortamın bir kolu olarak görülen video alanında üretimler yapan sanatçı konu ve kavram niteliği olarak insanı ele almaktadır. Bağlantı kurgusunu insan ve diğer canlılar arasında kurarak işlevsel olarak makine düalizmleri arasındaki sınırları keşfetmektedir.

Şekil 48. Chris Cunnigham "Come to Daddy" video, 1997



(2023.06.03) <https://www.redbull.com/gb-en/aphex-twin-come-to-daddy-5-facts>

Video sanatçısı olan Chris Cunnigham bu video çalışmasında seri halde aynı yüzlerin çocuk bedenlerine yerleştirilmesi gözlemlenmektedir. Kurgunun temelinde yaşlı bir kadının köpeğini gezdirmesiyle başlayarak, köpeğin çöpe atılmış televizyonun üzerine idrarını bırakmasıyla başlamaktadır. Sonralarında televizyonun üzerinde deforme bir yüz oluşur ve bu yüz video devamında hipergerçeklik algısıyla şekil bulmaya başlamaktadır. Çete üyelerini andıran çocukların yüzlerinde bu simülasyon gerçeğe dönüşerek çalışma ütopyik değerler üzerinde şekil bulmaktadır. Sanatçının anlatım dili ve kaynak bilgileri izleyiciye beden deformasyonu kurgusallığı yaratırken, gerçekçi örüntüde teknolojik alet olan televizyonla bağlantı kurmaya yönlendirmektedir.

Şekil 49. Anna Zhilyaeva "Carpe Diem" isimli VR Art, 2019



(2023.06.03) <https://fahrenheitmagazine.com/life-style/tecnologia/anna-zhilyaeva-el-arte-de-pintarconrealidadvirtual>

Anna Zhilyaeva, sanal gerçeklik tabloları üreten canlı resim performansları yapan sanatçı olarak bilinmektedir. VR gözlükler ile programlanabilir sanat üretiminde renk paletlerini ve yer çekimsiz ortamda adeta boşlukta boyut kazanmış hissi veren üretimleri bulunmaktadır.

Şekil 50. Anna Zhilyaeva, VR sistemle resim yaparken bir görsel



(2023.06.03) <https://fahrenheitmagazine.com/life-style/tecnologia/anna-zhilyaeva-el-arte-de-pintarconrealidadvirtual>

Genellikle çalışmalarını Şekil 47. görselde olduğu gibi VR sistemlerini bedeninin bir parçası gibi kullanarak kendi paletini oluşturmaktadır. Çalışmalarını performans şeklinde yaparak izleyiciye sunan sanatçı, ortaya çıkardığı görsellerde boşlukta sabit durma eylemi gözlemlenmektedir. Eugene Delacroix 'in 'Halka Yol Gösteren Özgürlük' eserini Lourve Müzesinde 3 saatlik bir performansla sanal gerçeklik teknolojilerini kullanarak izleyiciyle buluşturmuştur. Bu performansları gerçekleştirirken kendini videoya kaydederek sonrasında sosyal medya platformlarında profilinde paylaşmaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM TASARIM VE UYGULAMA

Çalışmalarında figüratif temelli insan bedenlerini incelemekteyim. Transhümanizm kavramına yakın gelecekte insansı suretleri, kendi anlam bütünlüğünde yaratmaya çalışmaktayım. İnsan bedeni geçmiş zamanlardan sıyrılarak teknoloji ile doğru orantılı gelişmektedir. Zaman ve zihin aynı orantıda hareket ederek ileriye yönelimindedir. Yirmilik dışlarımızın artık görevinin olmaması, evrimin ne yöne doğru çalıştığının göstergesi olarak görmekteyim. Gelecek

ütopyamda, başka uzuvlarımız, organlarımız işlevini yitirmiş ve sadece yok etmemizi bekler durumda olabilir. Yeni ve hayatta tutacak başka bir veriye, bağlı kalma durumunu göstermeye çalıştığım çalışmalarda, Tuval üzeri karışık teknik uygulanmıştır. Bu uygulamada bir anlamda yapay bileşenli bağların insan bedeninin mücadelesini işlemekteyim. Bu bağların elektronik bir kabloya benzetilmesi, tez içinde bulunan pek çok noktaya gönderme sağlaması açısından kapsayıcı bir anlatım olacağı düşünülmüştür. Doğrudan izleyiciye bakmayan bu figürlerin kimisinin gözleri kapalı dizayn edilmiştir. Anlam bütünlüğü, ve yüz ifadesi gelecekte bugüne bakamama izin verilmeme izlenimi oluşturması amaçlanmıştır. Transhümanizm, bilim kurgu öykülerinde tasarlanmış yapay insanların gerçekleştirme idealleri içerisindedir. Çalışmalarında benzettiğim figürler organik bir doğumla dünyaya gelmeyen yapay bütünlükten oluşmaktadır. Dolayısıyla klonlama, kopyalama metodu ile geliştirilmiş, birbirine benzeyen figürleri tasarlamaya çalışmaktayım.

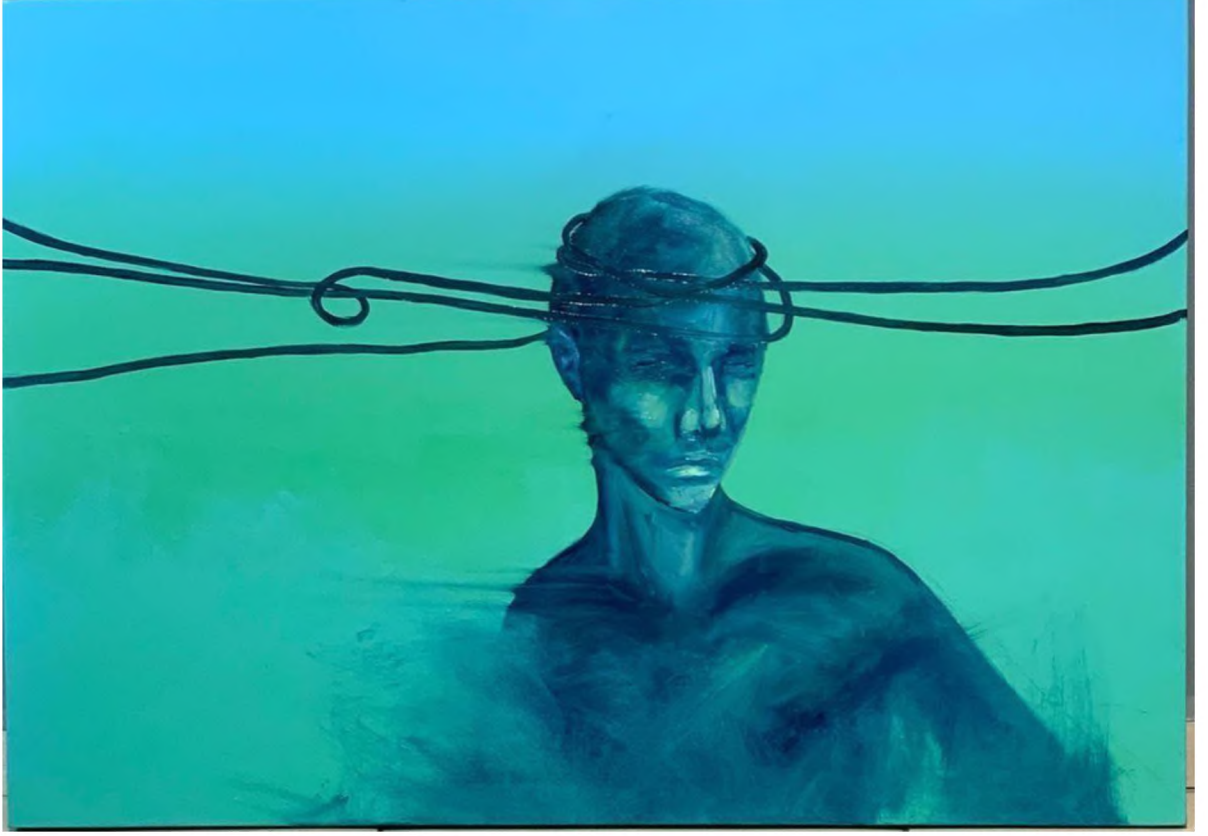
Şekil 51. "Mücerrep" Tuval üzerine karışık teknik (70x100 cm)



Şekil 52. “Mücerrep” Tuval üzerine karışık teknik (70x100 cm)



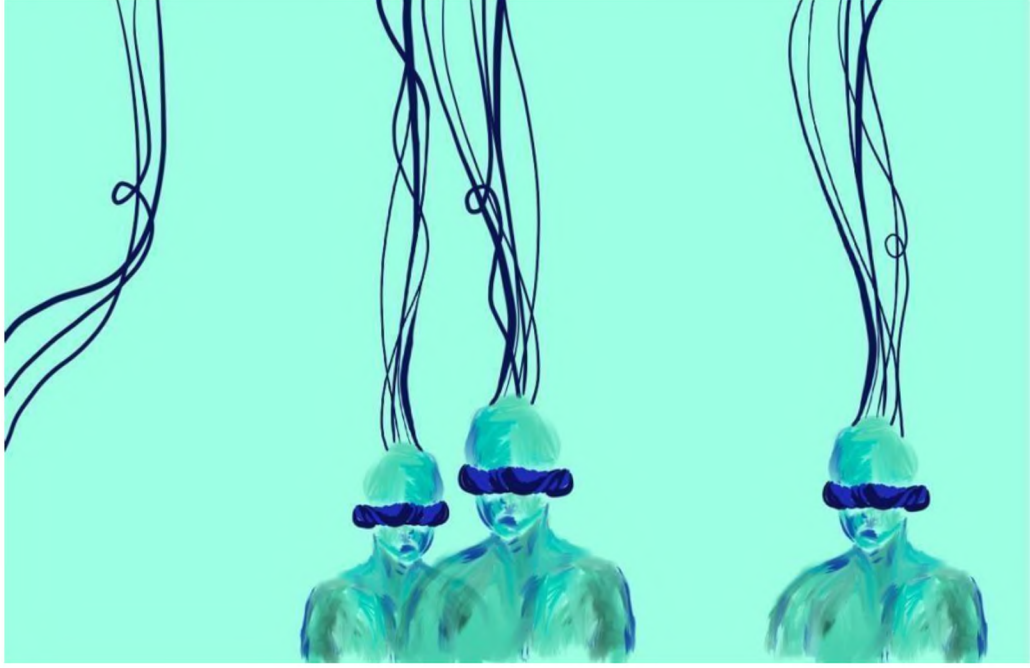
Şekil 53. ‘Mücerrep’ Tuval üzerine karışık teknik (70x100 cm)



Şekil 54. ‘Mücerrep’ Tuval üzerine karışık teknik (110x 120 cm)



Şekil 55. "Mücerrep" Dijital çizim (2390x1546 px)



Şekil 56. "Mücerrep" Dijital çizim (2390x 1546 px)



Şekil 56. ‘Mücerrep’ Dijital çizim (1668x 2388 px)



SONUÇ

Bu çalışma teknoloji çağında sanat ortamının etkilendiği yönleri ele almaktadır. Araştırmada; sanat ortamına genel bakış açısını, ulaşılmış olan teknolojik görüntüleme cihazlarını ve bunun devamında Transhümanizm kavramına bağlantılı sanatsal üretimleri inceleme hedeflenmiştir. Sanayi devrimiyle hayatımıza değiştiren birçok nokta bulunmaktadır. Gerek sosyal çevremiz, hayat standartlarımız, anlayış biçimiz ekseninde gerek sanatçıların etkilendiği toplumsal durumlarda çeşitli tecrübeler getirmektedir. Sanayi devrimi teknoloji ve makine üretimlerini yaşamımızın her çevresine yerleştirmektedir. İnsanların iş gücünün yönünü değiştirerek fabrika kuruluşlarına yönlendirmektedir. Evimizde yerlerini bulan televizyon gibi birçok ev aletleri üretilerek gün içerisinde yapılan işlerin gücü hafifletilmiştir. Sanayi devrimi bu sürecin ilk tohumlarını oluştururken teknoloji araştırmacıları ve bilim insanları sayesinde hızlı bir gelişim gözlemlenmektedir. Teknolojinin hayatımıza yerleşmesi, insan refahına odaklanan ve insanmerkezci anlayış biçimini beraberinde getirmektedir. Transhümanizm köklerini hümanizm bakış açısından almaktadır. Temelleri çok daha eskiye dayanan hümanizm insan sistemini ve düşünce biçimini önemseyen, tüm normlarını bunun üzerine inşa eden felsefi düşünce biçimine denk gelmektedir. Teknoloji ile bağlantısı yeni dünya düzeniyle oluşturulmuş olup, birçok tartışmayı da beraberinde getirmektedir. 21. Yüzyılda insan ilişkileri ve çevresi nasıl olacağını, nelerden etkileneceğini ya da neleri etkileyeceğini düşündüren transhümanizm kavramı, insanın değişimini önce kendinden başlayabileceğini öngörmektedir. Teknoloji sağlıktan iş hayatımıza, araçlarımızdan savunma sistemlerimize kadar birçok alanı eksenini etrafında toplamıştır. Transhümanizm insanın hayat standartlarıyla beraber sonsuz yaşam fikrini de ortaya atmaktadır. Kültürel bir hareket olarak tanımlanan bu kavram ölümsüzlük ideasını gerçek kılmayı hedefleyen fikir niteliği taşımaktadır. Literatür taramalarında anlaşılan şu dur ki çok yeni bir kavram olarak hayatımıza dahil ettiğimiz, araştırmalar ve üzerine daha birçok çalışmalar sürdürülmektedir. Transhümanizm, insanın algı dünyasını değiştireceği geleceğin insanlarını inşa edeceği bilgisini içermektedir. İnsanı ve sahip olduğu gezegeni hatta evreni tümünden değişime uğratarak, geleceğin ütopyasını kurgulamaktadır. İnsanın tanımını değiştirerek, yeni insan modeli keşfindedir. Sınıflandırma yapacak olursak ve şu anki insan bedenine “doğal” diyorsak, transhümanizm yapay eklemeler ile yenilmez bir posthuman yaratımına ışık tutmaktadır. Günümüzde bu anlayışa denk gelen durumlar gözlemlenmektedir. Yapay kalp pilleri, protez bacak, kol eklentileri, modifiye edilmiş cihazlar ve daha birçok sonradan vücuda kabul ettirilen insan yapımı uzuvlar mevcuttur. Bu uzuvlara halihazırda alışmış durumdayız.

Bir nevi bedenimizin doğal olmayan eklemelerle meleziştirme durumu vardır. Melezlik ya da Hibrit yapılanmalar eski mitoloji taramalarında rastlanmaktadır. İnsan doğasında birleştirme ve bozma algısı mevcuttur. Siborg beden kavramları bu algı ile gündeme gelmektedir. Hümanizmi, posthümanizmi, transhümanizmi destekleyen hatta zincirin son tamamlayıcı hali olarak görülmektedir. Neil Harbisson örneğinde olduğu gibi hayatına giren yeni bir uzuvla yaşayarak diğer insanların edinemediği deneyimleri yaşamayı ve tanımlanmış kabul edilmiş ilk siborg olması bunun sonucuna dayanmaktadır. Diğer siborg sanatçılar da vücutlarına ısıyı, basıncı ölçen implantlar yerleştirerek hem sanat ortamına hem de topluma meydan okumaya çalışmaktadır. Sanatçılar farklı üsluplarda çeşitli yollarla transhüman ya da posthüman anlayışlara meraklı olmuşlardır. Seri üretimden dijital olana yatkınlık çağımızın sistematik anlayışını doğrudan değiştirmektedir.

İnsan varoluşundan beri sürekli gelişim gösteren zihin ve bedenlere sahiptir. Homosapiensten günümüz modern insanına kadar gelişim takvimini inceleyecek olursak, ilk zamanlarda kullanılan el aletlerinden günümüzde kullanılan her türlü alete kadar hem estetik hem de işlevsellik içeren değişimler bulunmaktadır. Doğada kendini korumak için kullanılan kesici aletlerin yerini, mühendislik sınırlarını zorlayan büyük kitleleri yok edebilen bombalar almıştır. Bu süreçteki değişim izlenimi hayatımızın her noktasında oluşmuştur. Bölgesini keşfe çıkan bir ilkel insanın kilometrelerce yürüme zorluğunu, günümüzde drone kameralarla, hava araçlarıyla gözlemlemekteyiz. Bu sistem değişmeden devam etmektedir. Muhtemelen devam edecektir.

Sanatçılar da bu gelişmelerden etkilenecek topluma uyanış sağlamaya çalışan kimselerdir. Dijital kültür yapılanmasıyla çağın yenilikleri, imkanların sınırsızlığı ve bilinç değişimi çalışmalarda gözlemlenmektedir. Sanatın gelecekte nereye evrileceğini varsaymak için geçmişten nasıl bir değişime uğradığını anlamak gerekmektedir. Çeşitli bitki özlerinden sınırlı miktarda üretilen sanatçı boya o dönemin koşullarını göstermektedir. Sınırlı renk çeşitleri, malzeme yetersizliği ile üretilmiş sıra dışı eserlerin yerini, teknolojinin sağladığı cihazlar ile fikirsel donanıma sahip, izleyiciyi deneyim kazandıran çalışmalar üretilmektedir. Yaşadığımız dönem geçiş aşaması özelliğindedir. Toplum, bilim ve teknolojiyi daha çok benimsedikçe, üretilen çalışmaların metodu buna bağlı olarak değişecektir. Transhümanist düşünce yerini kesinleştirmeden insanların yapay olandan çok doğal olanla bağlantı kurması gerekmektedir. Nitekim sanatta görünen beden arayışları ve modifikasyonlar estetik değerler içinse görülse de dijitalle yakınlaştıkça var olanın ne olduğunu sorgulayan düşünce biçimleri oluşmaktadır. Hangi arayış biçiminin sanatsal değer taşıdığı ya da daha heyecan verici, şaşırtıcı değerlendirmeler yapıldığı araştırılmaktadır. İnsanların yeni medya etkileşimlerine yönelmeleri, bilinç

değişiminin göstergesidir. Bu sürecin devamında var edilecek sanat pratikleri, geçmişten edinilen bilgilerle, geleceğe yön veren insanüstü yaratımlarla izleyiciye sunulması öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Akçomak İ.S, Erdil E, Pamukçu M. T, Tiryakioğlu M. (2016). *Bilim, Teknoloji ve Yenilik Kavramlar, Kuramlar ve Politika*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları

ANTMEN, A. (2008). *20. Yy Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık

BADIÖU, A. (2010). *Yüzyıl*. İstanbul: Sel Yayıncılık

BAYRAKTAR, E., KALELİ, F. (2007). Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları. Akademik Bilişim Konferans Bildirileri ‘‘Akademik Bilişim ‘7’’ (s. 253-259) Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi

AYTUĞ. M. K. (1996). *Dünden Bugüne Bilim ve Teknoloji*. Ankara: Biltav Yayınevi

DAĞ, A. (2018). *Transhümanizm İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü*. Ankara: Elis Yayınları

FARTHİNG, S. (2014). *Sanatın Tüm Öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi

İNALCIK, H. (2013). *Rönesans Avrupa’sı: Türkiye Batı Medeniyetiyle Özdeşleşme Süreci*. İstanbul İş Bankası Yayınları

KURZWEİL, R. (2018). *İnsanlık 2.0 Tekillige Doğru Biyolojisini Aşan İnsan*. İstanbul: Alfa Basım Yayınları

KUTUP, N. (2010). İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art. *Akademik Bilişim Konferans Bildirileri ‘‘Akademik Bilişim ‘10’’* (s. 9- 20) Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

- LYNTON, N. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- ÖZTEMEL, E. (2020). Yapay Zeka ve İnsanın Geleceği. M. Şeker, Y. Bulduklu, C. Korkut ve M. Doğrul, *Bilişim Teknolojileri ve İletişim: Birey ve Toplum Güvenliği* (96-112) Ankara: Berk Grup Matbaacılık
- RORVIK, D. (1971). *Brave New Baby: Promise and Peril of the Biological Revolution*. Newyork: Doubleday
- STİLES, K. (1996). *Theories and Documents of Contemporary Art*, ABD: BERKELEY University of California Press
- ŞAHİNER, R. (2012). *Yeni Medya'nın Tarihsel İçeriği "Yeni Medya ve..."*. İstanbul: Anahtar Kitaplar
- TEGMARK, M. (2019). *Yaşam 3.0 Yapay Zeka Çağında İnsan Olmak*. İstanbul: Pegasus Yayınları
- WHİTHAM, G., POOKE, G. (2013). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. İstanbul: Optimist Yayınevi
- ZONGÜR, C. (2019). 21. Yy'da Hiperrealist Hibrit Heykel: Patricia Piccinini Örneği. *Uluslararası Sanat Sempozyumu "Her yer Her şey ve Sonrası"* (s.449-456) Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
- BEER, S. (1964). *Cybernetics and Management*. Newyork: John Wiley and Sons **Tezler**
- ÇABUK O. C. (2023). *NFT'nin Tanımlayıcı ve Öngörücü Pazar Analizi*. İstanbul: Özyeğin Üniversitesi
- ÇANKIR M. B. (2018). *Video Sanatının Görsel Disiplinlerle Etkileşimi*. İstanbul: Aydın Üniversitesi
- ELÇİ E. (2022). *İnteraktif Enstalasyonlarda Nesne-Figür-Mekân Etkileşimi*. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi
- GEYİK K. (2008). *Doğu Anadolu Bölgesinde Yerel Televizyon Yayıncılığı*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi

GÜLER AK S. (2009). Fotoğrafın Kısa Tarihi Temel Fotoğraf Bilgileri ve Tanıtım

Fotoğrafçılığı. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

IŞIK G. (2010). Yüzey Üzerine Işık Yoluyla Resmetmenin Aygıtı Camera Obscura'nın Ortaya

Çıkışı ve Kullanım Alanları. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi

İLMEN, E. (2022). Çağdaş Görsel Sanatlar Alanı ve NFT İlişkisi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi

KABA G. (2020). Çağımızda Sembol, Biçim ve Algı Ekseninde Modern Sanat Yapıtı. Muğla:

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

NİSANOĞLU K. (2021). Artificial Intelligence and Humankind Relations in Science Fiction

Cinema. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi

SANALAN A. (2022). Yapay Zeka ve Büyük Veri Teknolojilerinin Mimari Tasarım Sürecindeki

Rölü. İstanbul: Maltepe Üniversitesi

TANER A. (2021). Disiplinlerarasılık Bağlamında Çağdaş Türk Resim Sanatı. Afyon: Kocatepe

Üniversitesi

YURTTAŞ M. K. (2019). Günümüz Çağdaş Sanatında Disiplinlerarası Bir Kavram Olarak

Posthuman Beden. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi

Makaleler

AKALIN, T. (2019). Fütürizm Akımının Tarihsel Süreci Bağlamında Fotoğraf Sanatına Kısa

Bir Bakış. *İBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (özel sayı) 578-588.

AYDOĞAN, D. (2021). Sanat Eserine Dayalı Sanal Gerçeklik Uygulamalarında Sanatçının Dış

Dünyasına Yolculuk Vaadi. *Akademik Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, (13) 69-78.

DAĞ, A. (2018). Nietzsche ve Transhümanizm Bağlantısı Üzerine Bir Değerlendirme. *Flsf*

Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, (25) 207-224.

DAĞ, A. (2019), Yaratılışa Müdahale ve Yeni Bir Evrimci Neo- Darwinist Bir Yaklaşım Olarak,

Transhümanizm. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (27) 153-168.

- DAĞ, A. (2018). Sinema ve Romanda Transhümanizm ‘‘Blade Runner’’ Filmi ve ‘‘Neuromancer’’ Roman Örneđi. *Rumelide Dil ve Edebiyat Arařtırma Dergisi*, (11) 89-98.
- DEMİR, A. (2018). Ölümsüzlük ve Yapay Zeka Bağlamında Transhümanizm. *Academic Journal of Information Technology Dergisi*, cilt 9, (31) 95-104.
- DURŞUN, N. (2021). NFT/ Kripto Sanat ve Hareketli Grafik İliřkisi. *International Journal Of Social, Humanities And Administrative Sciences/Joshas*, cilt 7, (40) 1037-1055.
- GİRĐİN, F. (2020). Çağdař Sanatta Genetik. *İsmet İnönü Kültür ve Sanat Dergisi*, cilt 6, (1) 109-125.
- GÖRENEK BEYAZ, G. (2016). Nam June Paik ve Onun Tabula Rasa’sı: Video. *Aydın Üniversitesi Dergisi*, cilt 8, (2) 1-16.
- GÖZEN, H., EDMAN, T. B., ARIKAN, A., DAĞ, Ü., DÜLGER, O., GÜDÜCÜ, B. (2022). Bir Klonun Günlüğünden: Posthümanizm, Transhümanizm, Distopya Ve Beni Bırakma. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, cilt 39, (1) 144-160.
- GÜZEL, B., MERCİN, L. (2022). Afiř Tasarımında Glitch Type Tekniđi Kullanımının İncelenmesi, Bir Uygulama Örneđi. *Art-e Sanat Dergisi*, cilt 15, (30) 1471-1498
- HASGÜLER, S. B. (2012). Sanat ve Teknolojiyi Birleřtiren Sanatçı: Stelarc. *MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, (5) 39-49.
- İLKYAZ, A., řAHİN, D. (2014). Fotoğrafin Sanat Serüveni. *İdil Dergisi*, cilt 3, (14) 159-172.
- İřIKTAN, F. (2022). Biyosanat Disiplinlerarası Bağlamda Çağdař Seramik Sanatına Yansımaları. *Art-e Sanat Dergisi*, cilt 15, (29) 356-373.
- KAPLANOĐLU, L. (2010). Picasso’nun Avignon’ lu Kızlar Adlı Eserinde Biçim- İçerik İliřkisi. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (23) 179-195.
- KOÇ, E. (2013). Bilim ve Teknoloji Çağında İnsan Olma Sorumluluđu (Etik Bilinç). *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, cilt 17 (2) 1-13.
- KOÇ, R. (2022) Dijitalleřen Kültür Ya Da Kültürün Dijitalleřmesi: Dijital Kültür Kavramı. *Motif Akademi Halk Bilim Dergisi*, cilt 15, (38) 500-513.

- KÖKSAL, T. (2021). Dijital Dünyada Suretsiz Toplum. Atatürk Üniversitesi *Sosyal Bilimler Enstitüsü dergisi*, cilt 25, (3) 1249-1259.
- ODUNCU, S. (2022). Kripto Sanat Eserleri Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme ve Vandalizmin Eşiğindeki NFT Yaklaşımı. *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, (28) 67-81.
- ÖZDEMİR, M., BAŞARAN, N. (2021). Transhümanizm, Posthümanizm ve İnsan Bilincinin Yeni Kapsamı. *Mersin Üniversitesi İslami Araştırmalar Dergisi*, cilt 32, (1) 30-50.
- ÖZGEN, M. K. (2020). Gılgamış Destanında ve Mistisizmde İçsel Yolculuk. *KARE Uluslararası Edebiyat, Tarih ve Düşünce Dergisi*, (9) 1-33.
- PİRİM, H. (2006). Yapay Zeka. *Yaşar Üniversitesi E- Dergisi*, cilt 1, (1) 81-93.
- SMELİK, A. (2018). Siborg- Oluş' A Dair Seinematografik Fanteziler. *SineFiloji Dergisi*, cilt 3, (6) 142-155.
- ŞENER, S. (2018). Heykel Sanatında Dijital Etki. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi, (38) 109-124.
- ŞENKARDEŞ, Ç. G. (2021). Blockchain Technology and Nft' S: A Review in Music Industry. *Journal of Management, Marketing and Logistics*, cilt 8, (3) 154-163
- TURAN, E. (2011). Belleği Olan Ayna. *Sanat Tasarım Dergisi*, cilt 1, (2) 19-24.
- YAYMAN ATASEVEN, S. (2017). Andy Warhol'un Resimlerinde Popüler Kültürün Etkisi. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, cilt 9, (16) 288-297.
- YILDIRIM, B., DEMİRARSLAN, D. (2019). Gözün Görme İşlevi ve Sanal İç Mimari Ürün. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, cilt 4, (1) 155-165.

İnternet

Anadol, R. 2022, (2023.05.15). <https://refikanadol.com/information/> adresinden alınmıştır.

Cezanne, (23.11.2022). tr.wikipedia.org:

https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_sanatSanal_mekan, (02.11.2021).

sozluk.gov.tr/: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alınmıştır.

Ennis, P. D. 2021, (2023.05.15). <https://theconversation.com/damien-hirsts-the-currency-what-well-discover-when-this-nft-art-project-is-over-164724> ADRESİNDEN ALINMIŞTIR.

Every Icon, (06.03.2023). <https://www.hek.ch/en/collection/artworks/every-icon/> adresinden alınmıştır.

Fotoğraf Makinesi, (07.12.2022). [tr.wikipedia.org: https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto%C4%9Fraf_makinesi#Foto%C4%9Fraf_makinesini_olu%C5%9Fturana_birimler](https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto%C4%9Fraf_makinesi#Foto%C4%9Fraf_makinesini_olu%C5%9Fturana_birimler). Adresinden alındı

Kültür, (05.03.2023). [tr.wikipedia.org: https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%BClt%C3%BCr](https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%BClt%C3%BCr) adresinden alınmıştır.

Mori Building Dijital Sanat Müzesi (2023.04.04). [politikyol.com: https://www.politikyol.com/japon-teknolojisi-ve-sanat-tokyo-teamlab-borderless/](https://www.politikyol.com/japon-teknolojisi-ve-sanat-tokyo-teamlab-borderless/) adresinden alınmıştır.

Patricia Piccinini, (2023.05.04). [www.patriciapiccinini: https://www.patriciapiccinini.net/acv.php](https://www.patriciapiccinini.net/acv.php) adresinden alınmıştır.

Rönesans, (13.11.2022). [tr.wikipedia.org: https://tr.wikipedia.org/wiki/R%C3%B6nesans](https://tr.wikipedia.org/wiki/R%C3%B6nesans) adresinden alındı.

Tem Lab, (2023.05.10). [teamlab.art: https://www.teamlab.art/ew/infinite_crystaluniverse_macao/macao/](https://www.teamlab.art/ew/infinite_crystaluniverse_macao/macao/) adresinden alınmıştır.

Tubitak, (06.04.2023). [bilimteknik.tubitak.gov.tr: https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/nobel_0.pdf](https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/nobel_0.pdf) adresinden alınmıştır.

Transhumanist Declarasion, 2009. (2022.10.28) <https://itp.unifrFrankfurt.de/~gros/Mind2010/transhumanDeclaration.pdf>

Görsel Kaynakça

Şekil 1. Tiziano Vecellio “Ursulo Venüs” (1538) 119 x 165 cm Galeria degli Uffizi Florance

(2022.10.14) Kaynak: <https://mozartcultures.com/tiziano-vecellio-hayati-ve-eserleri/>

Şekil 2. Henri Matisse “Yeşil Şerit” (1905) 40,5 cm x 32,8 cm Devlet Sanat Müzesi, Kopenhag

(2022.11.16) <https://bayaiyi.com/henri-matissein-the-green-line-resmi/>

Şekil 3. Pablo Picasso “Avignonlu Kızlar” (1907) 243,9 cm x 233,7 cm Modern Sanatlar Müzesi, Newyork

(2022.09.01) https://tr.wikipedia.org/wiki/Avignonlu_K%C4%B1zlar

Şekil 4. Anton Guilio Bragaglia “The Cellist” (1913) Gümüş jelatin baskı, fotoğraf

(2022.09.11) <https://arth207-spring.tumblr.com/post/48606542113>

Şekil 5. Yves Klein "Boşluk" (1958) IrisClert Galerisi,Paris, galeri mekanı enstelasyonu

(2022.02.11) Kaynak: <https://esikdergi.bilgi.org.tr/?p=14905>

Şekil 6. Camera obscura görüntü örneği çizimim

Şekil 7. Johannes Vermeer “The Art of Painting” (1667), Viyana

(2022.09.11) <https://resimbiterken.wordpress.com/2014/08/08/johannes-vermeerin-theartofpainting-eseri/>

Şekil 8. Dijital fotoğraf makinesinin görsel bir örneği

(2022.11.15) <https://listelist.com/wp-content/uploads/2018/09/Sony-a7-III.jpg>

Şekil 9. Andy Warhol “Gold Marilyn Monroe” (1967) 211,4 cm x 144,7 cm Moma Sanat

Galerisi, Newyork (2022.11.09) <https://bayaiyi.com/andy-warhol-gold-marilyn-monroe/>

Şekil 10. Gılgamış Destanı görseli M.Ö 1600 – 1155 Taş üstüne yazı bezemesi

(2022.10.28) <https://arkeofili.com/gilgamis-destanini-orijinal-dili-akadca-olarak-dinleyin/>

Şekil 11. Anonim Görsel

(2022.10.29) <https://abdullahkhalids.medium.com/has-the-development-of-modern-computing-technology-given-rise-to-a-post-human-society-632cc0d7d23f>

Şekil 12. The Sims oyun mekanlarından bir görsel

(2023.02.02) <https://shiftdelete.net/sims>

Şekil 13. Şahmeran taş yontu figür kabartması (Orta çağ- 10. ve 11. Yüzyıl) Kars Müze Müdürlüğü <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-anide-bulunan-essiz-sahmarankabartmasigorucuyecikti-4234/>

Şekil 14. Laurent Marqueste ‘‘Nessos ve Deianire Heykeli’’ (1892) Paris Tuileries Bahçeleri

(2023.04.14) <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-anide-bulunan-essiz-sahmarankabartmasi-gorucuye-cikti-4234/>

Şekil 15. Caravaggio ‘‘Medusa’’ (1598) 58 cm Uffizi Galeri İtalya Tuval üzerine yağlı boya

(2023.05.01) <https://www.pivada.com/caravaggio-medusanin-oykusu>

Şekil 16. Stelarc ‘‘Üçüncü Kulak’’ 2006 Bedeni üzerinde kıkırdak doku

(2023.05.01) <https://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art/>

Şekil 17. Stelarc ‘‘Kol Üzerinde Kulak Süspansiyonu’’ Performansı (2014)

(2023.04.01) <https://avarts.ionio.gr/ttt/2016/gr/speakers/stelarc/#47850-frontent-IUig0006050225-3>

Şekil 18. Neil Harbisson’ ın Siborg olmasına olanak sağlayan anteni ve kendisinin bir fotoğrafı

(2023.05.04) <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/31102/1/why-this-artist-got-an-antenna-implanted-in-his-skull>

Şekil 19. Neil Harbisson ‘‘Gecenin Kraliçesi’’ isimli Mozart bestesinin bir resmi

(2023.05.06) <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1627292483.pdf>

Şekil 20. Patricia Picinini ‘‘Graham’’ 2016, Avustralya

(2023.06.05) <https://www.canberratimes.com.au/story/7735663/just-who-do-politicians-think-we-are/>

Şekil 21. Patricia Piccinini ‘‘Genç Aile’’ (2002) 150 cm x 110 cm x 80 cm, Silikon, İnsan Saçı Poliüretan, National Museum of Women in the Arts, Washington

(2023.05.04)

https://www.brooklynmuseum.org/eascfa/about/feminist_art_base/patriciapiccinini

Şekil 22. Wolf Vostell ‘‘Endojen Çöküntü’’ 1984, 52 x 74 x 95 cm, Paris

(2023.06.03) [https://www.tajan.com/auction-lot/wolf-vostell-1932-](https://www.tajan.com/auction-lot/wolf-vostell-1932-1998depressionendogene198_4CCD2090F3)

[1998depressionendogene198_4CCD2090F3](https://www.tajan.com/auction-lot/wolf-vostell-1932-1998depressionendogene198_4CCD2090F3)

Şekil 23. John F. Simon ‘‘Every Icon’’ (1997) Programlanmış Java Uygulaması

(2023.04.08) <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=736>

Şekil 24. Ken Feingold ‘‘Çöküm Duygu’’ 2001

(2023.06.04) [https://www.researchgate.net/figure/Ken-Feingold-Sinking-Feeling-](https://www.researchgate.net/figure/Ken-Feingold-Sinking-Feeling-2001Photocourtesy-the-artist_fig2_269984433)

[2001Photocourtesy-the-artist_fig2_269984433](https://www.researchgate.net/figure/Ken-Feingold-Sinking-Feeling-2001Photocourtesy-the-artist_fig2_269984433)

Şekil 25. Nam June Paik ‘‘Robot Ailesi’’ (1964) çeşitli monitörlerden oluşan Enstalasyon, Holly Solomon Gallery, Newyork

(2023.04.08)

[https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/nam-june-paik-](https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/nam-june-paik-fluxuskolektifininteknoşamanı)

[fluxuskolektifininteknoşamanı](https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/nam-june-paik-fluxuskolektifininteknoşamanı)

Şekil 26. Joseph Beuys ‘‘I Like America, America Like Me’’ Performansı (1974) Galeri Rene Block ABD, Newyork

(2023.04.08)

[https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-you-](https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-you-shouldknowaboutjoseph-beuys/)

[shouldknowaboutjoseph-beuys/](https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-you-shouldknowaboutjoseph-beuys/)

Şekil 27. Bill T. Jones ‘‘Ghostcatching’’ Video Çalışması (1999)

(2023.05.07) <https://newyorklivearts.org/event/after-ghostcatching/>

Şekil 28. Eduardo Kac ‘‘GFP Bunny’’ genetiği ile oynanmış tavşan (2000)

(2023.04.07)

[http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/bir-tavsani-nasil-](http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/bir-tavsani-nasil-yesilyesilparlatiriz.html)

[yesilyesilparlatiriz.html](http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/bir-tavsani-nasil-yesilyesilparlatiriz.html)

Şekil 29. Oron Catts ve Jonat Zuur ‘‘Yarı Canlı Endişe Melekleri’’ isimli bioart çalışması, (2000)

(2023.04.07) <https://tcaproject.net/portfolio/worry-dolls/>

Şekil 30. Ai Weiwei ‘‘Sun Flower Seed’’ isimli mekan kaplama porselen ayçekirdekleri (2010) Tate Modern Sanat Müzesi, Londra

(2023.04.04)

<https://www.npr.org/sections/pictureshow/2010/10/15/130587297/sunflowerseeds> **Şekil 31.**

Team Lab ‘‘ Moss Garden of Resonating Microcosms’’ dijital tabanlı enstalasyon

(2021) Mori Bulding Dijital Sanat Müzesi, Tokyo

(2023.04.04)

https://planets.teamlab.art/tokyo/ew/resonating_microcosms_mossgarden_planets/ **Şekil 32.**

Team Lab ‘‘ The İnfinite Crystal Universe’’ dijital tabanlı enstalasyon (2018) Mori Bulding Dijital Sanat Müzesi, Tokyo

(2023.05.10) https://www.teamlab.art/ew/infinite_crystaluniverse_macao/macao/

Şekil 33. Ben Laposky ‘‘ Oscillion’’ fotoğraf (1952)

(2023.05.04) <https://collections.vam.ac.uk/item/O187634/oscillon-40-photographlaposkyben/>

Şekil 34. Rosa Menkman ‘‘ Vernacula of File Formats’’ fotoğraf

(2023.04.04) <https://www.berlinartlink.com/2013/03/23/glitch-art-an-introduction//>

Şekil 35. Paul Kaptein ‘‘ Sessiz Şekil’’ (2015) Ahşap el oyması heykel, Newyork

(2023.05.04) <http://visualbroadcast.com/paul-kaptein-makes-the-fleeting-digital-glitch-solid>

Şekil 36. Beeble ‘‘Everydays: The First 5000 Days’’ NFT (jpg) 21,069x21,069 pixels, 2021

(2023.05.15) <https://artdogistanbul.com/iste-69-milyon-dolarlik-nft-tabanli-eserin-alicisi/>

Şekil 37. Damien Hirst ‘‘ Yaşayan Birinin Aklındaki Ölümün Fiziksel İmkansızlığı’’ 1991,

Kaplan köpek balığı, cam, çelik, formaldehit çözeltilisi, 213 × 518 × 213 cm

(2023.05.15) <https://fineartmultiple.de/damien-hirst-the-physical-impossibility-of-deathinthemind-of-someone-living/>

Şekil 38. Damien Hirst ve ‘‘The Currency’’ çalışmasından bir görüntü

(2023.05.15) <https://news.artnet.com/art-world/damien-hirst-the-currency-1988535>

Şekil 39. Refik Anadol ‘‘Makine Halüsinasyonları-Uzay: Metaverse’’ 2021

(2023.05.15) <https://nft.refikanadol.com/machine-hallucinations-space-metaverse/>

Şekil 40. Raoul Hausmann ‘‘ Mekanik Kafa’’ 1920

(2023.05.17) https://en.wikipedia.org/wiki/Raoul_Hausmann

Şekil 41. Kazimir Malevich ‘‘Hasat Alma’’ 1912, 72cm x 74 cm Stedelijk Müzesi (2023.05.17)
<https://www.atxfinearts.com/blogs/news/kazimir-malevich-famous-paintings>

Şekil 42. Agatha Haines ‘‘Transfigurations’’ 2013 Termal Epidermiplasti, 3D Printer
(2023.05.07) <https://oss.adm.ntu.edu.sg/khairuni001/art-science-museum-visit/>

Şekil 43. Georg Mild ‘‘ Tükenmiş Çıplak’’ 2012, Dijital Fotoğraf, 120 cm x 65 cm Newyork

(2023.05.17) <https://art-sheep.com/the-sexless-unidentified-figures-of-georg-milde/>

Şekil 44. Lee Bul ‘‘ Cyborg W1- W2’’ 1998, Sanat Sonje Merkezi

(2023.05.17) <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-south-korean-artist-lee-bulwon263300-ho-am-prize>

Şekil 45. Natasha Vita -More’’ Aşkın İnsan Bedeni’’ tasarımı, 2002

(03.06.2023) <https://i0.wp.com/khosann.com/wp>

Şekil 46. Harold Cohen ‘‘AARON’’ isimli resim yapan algoritmaya sahip makinesi, 1990

(03.06.2023) <https://static01.nyt.com/images/2016/05/09/obituaries/20160509cohenobitlide-3VIK/20160509cohen-obit-slide-3VIKarticleLarge.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale>

Şekil 47. Pierre Huyghe ‘‘ İnsan Maskesi’’ 2014 video

(03.06.2023) <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684796>

Şekil 48. Chris Cunnigham ‘‘Come to Daddy’’ video, 1997

(03.06.2023) <https://www.redbull.com/gb-en/aphex-twin-come-to-daddy-5-facts>

Şekil 49. Anna Zhilyaeva ‘‘Carpe Diem’’ isimli VR Art, 2019

(03.06.2023) <https://fahrenheitmagazine.com/life-style/tecnologia/anna-zhilyaeva-elartedepintar-con-realidad-virtual>

Şekil 50. Anna Zhilyaeva, VR sistemle resim yaparken bir görsel

(03.06.2023) <https://fahrenheitmagazine.com/life-style/tecnologia/anna-zhilyaeva-elartedepintar-con-realidad-virtual>