21. YÜZYILDA TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANATIN YAYGINLAŞMASINDA COVID-19 PANDEMİSİNİN ETKİLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EMRE YÜKSEL

MERSİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

RESİM
ANASANAT DALI

MERSİN
ŞUBAT-2023

21. YÜZYILDA TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANATIN YAYGINLAŞMASINDA COVID-19 PANDEMİSİNİN ETKİLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EMRE YÜKSEL
ORCID ID: 0000-0002-4215-7394

MERSİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

RESİM
ANASANAT DALI

DANIŞMAN
NURSEREN TOR
ORCID ID: 0000-0002-6259-8154

MERSİN
ŞUBAT-2023

ÖZET

21. YÜZYILDA TÜRKİYE'DE DİJİTAL SANATIN YAYGINLAŞMASINDA COVID-19 PANDEMİSİNİN ETKİLERİ

Bu çalışma COVID-19 pandemisi ile birlikte hayatımızdaki olağan akışın değişimiyle birlikte sanat etkinlikleri, kültürel etkinlikler ve dijital sanata olan eğilim konularını ele almaktadır.

COVID-19 pandemisi ile birlikte alınan önlemler ve COVID-19 salgını sosyal hayatın her alanında olduğu gibi kültürel etkinliklere ve sanatsal aktivitelere de ciddi etkiler yaratmıştır. COVID-19 21. yy. da sanatın, sanatçının, tüketicinin, izleyicinin yeniden tanımlanmasına ve dijital sanattaki olanakların olumlu olumsuz tüm etkilerini görmemize olanak sağladı. Pandeminin olumsuz etkilerini azaltmak için alınan önlemler, insanları özel alanlarında daha fazla vakit geçirmek zorunda bırakmıştır. Bu durum sanatsal etkinliklerin ve kültürel aktivitelerin devamlılığı için alternatif alan yaratma yoluna sürüklemektedir. Yeni normaller sanat piyasası ve kültüre farklı bakış açısı geliştirmeye yardımcı olmuştur.

Bir süredir projeleri devam eden NFT ve sanal ortam üretimleriyle kripto paralar COVID-19 döneminde daha aktif hale gelip sanatta ve sanat satın alımlarında ciddi değişimler yaratmıştır. Sanat piyasaları ve sanal ortamların kurduğu bu ortaklıklar sanatçı, mekan, izleyici ve sanat alıcılarını yeniden tanımlamaya olanak sağlamıştır.

COVID-19 pandemisi bu yenilikler ve inovatif sanat hareketleri bağlamında sanatın dijital kolunu daha aktif kullanmaya ve geliştirmeye yeni sebepler yaratmıştır. Alınan önlemler, tıbbi zorunluluklar, sosyal faaliyetlerin sınırlandırılması teknolojinin ve teknolojik ortamların olabildiğince aktif edilmesine ve mekanların kodlarla, dijital görüntülerle, dijital fotoğraflarla medya uzantılarına taşınmasını hızlandırmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, COVID-19, Pandemi, Dijitalleşme, Yeni Medya

Danışman: Prof., Nurseren Tor, Mersin Üniversitesi, Resim Anasanat Dalı, Mersin.

ABSTRACT

The Effects of the COVID-19 Pandemic on the Spread of Digital Art in Turkey in the 21st Century

This study addresses how people's lives have changed under COVID-19 pandemic along with the pandemic's effects on cultural expression and the recent shift towards digitalart.

Precautions taken during the COVID-19 pandemic have had serious effects on art and culture as well as all aspects of social life. In the 21st century, it has given us an opportunity to redefine art, artists, and audiences, and observe the positive and negative potential of digital art. Precautions taken to reduce the negative effects of the pandemic forced people to spend more time at home. This has led people to create alternative spaces to continue producing art and culture. This new normal helped generate a different perspective on the art market and culture.

As a result of NFT and virtual platform products, which have long been in existence, cryptocurrency usage has become more active in the COVID-19 period and has caused serious changes in art and art purchasing. These partnerships established by art markets and virtual platforms have created opportunities to redefine artists, the environment, audiences and art patrons.

These artistic breakthroughs and innovations achieved during the COVID-19 pandemic have further incentivized the development of digital art. COVID-19 precautions, mandatory medical measures, and limits on social gatherings have increased the use of technology and technological platforms to the fullest extent possible, and accelerated the transfer of spaces to media extensions using code, digital images, and photographs.

Keywords: Digital art, COVID-19, Pandemic, Digitalization, New Media

Advisor: Prof. Dr. Nurseren Tor, Mersin University, Department of Painting, Mersin.

TEŞEKKÜR

Başta tüm sağlık personellerine teşekkürlerimi bu tez aracılığı ile iletmek isterim. COVID-19 pandemi sürecinde üretmekten ve gelişmekten vazgeçmeyen tüm sanatçılara, düşünürlere, akademisyenlere teşekkürlerimi iletmek isterim. Tez danışmanım sayın Nurseren Tor' a süreçle ilgili destek ve yönlendirmeleri için teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇ KAPAK	i
ONAY	ii
ETİK BEYAN	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR DİZİNİ	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
KISALTMALAR ve SİMGELER	xii
1. GİRİŞ	1
2. COVID-19 NEDİR?	2
2.1. COVID-19 Tanımı ve Belirtileri	2
2.2. COVID-19 Pandemisinde Türkiye'de Alınan Önlemler	3
2.3. COVID-19 Pandemisinin İçerik Olarak Sanata Dahil Olması	6
3. YENİ MEDYA SANATI (DİJİTAL SANAT) ALGORİTMA SANATI VE NFT	14
3.1. Yeni Medya Sanatı (Dijital Sanat)	14
3.1.1. Yeni Medyanın Araç Olarak Kullanımı	16
3.1.2. Yeni Medyanın Ortam Olarak Kullanımı	19
3.1.3. Post-hümanizm Bağlamında Yeni Medya Sanatı (Dijital Sanat)	25
3.2. Algoritma Sanatı	29
3.3. NFT	35
4. TÜRKİYE'DE COVID-19 DÖNEMİNDE GELENEKSEL SANAT VE YENİ MEDYA SANATI	42
4.1. Türkiye'de COVID-19 Döneminde Geleneksel Sanat	43
4.2. Türkiye'de COVID-19 Döneminde Yeni Medya Sanatı	47
4.2.1. Yeni Medya Sanatının Gelişiminde COVID-19 Pandemisinin Etkileri	47
4.2.1.1 Yeni Medya Sanatının Gelişiminde COVID-19 Pandemisinin Olumlu Etkileri	49
4.2.1.2 Yeni Medya Sanatının Gelişiminde COVID-19 Pandemisinin Olumsuz Etkileri	58
5. UYGULAMALAR	61
6. SONUÇLAR	83
KAYNAKÇA	85
ÖZGEÇMİŞ	90

TABLOLAR DİZİNİ

	Sayfa
Tablo 1: Metaverse kelimesinin dünya çapında beş yıllık arama trendi, Google 2021	49

ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Görsel 1. Sars-Cov-2 (COVID-19) Mikroskop Görüntüsü	3
Görsel 2. Arnold Böcklin, Veba, 1898	7
Görsel 3. Namık İsmail, Tifüs, 170x190 cm, 1917	8
Görsel 4. Banksy, My wife hates it when I work from home. /Evden çalışmamdan karım nefret ediyor	9
Görsel 5. Banksy'nin Southampton Hastanesi'e gönderdiği resim	10
Görsel 6. Tuğberk Selçuk, Sadece Eczanelerde, 2020	11
Görsel 7. Raul Walch - Hayat, Sanat, Pandemi Ve Yakınlık Projesinden Görseller	12
Görsel 8. Christina Werner, "Balkonlar Hayat, sanat, salgın ve yakınlık", 2020, Foto: Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza	13
Görsel 9. David Hockney, 2008, Atölyesinde bilgisayar destekli çizim yazılımları ile üretim yaparken	16
Görsel 10. Picasso'nun "Portrait of Olga In An Armchair", 1917-18	18
Görsel 11. Picasso'nun "Portrait of Olga In An Armchair", fotoğraf boyama tekniği ile yapılan uygulama	19
Görsel 12. Julia Fullerton Batten "Selena and chloe, Lockdown Day 16"	21
Görsel 13. Julia Fullerton Batten, "Karen, Lockdown Day 24"	22
Görsel 14. *Essential*, Marvin Madariaga, 2020.	23
Görsel 15. *Mask Up*, Lisa Vollrath, 2020.	24
Görsel 16. "h+" olarak kısaltılan *Transhümanizm* sembolü.	25
Görsel 17. Ridley Scott, "Blade Runner" (1982) filminden görüntü	27
Görsel 18. Stelarc, 1982 "Handwriting/El yazısı", Tokyo	28
Görsel 19. Stelarc, , "Zombies, Cyborgs ve Chimeras/Zombiler, Siborglar ve Kimeralar", Çevrimiçi Yayınlanmıştır, Avustralya	29
Görsel 20. Google laboratuvarında yapay zeka tarafından oluşturulan görüntü.	30
Görsel 21. AARON tarafından 1995 yılında Boston, MA'daki Bilgisayar Müzesi'nde oluşturulan ilk renkli görüntü. Bilgisayar Tarihi Müzesi Koleksiyonu.	32
Görsel 22. Harold Cohen ve AARON isimli algoritmanın çalışmasını sağlayan makine ile yapılan resim.	33
Görsel 23. Mike Tyke, hamidmansoor123**,**Digital. 20.	34
Görsel 24. Mike Tyke, I See You, 20"x20"Arşiv Baskısı	34
Görsel 25. Everydays - The First 5000 Days	36
Görsel 26. İlk Tescilli NFT Onur Bayram, '*Photo1918*'	37
Görsel 27. Hermitage(Ermitaj) Müzesi, Rusya	38

Görsel 28. Leonardo Da Vinci, “Madonna Litta”, 1490 39

Görsel 29. Vincent Van Gogh’un “Lilac Bush”, 1889 40

Görsel 30. Fractal İstanbul, Tarık Tolunay 41

Görsel 31. Pera Müzesi, “Kesişen Dünyalar: Elçiler ve Ressamlar” Sergisi, 2020 45

Görsel 32. İzole Project, Neslihan Uluağaç, nakış çalışmaları 45

Görsel 33. Ayşecan Kurtay, @Çevrimiçi40dakika için Tuhaf Zamanlar Defterinden 2020 46

Görsel 34. Travis Scott, Fornite Platformundan Canlı yayınlanan konserden görüntü 50

Görsel 35. Refik Aanadol, Yeni Medya Sanatçısı 51

Görsel 36. Refik Anadol, Machine Memoırs projesinden, “Space” 2021 51

Görsel 37. Refik Anadol, Machine Memoırs projesinden “Chapter I”,2021 52

Görsel 38. Refik Anadol, Machine Memoırs projesinden, “Synthetic Mars Terrain”, 2021 52

Görsel 39. Hamdi Telli’nin 2002 yılında ürettiği dijital yapıt. 53

Görsel 40. Onur Cem Çetin, “Ben Karpuz Severim”, “İnziva” serisinden,2020 54

Görsel 41. Nurseren Tor, Ayça Juana Botella Tor, Florian Virly, “An Meselesi” /“Flashback“, Dijital Yansıtma, Mersin, 2020 56

Görsel 42. Nurseren Tor, Ayça Juana Botella Tor, Florian Virly, “An Meselesi” /“Flashback“, Dijital Yansıtma, Mersin, 2020 56

Görsel 43. Nurseren Tor, Ayça Juana Botella Tor, Florian Virly, “An Meselesi” /“Flashback“, Dijital Yansıtma, Mersin, 2020 57

Görsel 44. Serenay Oğuz ve Etem Şahin, “Mavi uçtu, Pembe dokundu, Kırmızı durdu, Sarı indi, Mor sarıldı, yeşil birleşti”, Dijital Gösterim, İzmir, 2020 57

Görsel 45. Serenay Oğuz ve Etem Şahin, “Mavi uçtu, Pembe dokundu, Kırmızı durdu, Sarı indi, Mor sarıldı, yeşil birleşti”, Dijital Gösterim, İzmir, 2020 58

Görsel 46. Emre Yüksel, Cov2.0 varyasyon, 2022, Dijital 61

Görsel 47. Emre Yüksel, Cov 2.0-1. Varyasyon, 2022, Dijital 62

Görsel 48. Emre Yüksel, Tecrit 2.0, Transfer Baskı Üzerine Dijital Düzenleme, 2022 63

Görsel 49. Emre Yüksel, Human 2.0, Transfer Baskı Üzerine Dijital Düzenleme, 2022 64

Görsel 50. Emre Yüksel, T.H 2.0, Dijital, 2022 65

Görsel 51. Emre Yüksel, Sınırların Ötesinden, TÜAB, 2022 66

Görsel 52. Emre Yüksel, FUTURE, TÜAB, 100X120 cm, 2022 67

Görsel 53.Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 1 , 2023 68

Görsel 54. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 2, 2023 69

Görsel 55. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 3, 2023 70

Görsel 56. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 4, 2023 71

Görsel 57. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 5, 2023 72

Görsel 58. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 6, 2023 73
Görsel 59. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 7, 2023 74
Görsel 60. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 8, 2023 75
Görsel 61. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 9, 2023 76
Görsel 62. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 10, 2023 77
Görsel 63. Emre Yüksel, Human 2.0.3, 60cmx60 cm, TÜAB, 2022 78
Görsel 64. Emre Yüksel, Sentetic Human 2.0.3, 60cm Ø, TÜAB, 2022 79
Görsel 65. Emre Yüksel, Sentetic 2.0. , 60cm Ø , TÜAB, 2022 80
Görsel 66. Emre Yüksel, SALT H. 2.0.3, 80cm Ø, TÜAB, 2022 81

KISALTMALAR ve SİMGELER

Kısaltma/Simge	Tanım
NFT	Non Fungible Token
COVID-19	Corona Virus, Korona Virüs
T.C.	Türkiye Cumhuriyeti
YY	Yüzyıl
YZ	Yapay Zeka
TÜAB	Tuval Üzerine Akrilik Boya
TÜKT	Tuval Üzerine Karışık Teknik

1. GİRİŞ

Venkatesh & Meamber "kültürel üretim ve estetik tüketim tartışmalarında kültürel aktörleri üreticiler (sanatçılar), tüketiciler (kamu) ve aracılar (kişiler ve sanatın iletişimi ve dağıtımıyla ilgili kuruluşlar)" olarak tanımlamaktadır. Becker, sanat dünyasını "*o dünyanın ve belki dışardakilerin de sanat olarak tanımladığı karakteristik eserlerin üretimi için faaliyetleri gerekli olan tüm insanlar."* (Becker, 1982: 34) olarak tanımlamıştır.

Dijital sanat ya da yeni medya sanatı, 1990'lı yıllarda dijital devrim ile birlikte ortaya çıkmış ve başlarda sanat galerilerinin, müzelerin bir parçası olarak kabul görmemiştir. Dijital tekniklerin sağladığı imkânların çeşitliliği, sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme seçimi yaratmıştır.

Sanatın tanımı ve kapsamı dönemsel faktörlere dayalı olarak değişebilir ve genişletilebilir durumdadır. Yeni medya sanatının olanakları ve teknolojik aygıtlar aracılığı ile üretilebilmesi, bu alanın olağanüstü haller kapsamında devamlılığı ve sürdürülebilirliği bakımından, pandemi döneminde de etkilerini görmemize olanak sağlamıştır.

Özü bakımından sanat biricik ve özneldir. Teknik bakımdan çeşitlilikler olsada, sanatın temeli, sanatçının duygusu, entelektüel birikimi, yaşadığı dönemi, doğayı ve doğanın öznel olarak sanatçıda yarattığı duyguları konu almıştır. Dijital sanat veya yeni medya sanatı, sanatın günümüz disiplinler arası yapısının temelde bir örneğidir. Temelinde kodlama, yazılım ve medya araçları olan bu yapının günümüz teknolojileri ile galeriler, sergi mekanları, müzeler, alternatif sanat alanları gibi alanlarda veya dijital medyanın varlığını sürdürdüğü her türlü olanakta bulunduğu bilinmektedir.

Yeni medya sanatı; sanatçı, tasarımcı, yazılımcı ve bilgisayar mühendislerinin üretim yaptığı alanlardan sayılmakla birlikte, sanat ve tasarım ayrımını tanımlamakta güçlük yaratmaktadır. Estetik kaygının, özgünlüğün ve teknolojinin bir araya gelerek oluşturduğu bu yeni alan sanatın tanım ve sınırlarını değiştirebilmektedir.

COVID-19 pandemisinin ortaya çıkması ile birlikte devletler, dönemsel bazı önlemler alarak süreci yönetmeye çalışmıştır. Bu süreçte, sokağa çıkma kısıtlamaları veya yasakları, maske zorunlulukları, sosyal mesafe önlem ve tedbirleri gibi teknikler ile insanları korumaya çalışmıştır. Pandemi sağlık, sosyal yaşam, ekonomi, eğitim, sanat gibi birçok alanda etkili değişikler yaratmış, olağan düzeni olağanüstü duruma çevirmiştir. Eğitim alanında sosyal kısıtlamalar ile birlikte online yani uzaktan eğitim sistemi dönemsel olarak alınan bazı önlemlerdendir. COVID-19 döneminde teknolojinin olanaklar toplantılar, eğitimler, sosyal ilişkiler, sergiler online platformlara, iletişim araçlarına ve medya kanallarına taşınarak sürdürülmesinde etkin rol oynadı. Teknolojinin ve yaygın medya araçlarının pandemik şartlarda kullanılabiliyor olması ve izleyiciye erişim gibi çeşitli olanaklara sahip olması bakımından COVID-19 pandemi önlemleri alınırken kullanımı artmaktadır.

Sanatın dijital mecralarda sunulmasının yanı sıra bir araç olarak kullanılması sanat piyasası için çeşitli alanları oluşturmuştur. Bu durum beraberinde çeşitli görüşleri de getirmektedir. NFT bu

alanların içinde yerini almıştır. Post-hümanizm, temelleri bakımından insan ve makine arasındaki ilişkinin anlaşılması için kullanılan felsefi temelli bir terimdir. Bu terim baz alınarak insan, makine, yeni medya ve teknolojik olanaklar incelenmiş ve çalışmanın içerisinde yer verilmiştir.

2. COVID-19 NEDİR?

Çalışmanın bu bölümünde; COVID-19 pandemisi ile ilgili tanımlama, belirtileri hakkında bilimsel veriler ve Türkiye'de alınan önlemlerden bahsedilmiştir. Bilimsel ve yasal bulgular olduğu gibi alıntılanmış, sunulmuştur. Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlanmış veriler olup üzerinde ekleme ve değiştirme uygulaması yapılmamış verilerdir. Tez çalışmasının diğer bölümlerini anlatmak ve uygulanan kısıtlamaları göstermek amacıyla eklenmiştir.

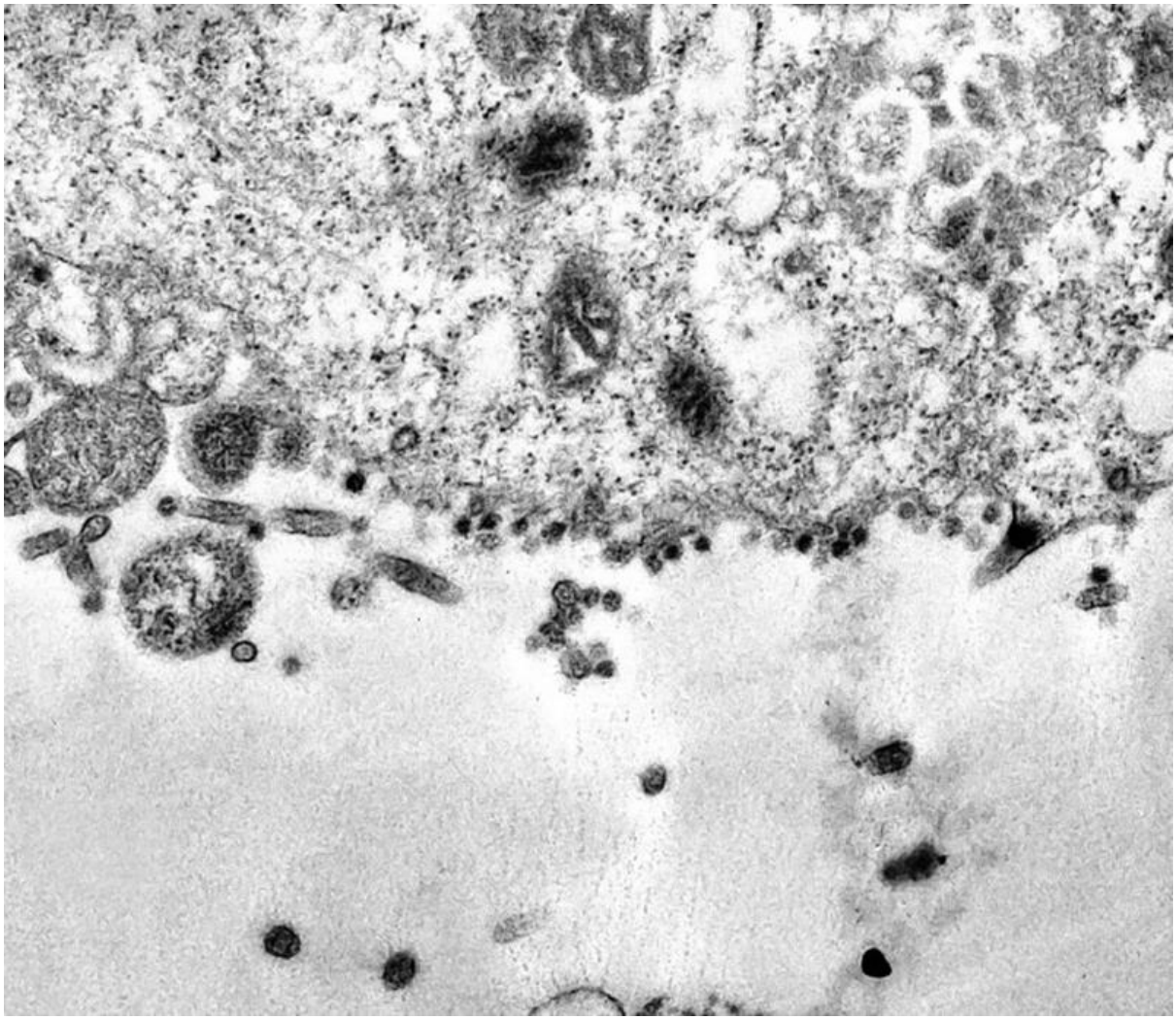
2.1. COVID-19 Tanımı ve Belirtileri

Yeni Corona Virüs (COVID-19, SARS-COV-2) TC. Sağlık Bakanlığı tarafından şu şekilde tanımlanmıştır; "Yeni Koronavirüs Hastalığı (COVID-19), ilk olarak Çin'in Vuhan Eyaleti' nde Aralık ayının sonlarında solunum yolu belirtileri (ateş, öksürük, nefes darlığı) gelişen bir grup hastada yapılan araştırmalar sonucunda 13 Ocak 2020'de tanımlanan bir virüstür." (TC. Sağlık Bakanlığı, 2020)

Salgın başlangıçta bu bölgedeki deniz ürünleri ve hayvan pazarında bulunanlarda tespit edilmiştir. Daha sonra insandan insana bulaşarak Vuhan başta olmak üzere Hubei eyaletindeki diğer şehirlere ve Çin Halk Cumhuriyeti'nin diğer eyaletlerine ve diğer dünya ülkelerine yayılmıştır.

Koronavirüsler, hayvanlarda veya insanlarda hastalığa neden olabilecek büyük bir virüs ailesidir. İnsanlarda, birkaç koronavirüsün soğuk algınlığından Orta Doğu Solunum Sendromu (MERS) ve Şiddetli Akut Solunum Sendromu (SARS) gibi daha şiddetli hastalıklara kadar solunum yolu enfeksiyonlarına neden olduğu bilinmektedir. Yeni Koronavirüs Hastalığına SAR-CoV-2 virüsü neden olur. (Dünya Sağlık Örgütü, 2020)

Belirtisiz olgular olabileceği bildirilmekle birlikte, bunların oranı bilinmemektedir. En çok karşılaşılan belirtiler ateş, öksürük ve nefes darlığıdır. Şiddetli olgularda zatürre, ağır solunum yetmezliği, böbrek yetmezliği ve ölüm gelişebilmektedir.



Görsel 1. Sars-Cov-2 (COVID-19) Mikroskop Görüntüsü, Dünya Sağlık Örgütü.

2.2 COVID-19 Pandemisinde Türkiye'de Alınan Önlemler

Salgının ilk zamanlarında (Mart 2020- Haziran 2020) ülkemizde birçok kültür sanat kurumu geçici olarak kapatılmıştır ve birçok etkinlik iptal edilmiştir. Haziran sonrasındaki normalleşme süreçlerinde ise kurumlar ve etkinlikler belirli kurallara tabi tutulmuştur. 2020 yazında Sosyal mesafe ve hijyen önemleri dahilinde yaz mevsiminde açık havada yapılabilecek konser, az kalabalıkların olduğu festival veya niş performanslar öne çıkmıştır. 23 Haziran 2020'de "*Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür ve Sanat Tesislerinde Kontrollü Normalleşme Süreci Genelgesini"* yayınlamıştır. Burada normalleşme sürecinde kültür ve sanat kurumlarının normalleşme sürecinde hangi tedbirleri alması gerektiği bildirilmiştir. Genelgenin başlıca maddeleri şu şekildedir. Tez çalışmasının bu bölümünde yasal ve kamusal düzenleme söz konusu olduğu için bire bir alıntı yapılmıştır.

> Ziyaretçi/seyirci/katılımcıların COVID-19 tedbirleri ve uygulamalarına ilişkin bilgilendirilmeleri amacıyla tesis girişinde ve kolayca görülebilecek yerlerde uyulması gereken

kuralları için görsel/yazılı bilgilendirme panoları asılır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Ziyaretçi/seyirci/katılımcılara, girişte termal kamera veya temassız ateş ölçümü uygulanır, 38 dereceden yüksek ateş ölçümlerinde, işletmeye alınmayarak, bir sağlık kuruluşuna başvurması için uyarılır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Ziyaretçi/seyirci/katılımcıların tesise maske ile girmeleri ve içeride bulundukları süre boyunca maske takmaları sağlanır. Bununla ilgili yazılı ve sesli uyarılar/anonslar yapılır. Maskesi olmayanlara, girişte verilmek üzere maske bulundurulur (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Tesis girişlerinde el antiseptiği bulundurulur ve ziyaretçi/seyirci/katılımcıların ellerini antiseptikle temizlemelerinden sonra girişleri sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Tesis giriş ve çıkışları, salon giriş ve çıkışları, danışma, vestiyer, otoparklar, gişe ve büfe bölümleri ile bay-bayan tuvaletlerinde sıra oluşmasının engellemesine yönelik sosyal mesafe kuralına uyulacak şekilde yer işaretleri, şerit, bariyer gibi düzenlemeler yapılır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Bilet işlemleri mümkün olduğunca çevrimiçi olarak gerçekleştirilir, ziyaretçilerin bilet çıktısı olmadan giriş yapabilmeleri sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Mümkün olduğunca, temassız ödeme alınır. Temaslı pos cihazı kullanılması halinde, her kullanımdan sonra cihazın en az %70 alkol içeren malzemelerle temizlik ve dezenfeksiyonu sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Ödeme alanlarında kasa ile kullanıcı arasına göz hizasına kadar pleksiglas veya benzeri bariyer düzenlenir veya kasada ödeme alan personel yüz koruyucu maske kullanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Vale hizmeti veren personel, her araç teslim alma ve etme hizmetinden önce ve sonra ellerini uygun antiseptik ile temizler, eldiven takmaz ve taşıtları maskeli kullanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Fuaye alanlarında oturma grupları seyrekleştirilerek ve araları açılarak yerleştirilir. Sergi, fuaye, fuar alanlarında kapasite her dört metrekareye bir kişi olacak şekilde belirlenir. Toplantı düzeninde oturum alanı iki kişi arası 1 metre mesafe bırakılacak şekilde düzenlenir. Kişiler arası sosyal mesafeyi koruyacak önlemler alınır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Salonlar etkinlik başlama saatinden en az 30 dakika önce hazır hale getirilir ve etkinlik başlama saatinden önce salona kademeli olarak misafir alımlarının başlatılması sağlanarak kalabalık oluşumu engellenir. (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Düzenlenen faaliyetler/gösteri/temsil arasında veya bitişinde kullanıcıların salondan tahliyesi hakkında duyuru yapılır; salonun fiziki koşulları göz önünde bulundurularak, kapıya en yakın veya en uzak olan sıralardan başlayacak şekilde kullanıcıların çıkışı sağlanarak kalabalık oluşumu engellenir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Ayrıca seanslar arası yığılmaları ve çakışmaları önleyecek şekilde sinema, tiyatro, konser vb. gösterilerin başlama, giriş-çıkış ve ara saatleri ayarlanır, mümkün olan en az (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Kapasitede salonun kullanımı sağlanır, mümkünse kullanılan salon sayısı toplam sayının üçte birini geçmemesine özen gösterilir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Seyirci koltuklarında kişiler arası her yönden bir koltuk boşluk bırakılarak, salon kapasitesinin %60'ını aşmamak kaydıyla sosyal mesafe planına uygun oturum düzeni sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Seyirci salon içerisinde su haricinde içecek ve yiyecek tüketimine izin verilmesi durumunda yeme-içme sırasında maske çıkarılacağından izleyiciler arası sosyal mesafenin her yönden 2 koltuk boş bırakılarak artırılması sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Sosyal mesafe ve oturma düzeni kuralları, aynı aileden olanlar arasında uygulanmaz. Tesis içerisindeki tüm klimalar %100 dışarıdan temiz hava alacak şekilde çalıştırılır. Vantilatörler ise kullanılmaz. Merkezi havalandırma sistemleri bulunan tesislerin havalandırması temiz hava dolaşımını sağlayacak şekilde düzenlenir ve tüm kapalı alanlarda fiziki imkân varsa sık sık doğal havalandırma yapılır. Klima kullanımında Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlanan Salgın Yönetimi ve Çalışma Rehberinde yer alan klima kullanımı ile ilgili önlemlere uyulur (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Kullanıcılara kullanım için geçici olarak verilen her türlü cihaz ve ekipman her kullanıcıdan sonra temizlenir ve dezenfekte edilir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Tesis girişi, salon girişleri, danışma, vestiyer, gişe, fuaye alanı, yemek salonları gibi genel kullanım alanlarında, asansör başlarında, genel tuvaletlerde el dezenfektanı konulur (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Açık alan gösteri/konser/etkinliklerinde de sosyal mesafe ve koltuk düzeni dahil bu Genelgede belirtilen hususlara uyulur. (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Konserler, gösteriler ve temsiller; sahne büyüklüğüne göre sosyal mesafe kurallarına uyularak daha az sanatçı ile icra edilebilecek eserler arasından seçilir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).
Sanatçıların ve personelin düzenli sağlık kontrolü yapılır, birlikte yaşadığı kişilerin COVID-19 açısından izlenebilmesi için personelden periyodik bilgi alınır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Personel ve sanatçı girişinde termal kamera veya temassız ateş ölçümü yapılır, el antiseptiği bulundurulur. Personelde veya sanatçıda öksürük, burun akıntısı, nefes darlığı gibi hastalık belirtileri veya 38 derece üzerinde ateş tespiti halinde izole edilir ve en yakın sağlık kuruluşuna başvurması sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Her gösteri sonrasında kostümler kuru temizlemeye gönderilir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Personelin kullandığı araç, gereç, ekipmanın (telsiz, bilgisayar, barkod okuyucu, ses/ışık panosu vb.) dezenfeksiyonu yapılır, her vardiya sonunda ilgili personel kullandığı ekipmanı dezenfekte eder, yeni vardiyaya başlayan personel de çalışmaya başlamadan ekipmanı dezenfekte eder (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Personele, çalışma yerine, ziyaretçiler ve ortam ile temasına uygun kişisel koruyucu donanım (maske, cerrahi maske, eldiven, siperlik gibi) temin edilir ve kullanımı izlenir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Aynı vardiyada aynı personelin çalıştırılmasına özen gösterilir (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Personelin ve sanatçıların soyunma-duş-tuvalet ve ortak yemek yeme dinlenme, makinist, ışık, ses ve prova odaları, kundura atölyeleri, terzihane, kulis alanları, sosyal mesafe koşullarına uygun olarak düzenlenir, bu konuda yer işaretleri, şerit, bariyer düzenlemeleri yapılır, bu alanların kurallara uygun şekilde temizlik ve dezenfeksiyonu düzenli olarak sağlanır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Kulislere ziyaretçi kabul edilmez. Kulis alanlarında el antiseptiği bulundurulur ve doluluk durumu sık sık kontrol edilir. Zorunlu haller dışında sanatçı ve görevlilerin maske takması sağlanır. Kostüm, makyaj işlemleri gibi hazırlık alanlarında, işlem yapılacak kişiye 1 metreden yakın temasta bulunacak kişiler maske, yüz koruyucu/gözlük kullanır. Kuliste damlacık bulaşmasını arttırabileceğinden yüksek sesle konuşulmamasına dikkat edilir. Mümkünse kulisler pencereler açılarak sık sık havalandırılır (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

Tüm alanların temizliği, yüzeyin niteliğine göre standartlara uygun ürün kullanılarak, uygun sıklıkta yapılır, bu uygulamaların izlenebilirlik kayıtları tutulur (TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2020).

2.3 COVID-19 Pandemisinin İçerik Olarak Sanata Dahil Olması

COVID-19 ile birlikte oluşan olumsuzlukları, sağlık sorunlarını ve tedavi sürecini daha hafif atlatmak için alınan önlemlerle birlikte sosyal hayat düzeni pandemik şartlara bağlı olarak yeniden şekillenmektedir. Bu önlemler başta sanata olumsuz etkiler yaratmaktadır; olanakları daraltma, sergi mekanları ve müzelerin saat sınırlandırmaları veya kapatılması gibi sınırlamalar getirmektedir. Ülkemizde kültür sanat etkinlikleri için alınan önlemler, sanatın online platformlara taşınması sürecinde etkin rol oynamaktadır.

Tarihin birçok aşamasında sosyal olaylar ve salgınlar gibi konular sanatçıları etkileyen ve konu aldıkları meseleler haline gelebilmektedir. Geçmişte yaşanan veba salgını da bu örneklerden sayılabilir. Sanat dönemi anlamak ve dönemi göstergeler üzerinden inceleyebilmek için bir araç olabilmektedir. Salgınların, halk ve sanatçılar üzerinde büyük yıkımlar ve etkileri, sosyal yapının dönemsel veya kalıcı olarak değişimine, gelişimine sebep olabilmektedir. Veba dönemi de günümüz COVID-19 salgını ile teknik yönden benzerlik göstermektedir. Zamanın değişimi ve teknolojinin gelişimi dönemsel etkileri değiştirebilir ve geçmiş salgın deneyimleri erken kontrol ve tespit mekanizmalarının oluşmasını sağlayabilmektedir. Veba döneminin sanatçılarından ve dönemin sanat anlayışından bir örnek olarak Arnold Böcklin' in *"Veba, 1898"* yapıtını incelediğimizde, sanatın göstergelerinin dönemin ve kültürün yapısıyla ilişkisini çözümleyebiliriz. Sembolizm bir örneği olan resim, sanatçının salgında çok sayıda insanın hayatını kaybettiğini göstermek için ölümü bedensel bir gösterge olarak imgesel hale getirmiş ve hayatını kaybeden insanları da resminde renkler ile sembolik göstergelerle üretmiştir.



Görsel 2. Arnold Böcklin, Veba, Tempera Tekniği ile Tahta Üzerine yapılmıştır,1898

1900'lü yılların ilk çeyreği dönemine denk gelen ve Birinci Dünya Savaşı'nda Kafkas Cephesinde savaşa katılan Namık İsmail'in tifüse yakalanıp hastalıktan birçok kişinin de yaşadığı sıkıntıları gördükten sonra hastalığı sanatının konusu haline getirmektedir. 1917 yılında yaptığı "Tifüs" resmi bunun örneğidir.



Görsel 3. Namık İsmail, "Tifüs", TÜYB, 170x190 cm, 1917: Ankara Resim Heykel Müzesi

Teknolojik olanakların yaygınlaşması sürecin olumsuz etkilerini azaltmak adına avantajlar sağlamaktadır. COVID-19 dönemindeki teknolojik olanaklar sergi mekanlarının VR (sanal gerçeklik), yazılım, sosyal medya kanalları, iletişim aygıtları, kodlama gibi sanal ortamlarda daha etkin olmasına olanak sağlamıştır. Mekanların sanal olması ile başlayan süreç, sanat yapıtlarının sanal ortamlar aracılığı ile üretilmesine doğru değişmektedir.

Bu dönemde sosyal medya ile çalışmalarını paylaşan ve bu kanalları mekân olarak kullanan sanatçılardan biri de Banksy' dir. Pandemi ile oluşan sosyal hayattaki zorluğu ifade eden çalışması, pandeminin bir içerik olarakta sanat içerisinde yerini almasına örnek sayılabilir. İnstagram üzerinden "*My wife hates it when I work from home. /Evden çalışmamdan karım nefret ediyor."* açıklaması ile yaptığı paylaşım ile duvar üzerinde tasarladığı çalışmayı paylaşmıştır.



Görsel 4. Banksy, "My wife hates it when I work from home. /Evden çalışmamdan karım nefret ediyor", Foto: Banksy

Pandeminin izolasyon sürecinden etkilenen Banksy, bu dönemde COVID-19' u içerik olarak çalışmasında konu almış ve bunu fiziki olarak Southampton Hastanesi'nin duvarına bağış olarak yapmıştır. Sağlık personellerinin bu dönemdeki yaşadığı zorluklar üzerine olan bu yapıt sosyolojik yapıyı anlamak ve dönemsel hafızanın oluşması için önemli sayılmaktadır.



Görsel 5. Banksy, "Game Changer, South Hampton General Hastanesi: 2020, Duvar Resmi

Sanatçının eserini üretim ve sergileme aşamasında yaratıcı pratikler keşfetmesine sebep olan pandemi süreci birçok sanatçının özellikle eserini sergileme sürecini etkilemiştir. Sanatçıların birçoğu oluşturduğu sanat eserlerini dış mekânda sergileyerek eserin izleyici kitlesinde de yenilikler sağlamıştır. Bu dönemde düşünce ile ön plana çıkan sanatçı, balkonlarda sergiler düzenleyerek, bahçesinde sanatsal düzenlemeler yaparak sanat pratiklerini gerçekleştirmişlerdir. Örneğin sanatçı Tuğberk Selçuk, açtığı sergilerde özellikle mekâna özgü kavramsal sanat anlayışıyla oluşturduğu eserlerini sergileme imkânı bulmuştur. Sanatçı pandemi sürecinden önce düzenleyeceği sergileri pandemi koşulları sebebiyle sergileyememiş, bunun yerine yaratıcı bir bakış açısıyla yeni bir sergi alanı üretmiştir. Yedi gün yirmi dört saat açık eczanelerde, eserini sergileyerek "sadece eczanelerde" projesini hayata geçirmiştir.



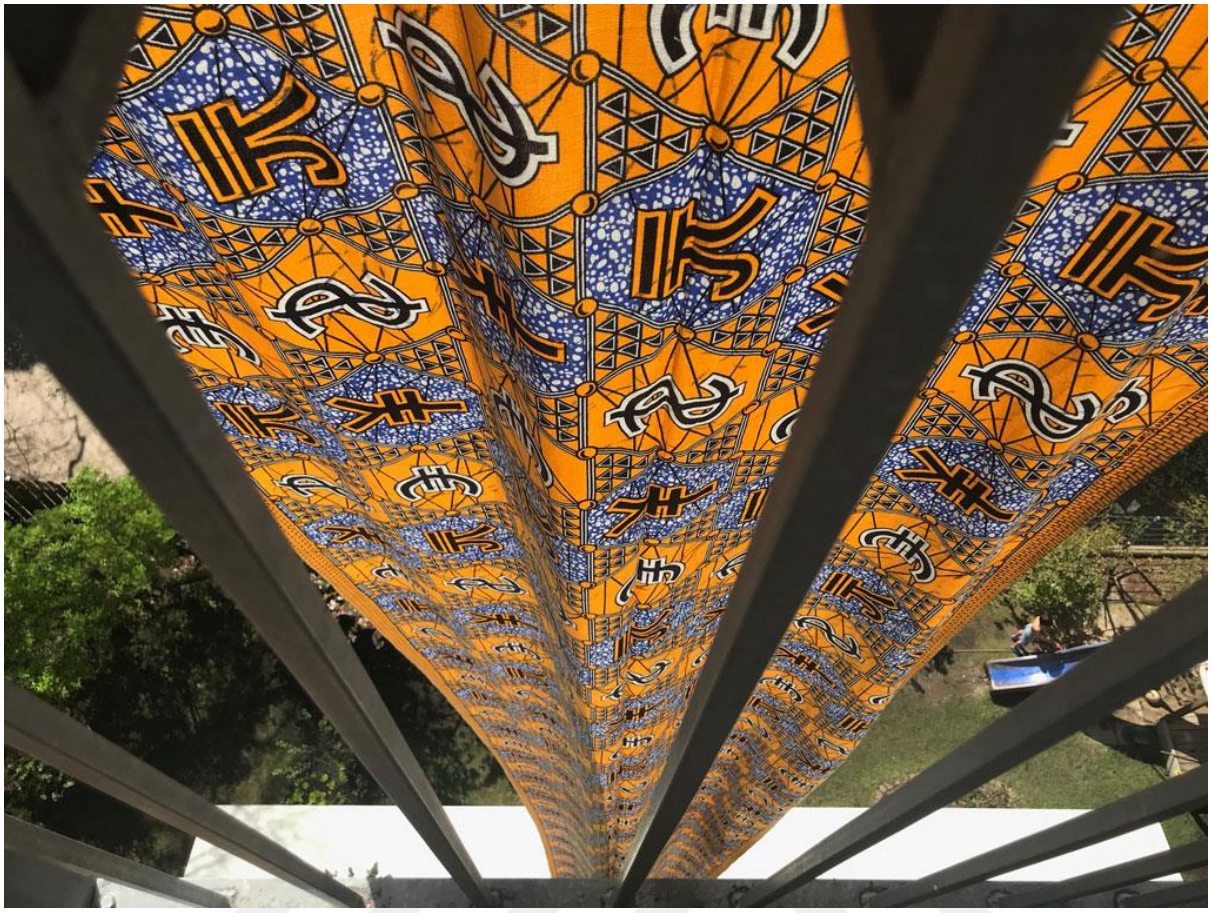
Görsel 6. Tuğberk Selçuk, Sadece Eczanelerde, 2020: Enstalasyon

Bu kapanma sürecinde sokak sanatı da birçok sanatçı tarafından hem sergileme ortamı hem de oluşturduğu sanat eserinin bir parçası olarak kullanılmaktadır. Özellikle sağlık çalışanları ve maske kullanımına atıfta bulunan çalışmalar, sokağın her izleyiciye açık bir alan olması, süre sınırlandırması gibi katı çerçevelerin bulunmadığı bir dış mekân olması bu süreçte sanatçıların kullanımını kolaylaştırmıştır. Övül Durmuşoğlu ve Joanna Warzsa; hayat, sanat, pandemi ve yakınlık konusunu ele alan projelerinde, sanatçıların benimsediği sanat anlayışları ile oluşturdukları eserlerini evlerinin balkonlarında sergilemelerini hedefleyerek 'balkon sergileri' adı altında evlerini bir sanat galerisine

dönüştürmelerini sağlamıştır. Pandemi döneminin ve kısıtlamaların, düşünceyi özgür bırakarak yaratıcı girişimleri meydana getirmesi sadece sanat eserlerini değil sergileme ortamlarını, eserin oluşum sürecini, izleyicinin rolünü ve eserin yapısını değiştirebilmiştir.



Görsel 7. Raul Walch, Die Balkone Life, sanat, pandemi ve yakınlık, 2020, Foto: Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza



Görsel 8. Christina Werner, "Balkonlar Hayat, sanat, salgın ve yakınlık", 2020, Foto: Övül Ö. Durmuşoğlu ve Joanna Warsza

3. YENİ MEDYA SANATI (DİJİTAL SANAT) , ALGORİTMA SANATI VE NFT

Dijital sanat, yeni medya sanatı veya sayısal sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine denir. Bu süreçte bilgisayar geleneksel anlamda bir yardımcı araçtan, vazgeçilmez bir ortak yaratıcı konumuna kadar uzanan tayfın herhangi bir yerinde bulunabilmektedir. Sürecinde bilgisayarın sadece alışılageldik kullanımının rol aldığı işler genelde bu sınıflandırmaya alınmamaktadır. 1990'lardaki dijital devrim sonrası sayıları artan dijital ressamlar ve baskıcılar sanat çevreleri ve müzeleri tarafından fazla kabul görmeseler de internet sanatı veya yazılım sanatı gibi dallar sanat müzelerine girmektedir. Yeni medya sanatı da denmektedir.

Yaratıcı endüstrileri reklam, bilgisayar yazılımı, tasarım, fotoğrafçılık, film, video, performans sanatları, müzik, yayıncılık, radyo ve televizyon, video oyunları, tasarım endüstrileri de dahil olmak üzere telif hakkı yaratanları içerecek şekilde tanımlamaktadır (Howkins, 2002). Teknolojisi uzun süre önce geliştirilmiş video kayıtları ve ses dosyaları konunun ana temeli sayılabilmektedir.

Bilgisayar devrimi sonucu doğmuş olan dijital sanat bilgisayar destekli bir sanat formudur. Dijital sanatın uygulayıcısı olan sanatçılar, taranmış olan çeşitli tekniklerdeki resimleri bilgisayar programlarını kullanıp değiştirerek yeni ürünler ortaya koyabilirler (Keser, 2005).

Çevrimiçi sanat platformları hem sanatçılar hem de sanat satıcıları için birçok avantaj sunmaktadır. Minimum maliyetle geniş bir izleyici kitlesine ulaşılabilmekte ve satış hacimlerini arttırabilmektedirler. Burada sanatçılar geleneksel mecraların kısıtlı erişimlerinin aksine eserlerini dünya çapında her zaman erişilebilen web siteleri aracılığıyla sergileme fırsatına sahiptirler. Çevrimiçi sanat satışları sanat hırsızlığının önlenmesine katkıda bulunabilir; çünkü burada fiziksel sanat eserleri güvenli yerlerde tutulur veya korunur. Eser yalnızca, alıcı satın alma bedelini ödediğinde gönderilir veya deneyimlenir. Bu sayede ticari işlemlerin riskini azaltır.

3.1. Yeni Medya Sanatı (Dijital Sanat)

Dijital sanat veya sayısal sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimi olarak tanımlanan sanat anlayışı içerisinde teknolojik ve yeni medya olanaklarının tamamını almaktadır. Farklı tanımlar ve alternatif görüşlere sahip olan bu alan sanayi devrimi ve bilgisayar teknolojisin gelişimiyle sürekli güncellenen ve sınırları olanaklar doğrultusunda genişleyen bir alandır.

Sayısal teknoloji kullanarak oluşturulan bu yeni nesil sanatsal imgeler "(...) görüntü oluşturma, heykel, enstalasyon ve sanal gerçeklik, performans, müzik ve ses sanatı, animasyon ve video, yazılım, veri tabanı ve oyun sanatı, net sanatı (Wands, 2006) olarak sınıflandırılabilecek sanatsal etkinliklerin gösterimi sağlanabilir.

Sanatsal etkinlikler içerisinde 'yeni medya' tanımı itibarıyla dağıtım ve gösterim amacıyla bilgisayar teknolojisini kullanan kültürel nesnelerdir." (Manovich, 2001).

Yeni medya sanatı veya diğer adıyla dijital sanat olumlu ve olumsuz birçok yorumu içerisinde barındırmaktadır. Yeni medya olanakları bakımından geniş bir perspektife sahiptir.

> Bilim-teknoloji ve sanat, oldum olası birbiriyle etkileşim içinde gelişmişlerdir. Teknik ve sanatın tek sözcükle, "techne" ile ifade edildiği Eski Yunan Döneminde ve öncesinde kendiliğinden iş birliğinde olan teknik ve sanat adamları, yüzyıllar sonra 1910'lar ve 1920'lerde tekrar buluşmuşlar, mühendisler sanatçılaşmış, sanatçılar mühendisleşmişti… (Kurtuluş,1996).

Teknolojik olanakların kullanımı, gösterimi ve veri alışverişi sanatçının teknolojik hakimiyeti doğrultusunda şekillenmiştir. Bu dönemde teknolojik ilerlemeyi fanatizm derecesinde yücelten sanatçıların bilim ve teknolojiye yaklaşımları savaş, çevre felaketleri ve nükleer enerji sorunları yüzünden sonraları değiştiyse de bilim-teknoloji ve sanatın güçlü ve dinamik etkileşimi varlığını hep korumuştur. Özellikle, 20. yüzyılda sanatçı, kendisini çevreleyen teknolojik unsurların etkisi altında kalmaktan kendini kurtaramamış, çoğunlukla, teknoloji karşısındaki olumlu veya olumsuz tavrını, tuvalinde, yontusunda hatta kimi zaman kendisi de başlı başına birer teknolojik eser olabilen ürününde dolaylı veya dolaysız yoldan dile getirmiştir.

Yeni medya sanatını ele aldığımızda önümüze çıkan iki ana başlık olmaktadır. Tanımlamalar ve ayrımları yapılırken yeni medyanın araç olarak ve ortam olarak kullanımı olarak incelenebilir. Yeni medya olanakları bakımından geniş perspektife sahiptir. Dijital sanat ile fiziksel bir yapıt ortaya koymak için araç olarak kullanan sanatçılar ve dijitali dijitalde sergileyerek mekansallaştıran sanatçılar vardır.

Dijital sanat gibi yeni sanat biçimleri gelişirken, genellikle tanımlayıcı bakış açısıyla beraber inşa edilmektedirler. Bu nedenle, yapılan tanımlamalar önem kazanmakta olup tanımlamalar çeşitlenmektedir, Christiane Paul'un kitabı "Digital Art", bu sanat biçimin içeriğinin tanımlanmasında ve sınıflandırılmasında önemli yapı taşlarından biri olarak kabul edilmektedir. Paul'a göre,

> Dijital sanata yönelik sınıflayıcı önemli ayrımlardan biri, teknolojinin "araç" ve "ortam" olmasına yöneliktir. Fotoğraf, baskı, heykel ya da müzik gibi geleneksel sanat nesnelerinin oluşturulması için bir "araç" olan dijital teknolojiler, üretilen, saklanan ve sadece dijital formatta sunulan, etkileşimli veya katılımcı özelliklerini kullanan dijital teknolojiler için "ortam" olarak kullanılmaktadır (Sağlamtimur, 2010: 220).

Dijital sanatın birçok alanını bir araya getirerek uygulamaya sokulan birçok proje olmuştur. Bu projelerden biri ise Çağdaş Dijital Sanat Müzesi (MoCDA), sanatçılara, koleksiyonculara, kurumlara ve sanatseverlere dijital sanat eğitimi ve teknolojisi sağlamaktadır. Her şeyden önce MoCDA, dijital sanatın konumunu belgelemek, toplamak ve ilerletmek amacıyla dijital sanat eserleri sergileyen bir müzedir. MoCDA, dijital sanatı sanat dünyasının sadece bir yan ürünü olarak değil, kendi bağlamında anlamak için bir temel sağlamaktadır. MoCDA platformu, herkesin dijital sanat hakkında bağlantı kurması, keşfetmesi ve daha fazlasını öğrenmesi için bir alan sunmaktadır. Bunun yanında eğitim ve çağdaş dijital sanatın kapsayıcılığı, geleceğe yönelik bir şekilde onaylanması ve

sanatçıya öncelik veren bir yaklaşımla farklı bir izleyici kitlesinin katılımını teşvik etmektir. Sanat ve teknoloji arasında çalışan iki yılı aşkın birleşik deneyime sahiptir. "MoCDA' nın uzman küratör ekibi doğrudan (Tate, the Observer, SuperRare, KnownOrigin), CADAF (Contemporary Digital Art Fair), Blockchain (Game Alliance ve NFT London Meetup) ile çalışmakta ve ortaya çıkan bu gelişmede en parlak beyinlerin yeteneklerini sunmaya çaba göstermektedir" (İkiz, 2021).

3.1.1. Yeni Medyanın Araç Olarak Kullanımı

Yeni medya olanakları kodların ve alternatif birçok programların kullanımı ile birlikte medium, materyal veya araç olarak sanatsal üretim alanlarının içinde var olmaya başlamıştır. Tabletler, bilgisayar yazılımları, kodlamalar, yapay zekâ işletim sistemleri, giyilebilir teknolojik aygıtlar, yansıtıcı araçlar ve baskı araçları gibi birçok olanak ile üretilen yapıtlar fiziksel ve dijital alanlarda sunulabilmektedir.

Yeni medyayı ve kodlama olanaklarıyla artık üretilebilmesi iki ayrı düşünceyi beraberinde getirmeye başlamıştır. Sanatçı ve teknolojiye hâkim herhangi bir bireyin ürettiği yapıt arasındaki fark ne olacaktır. Sanat ve tasarım bir araya gelerek oluşturduğu bu yapıda üretilen şeylerin sanatsal kimliği sorgularının yanı sıra "post-hümanizm" kavramına bakılabilir.



Görsel 9. David Hockney, 2008, Atölyesinde bilgisayar destekli çizim yazılımları ile üretim yaparken, Foto: Anonim

İmge ve imgelemin araçlar aracılığı ile dışavurumunu ve olanakların güncellenmesi ile yeni tanımlara ulaşabileceğini görmekteyiz. Sözü edilen bu ortamda 'imge' nin durumu nedir' i incelediğimizde; Bunun irdelenmesi imgenin tanımının ve günümüzde sanatsal imge yaratımında nereye geldiğimizi incelemenin yararlı olacağı kanısı ortaya çıkmaktadır. En genel anlamda imge; "*Gerçekliğin zihindeki yansıması*" olarak tanımlanabilir. Gilles Deleuze' e göre de "Bir imge saymaca bir gerçeği temsil etmez, bütün gerçekliği kendi içinde barındırır". Kuşkusuz imge ve imgelemin tanımları arttırılabilir. Sonuçta imge ve imgelem, 'insan' ve 'nesne' aracılığıyla insanın zihninde oluşan etkileşimin bir ürünü olarak ortada durmaktadır. Günümüzde makineleşme ve teknoloji ile bu tanım genişletilip araçların belleği de bu tanımlamaların içerisinde yer alabilmektedir. İnsan ve makine belleği ortak bir hafıza ve veri dilini oluşturarak araçsal dijital teknoloji kullanımını ve olanakları geliştirmiştir.

Sanayi devrimi ve makineleşme ile başlayan süreç günümüzün teknolojisine ulaşana kadar birçok kırılma noktaları ile gelişmiştir. Geçmişten günümüze kadar olan tarih ve teknik birikim ile oluşturulan araçlar günümüz dijital sanatının da gelişiminde önemli yer kaplamaktadır. Teknik ve olanakların değişimi sanatçılar için güncel bir meselesi olarak devam etmektedir. Fotoğraf makineleri ile gelişen süreç günümüzün sıkça kullanılan tekniklerinden fotoğraf boyama ve fotoğrafa müdahale ederek dijitalde yeniden üretme teknikleri ile birlikte dijital araçlarla sanat ilişkisi daha da artmaktadır. Bir yapı bozum işlemi ile gerçekleştirilebilen bu teknik ile günümüzde yapıt üreten birçok sanatçı vardır. Fotoğraf boyamada, fotoğraflardan ilham alan yapıtlara daha fazla ayrıntı ve ifade ekleyebilmek için boya ve görüntü düzenleme yazılımı bir arada kullanılır.



Görsel 10. Picasso "Portrait of Olga In An Armchair", 1917-18



Görsel 11. Picasso'nun "Portrait of Olga In An Armchair", Dijital Fotoğraf Boyama

3.1.2. Yeni Medyanın Ortam Olarak Kullanımı

COVID-19 pandemisi sebebi ile fiziksel mekanların olanakları kısıtlanmaya başladı. Sürecin başında kontrollü toplu mekân girişleri sağlansa da salgının seyrine göre kapanma yani sokağa çıkma yasakları başladı. Bu dönemde sanatsal ve kültürel etkinliklerin sürdürülebilir ve sergilenebilirliği adına sanal sergiler, online organizasyonlar ve sosyal medya kanallarından yayınlar veya paylaşımlarla galeri mekanlarına dönüştürüldü.

Daha geniş bir kitleye ulaşılabilir olması ve sürekli gezilebilir bir sanal mekân algısı geleneksel ve yeni medya sanatçıları için olanakları geliştirdi. Sanatın daha evrensel bir

izleyici kitlesine erişebilmesi konusunda da olumlu yanları oldu. Uluslararası birçok alımlayıcıya ulaşan bu alanlar sanatın fiziksel bir yapıda daha korunaklı alanlarda ve dijital yeni bir kimliğe ulaşmasına olanak sağladı. Başta temsili olarak alınan kayıtlar ile sunulan bu yapı Bitcoin, sanal ödeme yöntemleri, sanal bankacılık gibi sanal paralar aracılığı ile mekânın ötesinde bir pazar oluşmasını sağladı.

Yeni medya olanakları ile sanatçıların ve galerilerin online sergi ve gösterimler sağlamasıyla birlikte sosyal medya da sanatsal mekân olarak kullanılan alanlardan olmuştur. Buna örnek; Banksy' nin "Evden çalışmamdan karım nefret ediyor." açıklaması ile İnstagram uygulaması ile paylaştığı çalışma sayılabilir.

COVID-19'u içerik olarak kullanan sanatçılar çoğunlukla yapıtlarını medyanın olanakları ile izleyiciye sundu. Bu dönemde çalışmalarını kendi web sitesinde paylaşan dijital fotoğraf sanatçısı Julia Fullerton Batten 2005 yılında "Teenage Stories" projesiyle ismini duyurmuştur. Pandemi sürecinde Londra'nın batı kesiminde farklı günlerde farklı evlerde yaşayan kişilerle iletişim kurarak, fotoğrafları ve sanatçı yaptığı röportajı ile paylaştı. Sürecin etkilerini bireyler üzerindeki inceleyerek ve yaşam standartlarındaki değişimi onların dilinden üretimlerinin parçası haline getirmiştir. Bir yandan sosyal yaşantının değişimiyle oluşan etkileri bireylerin gözünden iletişim kurarak veriler haline getirirken bir yandan da çektiği fotoğraflarla sanatçının perspektifini izleyiciye sunmuştur.



Görsel 12. Julia Fullerton Batten "Selena and chloe, Lockdown Day 16", 2020

Pandeminin yarattığı ortamı anlamak ve anlamlandırmak isteyen Batten fotoğrafları izolasyon sürecinde bireyler, zaman ve mekân üzerinden röportajlar ile yeni medyanın olanaklarıyla sergilemektedir. Pandemi ve yaşam üzerinde etki eden bu durumu konu alan röportaj metni anlamda oluşabilecek değişim ve eserin parçası olma niteliğinden dolayı orijinal dilinde bildirilmiştir.

-How has Covid-19 affected you?

-The biggest impact Covid 19 has had on me is through my work. As a photographer in the early stages of my career, I've gone from such a fast paced work life to one that's been completely shut down.

-What lessons has Covid-19 taught you so far?

-It's allowed me to relearn the importance of giving myself time to rest and reflect.

-Who do you live with?

-My mum and my younger sister

-What do you miss the most?

-Definitely the social side of things, I really took hanging out with my friends for granted. I've also had to miss out on travelling for work and holidays during this time which has been a real shame.

-Tell me a bit about your current situation

-My main priority is keeping myself and everyone around me safe. Staying indoors

is a small sacrifice to make for the safety of others, so my main aim is to find new ways of using this time positively and taking care of my mental health.(Julia Fullerton Batten “Selena and chloe, Lockdown Day 16”)

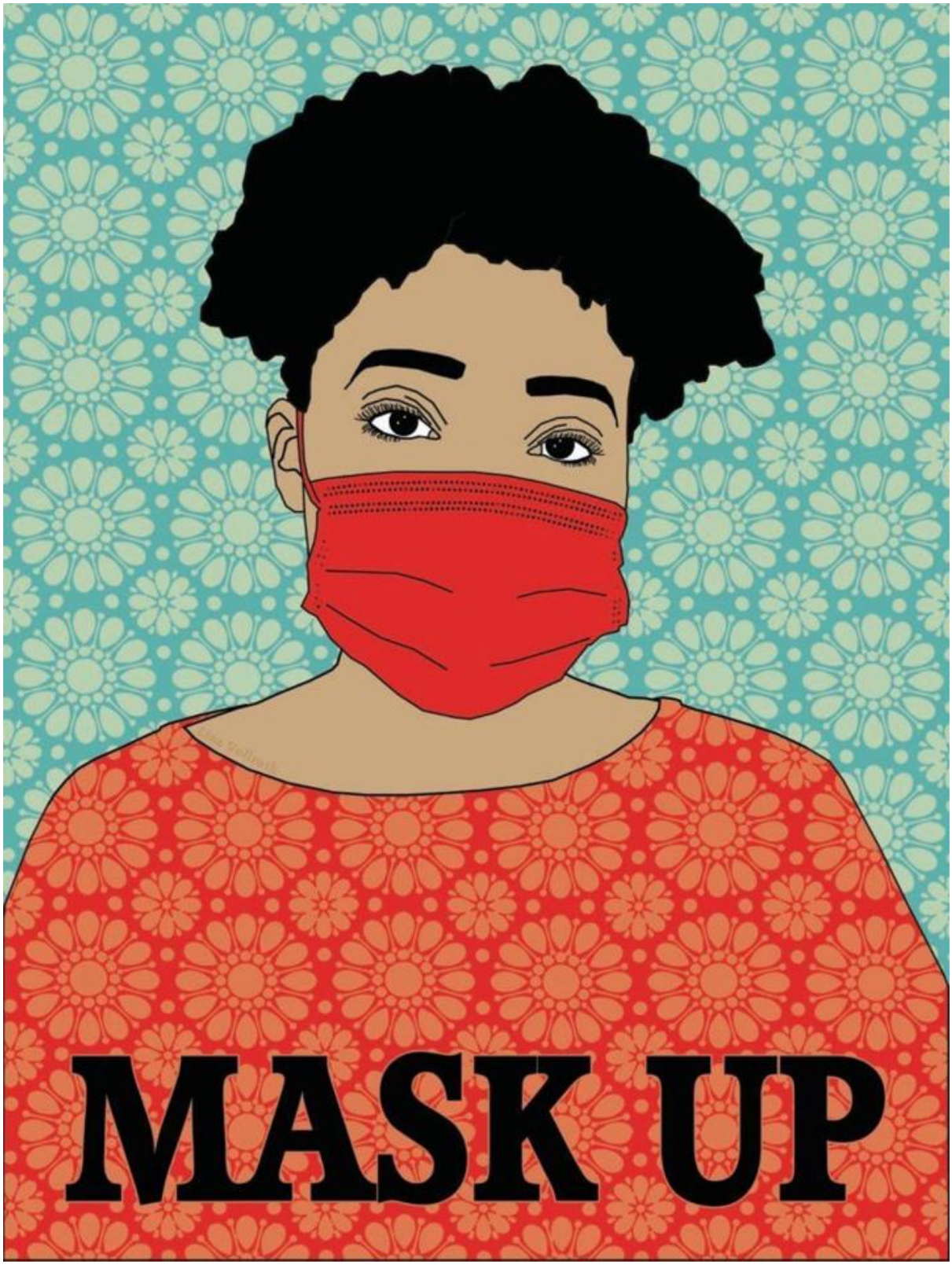


Görsel 13. Julia Fullerton Batten, “Karen, Lockdown Day 24”, 2020

Salgının dünya üzerindeki hızlı ilerleyiş gösterdiği mart ayında Birleşmiş Milletler ve Amplifikatör isimli bir sanat grubu, bağımsız kampanyalar başlatarak sanatçıları salgını konu alan yapıtlar vermeleri için davet etmişlerdir. Bu proje ile COVID-19 ile ilgili eğitici ve etkili görseller kullanmaları istenmiştir. Nisan ayının ortalarına kadar açık bırakılan bu çağrıya çok sayıda katılım sağlanmış ve bu başvurular içerisinden seçim yapılmıştır. Seçilen eserler farklı tekniklerle kamusal enstalasyonlara dönüştürülmüştür. Lisa Vollrath’ın “Mask Up” adlı çalışması, Marvin Madariaga’nın “Essential” eserleri bu proje kapsamında üretilmiştir. Proje temelde ulaşmak istediği kitleye hem fiziksel kamusal alanda hem de insanların paylaşımları ile sosyal medyada sunulmasını sağlamıştır.



Görsel 14. Marvin Madariaga, "Essential", Duvara Yansıtılmış Görsel,2020.



Görsel 15. Lisa Vollrath, “Mask Up” , Dijital Resim 2020

3.1.3 Post-hümanizm Bağlamında Yeni Medya Sanatı (Dijital Sanat)

Alman filozof Karl Heinrich Marx'a göre toplumun genel gelişmişliği ya da maddi temeli ile sanat arasında doğrudan doğruya bir ilişki yoktur. Yaratıcı eylem, insanın ve doğanın karşılıklı etkileşiminin bir aşamasıdır. Bu, toplumsal bir karakter taşır. Sanat, yaşamı insanileştiren bir olgudur. Araştırıcı, yaratıcı, çok yönlü tümel insana ulaşma çabası içinde sanatlar gelişebilir.

Makinelerin ve giyilebilir teknolojinin birçok unsuru günümüzde yaşamın vazgeçilmez ve ihtiyaç listelerinde var olan yapılar olmasını sağlamıştır. Teknolojinin insanla birleştirilen, öğrenebilen, insana benzetmeye ve insani özelliklere sahip olmasını sağlayan gelişimiyle birlikte post-hümanizm kavramı ortaya çıkmıştır. Bir üst insan yapısından ziyade teknolojik devrimlerin geldiği ve geleceği noktalar üzerinden bazı öngörülebilir gelecek insan yapısından bahsetmektedir.

Diğer adıyla trans-hümanizm (H + veya h +), insan aklını ve fizyolojisini olduğundan çok daha fazlası yapmak için, sofistike teknolojiler geliştirerek ve üreterek insanın *insan 2.0*'a dönüşmesini savunan post-hümanizm üst başlığı altında bulunan bir kavramdır.

Görsel 16. "h+" olarak kısaltılan "*Transhümanizm"* sembolü.

Ray Kurzweil trans-human sürecinin en önemli adımı olarak 5. evre olan "*Teknoloji ile Birleşen İnsan Zekâsı"* bölümünü öngörmektedir.

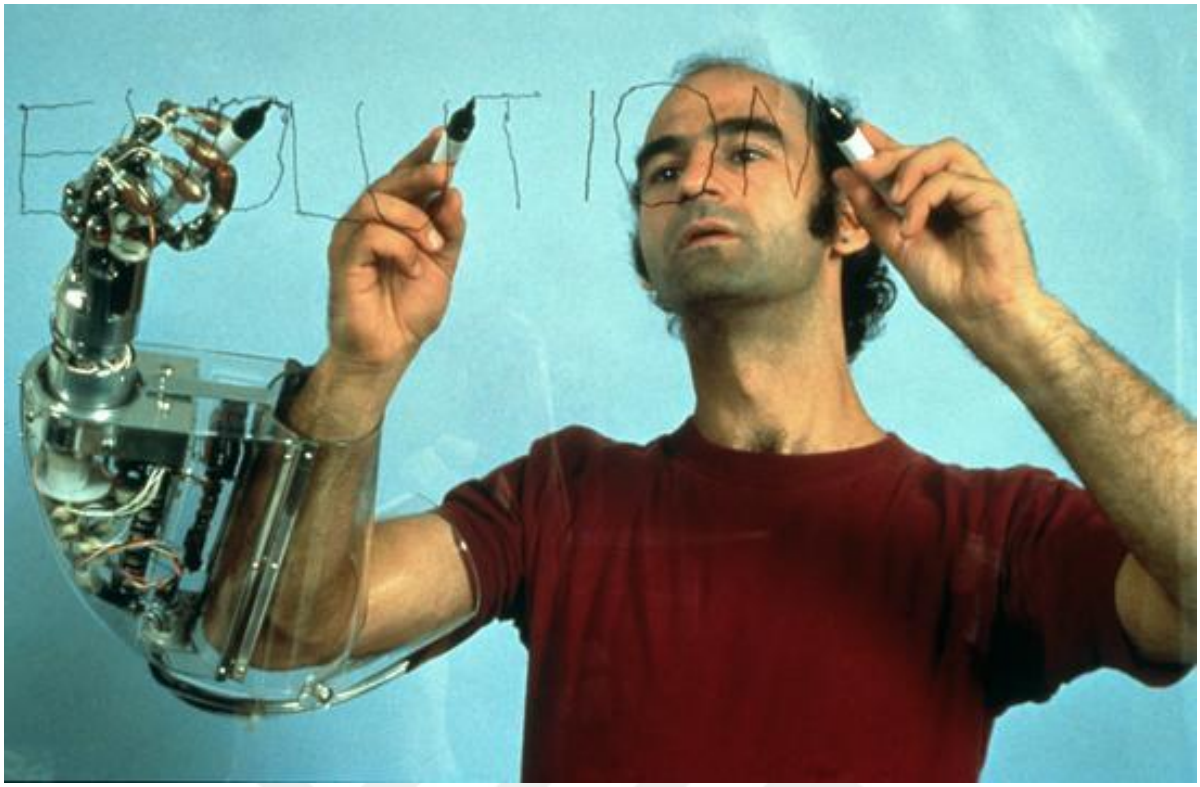
> Onlarca yıl ileriye baktığımızda, Tekillik beşinci evrede başlayacaktır. Tekillik, kendi beyinlerimizde gömülü engin bilgi ile teknolojimizin çok daha büyük kapasite, hız ve bilgi paylaşım yeteneğinin birleşmesinden doğacaktır. Beşinci evre, insan-makine uygarlığımızın, insan beyninin yalnızca yüz trilyonluk son derece yavaş bağlantılarının getirdiği kısıtlamaları aşmasını sağlayacaktır. Tekillik, yüzyılların getirdiği insani sorunları çözmemizi sağlayacak, insan yaratıcılığını büyük çapta artıracaktır. Evrimin bize bağışladığı zekâyı koruyup geliştirirken, biyolojik evrimin temelindeki sınırlamaların üstesinden geleceğiz. Ancak Tekillik, yıkıcı eğilimlerimizle eyleme geçme yeteneğimizi de geliştirecektir, bu nedenle öyküsünün tamamı henüz yazılmamıştır (Kurzweil, 2018:39).

İnsanlık sanayi devriminden itibaren makine ve insan arasındaki ilişkiyi farklı senaryolar ve ihtimaller üzerinden değerlendirmiştir. Sanatın içinde makineler araç, içerik, ortam gibi sebepler ile bulunmuş ve gelişmekte olan değişimleri göstermiştir. Başta ütopik gelecek kuramları ve insanın ürettiği makineler tarafından, insan gücüne duyulan ihtiyaçların azalması genel bir korkutucu faktör olarak görülmektedir. Zaman içerisinde insan ve makine ilişkisi temelinde dönemin ütopik olarak görülen teknolojileri günümüzde halihazırda kullanılmakta ve insanın makine ile olan ilişkisi artmaktadır. Ütopik anlayışla gelecek teknolojilerini konu alan sinema yapımları ve kurgu animasyonlar gösterimi sağlanmaktadır. Hala makine ve insanın ilişkisi günümüzde gelecek teknolojik yapıları üzerinden sorgulanmakta ve sinemaya konu olmaya devam etmektedir. 1950'li yılların bilim kurgu yazarlarından Philip K. Dick' in 1968 yılında yayınladığı "Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?" kitabını buna örnek olarak sunabiliriz. İnsanın ürettiği makinelerin insani özellikler taşıması, insan gibi görünmesi, insan gibi düşünmesi ve duygulara sahip olmasını karakterlerinde göstermektedir. Yönetmenliğini Ridley Scott'un yaptığı "Blade Runner 1982" filmi ile kitabın sinemaya taşınması sağlanmıştır. İnsanın yok ettiği doğa ve insanın yarattığı makinelerin (Androidler) post hümanizm bağlamında incelendiğinde dönemin teknoloji insan ilişkisini anlamaya ve gelecek üzerinden olumsuz ögelerle kurgulanmasını görebiliriz. Teknoloji ve insan ilişkisini alternatif metaforlar üzerinden çözümlendiği filmde yapay zekâ, simülasyonlar ve teknolojik olanakları bakımından gelecek post hümanizm yapısını komplo bakış açısıyla incelemiştir.



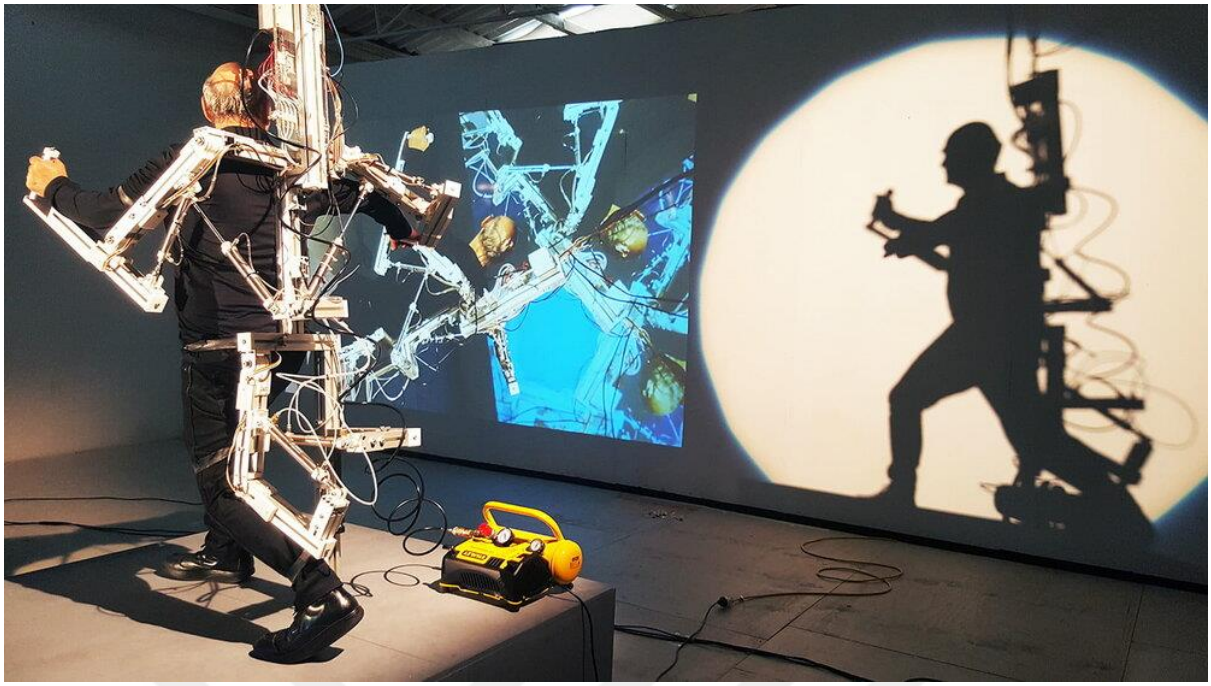
Görsel 17. Ridley Scott, "Blade Runner" (1982) filminden görüntü

Felsefi bir temelden günümüz ve gelecek insan yapısını tanımlamak ve anlamak için trans-hümanizm ve post-hümanizm düşünceleri incelenmelidir. Bu yapı temelinde disiplinler arası veya multidisipliner bir yapıyı anlatmaktadır. 20. Yy' da temelleri atılan 21. Yy' dada gelecek için uygulama ve teoriler ile oluşan bu düşünce yapısı için melezleşmiş ve dijitalleşmiş kültürel yapılar önemli hale gelmektedir. Fütürist sanat amacı bakımından temelleri atmış sayılabilir. Fütürizme ve günümüz Post-hümanizm anlayışına örnek olarak Stelarc' ın çalışmaları ele alınabilmektedir. 1982 yılında Japonya da yaptığı "Handwriting" performansı ile vücuduna mekanik bir kol daha yerleştirmiştir. Bedenin modası geçmiş ve bedenin sınırlarının zorlamanın zamanının geldiğini ifade eden bu çalışması ve 2021 de yaptığı diğer performans ile post-hümanist çalışmalardır.



Fotoğraf 18. Stelarc, 1982 "Handwriting/El yazısı",Performans, Tokyo

Stelarc'ın Handwriting adlı performansında protez olarak yerleştirdiği makine el ve iki eli ile eş zamanlı yazdığı "Evolution" yani evrimi sorgulamaktadır. Beden, teknoloji, bilim ve yazılım arasında bir bütünlük oluşturarak deneysel bir yol ile kendini ifade etmektedir. Stelarc insanın tüm olanaklar içinde teknoloji ile yaklaşımını sorgulamazsa ölümlü, hastalanabilir ve fiziksel kapasitesinin içinde yetersiz kalacağını öngörmemiz ve bedeni artık teknolojik olanaklar ile yeniden dizayn etmemiz gerektiğini söylemektedir. Bu açıklamaları "2. Uluslarası Elektronik Sanat Sempozyumu''nda *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Post-Evolution Strategies* başlıklı manifestosu ile yayınlamıştır.



Görsel 19. Stelarc, , "Zombies, Cyborgs ve Chimeras/Zombiler, Siborglar ve Kimeralar", Çevrimiçi Yayınlanmıştır, Avustralya , 2021

Stelarc'ın da çalışmaları üzerinden yaptığımız değerlendirme ile birlikte imgenin, sanatçının ve teknolojinin konumlandırılması irdelenmeye başlamaktadır. Post hümanizm felsefesi ile ortaya çıkan sanatçı kimliği, imge meselesi tartışmaya açık bir konu haline gelmiştir. Sanatı; sanatçı, sanat eseri ve izleyici bağlamında değerlendirdiğimizde de günümüz sanatsal yaratım sürecinde imgenin değişen konumundan rahatlıkla söz edebiliriz. Örneğin bir enstalasyonda sanat eserine bakan ve onu izleyen bir izleyici 'sanat eseri' olarak kabul gören çalışmanın 'imge 'sine dahil olmaktadır. Karşısındaki nesneyi bir sanat eseri olarak algılayan izleyici kendisini bir galeride bu nesneyi incelerken bulmakta, ne var ki bu eylemiyle kendisi de bu sanatsal çalışmanın bir parçası olarak söz konusu çalışmanın bir imgesi haline gelmektedir. Dolayısıyla izleyicinin bir sanat eseri karşısındaki tutumu, onun bizatihi kendisini bu tutumu sayesinde bir sanatsal imge haline getirmektedir.

3.2. Algoritma Sanatı

Genetik/ Organik Sanat, Fraktal Sanat, Matematik Sanatı, Artifical Intellince "Yapay Zekâ Sanatı" ve temelinde bilgisayar yazılımına bağlı bir algoritma kullanılan birçok sanat yapısına Algoritma sanatı başlığı verilmektedir. Algoritma sanatını diğer dijital varyasyonlarından ve alt başlıklarından ayıran özelliği yapay zekâ ile kendi kendine üretim yapabilmesi, işlem yapma kabiliyetidir.

Yapay zekâ sanatını ele alırken üzerinde durulması gereken konu yapay zekayı anlamaktan ve "ne" liğini görebilmekten geçmektedir. Yapay zekânın temeli ve gelecek öngörüsü hakkında

kuramları olan Russel ve Norving'tin Artificial Intelligence A Modern Approach / Yapay Zekâ Modern Bir Yaklaşım kitabı üzerinden çıkarım yapan Dağ'a göre;

> İnsanın kendi mantığına yönelik şüphesi ve onu daha iyi kullanma isteğine yönelik çabası kadim felsefenin en önemli meselelerinden biri olmuştur. İnsanlık düşüncenin neliğini ve nasıl düşündüğünü anlama çabası içerisinde olmuştur. Asırlar boyu bilim adamları ve filozoflar, kıyas ve mantıksal ilişkilerin neliği üzerinde çalışmalar yapmışlardır. Bu çaba, felsefenin iki önemli alanı olan epistemoloji ve mantık alanlarını doğurmuştur. Aristoteles zihnin çalışma ilkelerini yazıya geçirerek adeta zihnin dökümünü yapmıştır. Doğru düşünmeyi kodlayan ve zihnin çalışma ilkesinin neliğine dikkat çeken ilk filozof Aristoteles, eylemlerin amaçları ile eylemin sonuç bilgisi arasındaki mantıksal bağ tarafından doğrulandığını iddia etti. Nitekim bilgi ve eylem arasındaki felsefi resmindeki bağlantı meselesinin Yapay Zekâ için hayati önemi vardır. Çünkü zekâ, muhakeme gibi eyleme ihtiyaç duyar (Dağ, 2018:214).

Algoritma ya da yapay zekâ sanatı bilişsel veya eğitsel yandan fark yaratan bir teknolojik yapıyla üretimini gerçekleştirmektedir. Yapay zekanın sanat üretmek için kullanımı makinelerin öğrenmeye başladığını ve bu öğrenmeyi makine belleği ile sınıflandırdığını söyleyebiliriz. Makineler dünya üzerinde tanımlanan, öğretilen veya veri tabanına yüklenen verilerin bir algoritmik varyasyonu ile üretim yaparak yaratıcılık eylemi değil verilen ilk komut ve yüklenen bilgi ile sınırlı hale gelmektedir. Sanatın yaratıcı eylem olarak sınıflandırmasında şu an için yapay zekâ sanatı tartışmalı bir eylemde ve deneme sürümleri ile geliştirmeye açık halde olmaktadır. Profesör Riedl, "Gerçek dünya müthiş bir bilgi akımına sahip. İnsanlar zengin karmaşık dünyada yaşıyorlar. Pek çok şey görüyor, deneyimliyorlar. Ama bir bilgisayar ona veriler yüklenene kadar hiçbir şey bilmiyor." diye yorumlamaktadır.



Görsel 20. Google laboratuvarında yapay zekâ tarafından oluşturulan görüntü.

Yapay zekâ teknolojisinin geldiği son noktada yaratıcı eylem olarak sanat modüllerinin varyasyonlar ve temelde 1 ve 0'lardan oluştuğunu varsaymak gerekmektedir. Bu eylem bir insan

yönetiminde oluşturulmuş programlar ve yazılım teknolojisinin makine ile fiziksel dünyaya materyal üretimi üzerinden ürettikleri ile halihazırda var olmaktadır. İnsanın ürettiği makineler ile üretim sürecine giren ve günden güne geliştirilen bu üst başlıkta temelini insandan alan ve yaratıcı vasfını insana yükleyen tanrısal bir vasıf olarak düşünen bazı düşünürler ve filozoflarda vardır. Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon1 çağına girilmiştir (Baudrillard, 2011).

Yaklaşımların birçok varyasyonu mevcuttur fakat Harold Cohen tarafından geliştirilen bir YZ yazılımı 90'lı yıllarda karşımıza çıkmaktadır. Önceleri C program dili üzerinden geliştirildiği yazılım dili 1990'larda Lips programlama diline geçerek makinenin yapay üretim alanını fiziksel dünyaya taşımada öncü sayılabilecek bir adım yaratmıştır. Günümüzden çok zaman önce atılan bu adım 1973 yılında AARON adlı bir sanat yaratma programı üzerinden çalışmalara başlamıştır. Ancak gerekli donanımı ve bilgisi olmadığı için Stanford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda misafir öğretim üyesi olarak geçmiş ve orada kazandığı deneyimle yazılım öğrenerek kendi resim yapma tekniğini uygulayan bir algoritmayı yaratmıştır. Harold Cohen tarafından yaratılan AARON zamanla renkli ve soyut resim anlayışıyla üretim yapmaya dönüşecektir.



Görsel 21. AARON tarafından 1995 yılında Boston, MA' daki Bilgisayar Müzesi'nde oluşturulan ilk renkli görüntü. Bilgisayar Tarihi Müzesi Koleksiyonu

Bu yazılımı geliştiren Cohen'in kendisi de soyut resimler yapan bir sanatçıdır. Bu yazılımda geleneksel olarak kendi üretim alanı üzerinden oluşturulmuş bir yazılımdır. AARON' un yapıt üretme kabiliyeti zaman içerisinde kendi belleğini oluşturarak yani yaptığı her yapıtı belleğe kaydedip bu yapıtlar arasında bir organizasyon ve deneyim ekleyerek kendini geliştirdi. 1980'li yıllarda nesneleri ve insanları 3D uzayda konumlandırmayı, 1990'dan itibaren de tuvalleri renklendirerek boya kullanmayı öğrenmeye başladı. Dünyada birçok alanda dijital sanatın ve yapay zekanın ilhamı olan AARON zaman içerisinde özel koleksiyonlar ve büyük sanat oluşumları tarafından kabul gördü.



Görsel 22. Harold Cohen ve AARON isimli algoritmanın çalışmasını sağlayan makine ile yapılan resim. Foto: anonim

Geliştirdiği teknoloji günümüzün birçok etkileşimli veya etkileşimsiz dijital sanat yapılarının temelini oluşturmuştur. Yaratıcı eylemi makineye yazılım ile yüklemek ve zaman içinde bunun yazılımcının ya da yaratıcısının kendi kimliğini yansıtmasını sağlamasıyla birlikte kabul görmesi temelde dijital sanat ve post-hümanizm anlayışının varsayımlarını ortaya çıkarmaya başlamıştır.

> 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).

YZ projeleri birçok disiplinle bir araya gelerek deneysel ve yeni yöntemler oluşturmuştur. Bu alanda çalışmalar yapan Mike Tyka, var olmayan insanların portrelerini hayal etmek ve sonra tasvir etmek için bir sinir ağı geliştirdi. Bu sinir ağından üretilen eserler “Portraits of Imaginary People” başlığı altında sergilenmektedir. Geliştirdiği bu sinir ağı ile fiziksel dünyadaki insani verileri yazılımın algoritması ile farklı varyasyonlar olarak göstergeler haline getirmiştir.



Görsel 23. Mike Tyke, "hamidmansoor123",Digital. 20.



Görsel 24. Mike Tyke, I See You, 20"x 20" Arşiv Baskısı

Makinenin belleği ve kontrolüyle ortaya çıkan bu imgelerin insanın sınırları dışında makinenin sınırları ile ilişkilendirmek doğru olacaktır. Jean Baudrillard (1998) da yaşadığımız dünyada gerçekliği algılamamızda rolü olan imgeleri sınıflandırırken 'simülasyon' evreninden ve 'simülakr' lardan söz etmektedir. Baudrillard söz konusu bu evrende yer alan imgelerin aşamalarını şöyle sıralamakta: Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge, derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge, derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge, gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan yani kendi kendisinin saf simülakrı olarak imge (Baudrillard,2002).

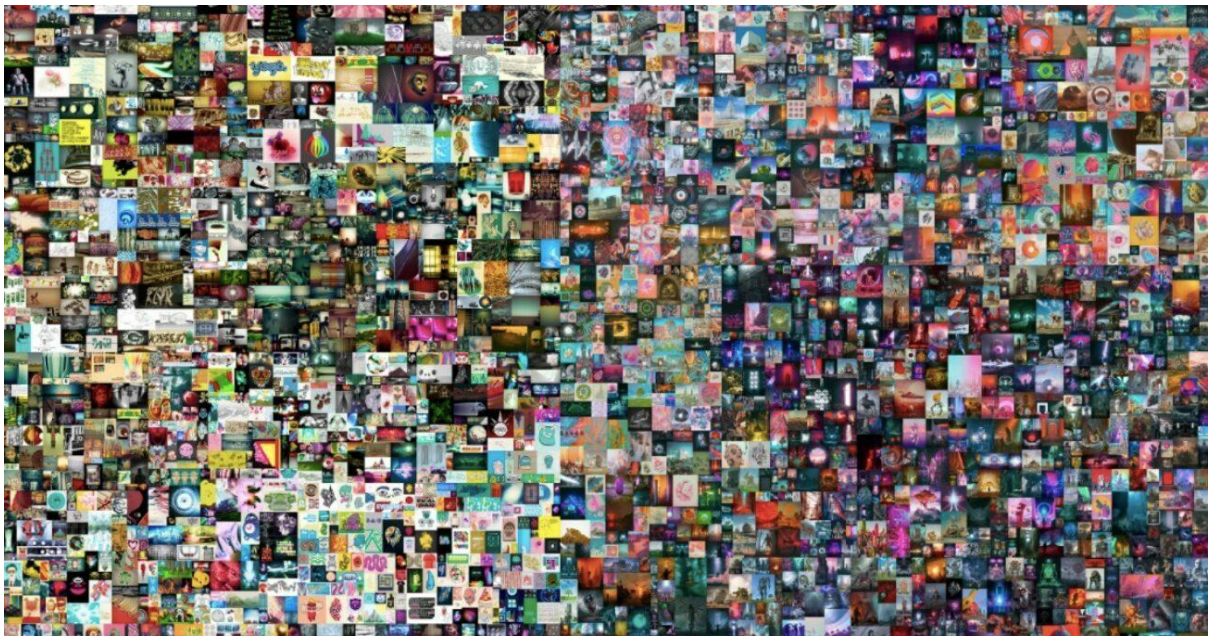
Algoritmalar ve veri teknolojisi ile birlikte makine belleğinin rolü ve kimliği tanımları genişletmiştir. Bu veriler ve veri inceleme teknolojisi ile insan arasındaki iletişim kanalı post-hümanist bir yapıya bürünmüştür. Pandemik olaylar doğrultusunda bu teknolojinin kullanım olanakları genişlemiş ve sosyal medya dilinde de yapay zekâ algoritmaları temel filtreleme ve veri manipülasyonu için kullanımda yerini almıştır.

3. 3. NFT

NFT kavramının açılımı “Non Fungible Token” ya da Türkçe’ deki karşılığı ile “Değiştirilemez Token” olarak ifade edilmektedir. Aslında bir tip kripto para cinsi olarak da ifade etmenin mümkün olduğu NFT, diğer kripto para türlerinden farklı olarak klasik tanımların haricinde değerli bir varlığı temsil edebiliyor. Örneğin, dijital ortamda varlık gösterebilen ve bir kişinin mülkiyetine ait olabilen metalar, NFT sınıfına girebiliyor. NFT’ler bu anlamda bir kripto paradan çok bir meta ya da ürün olarak değer görmektedir. Kripto paralar ile benzerliklerinin temel sebeplerinden biriside, NFT’lerin de Bitcoin ya da Ethereum gibi blok zincir tabanlı bir yapıya bağlı olmasından kaynaklanmaktadır. NFT’ler ağırlıklı olarak koleksiyon değeri gören ürünlerden oluşmaktadır. Örneğin eski dönemlerde popüler olan oyun kartları, dijital ortamda NFT olarak karşılık görebiliyor. NFT’nin kripto paralardan bir diğer farkı da her bir NFT’nin özgün olup farklı şekilde tasarlanabilmesidir.

Dijital ortamda satışa sunulan ve büyük ilgi gören NFT koleksiyonları, sanal ortamda üretilen ve üzerinde sahiplik hakkı elde edilebilen bütün metaları kapsıyor. Ancak, bütün bunların içerisinde dijital sanatın varlığı oldukça büyük. Hem dünyada hem de Türkiye’de birçok önemli sanatçı, çalışmalarını NFT’ye dönüştürüp satışa sunuyor. Türkiye’de Cem Yılmaz, Selçuk Erdem, Refik Anadol ve Tarık Tolunay gibi önemli sanatçının çalışmalarını NFT’ye dönüştürdüğünü göz önünde bulundurunca, NFT’nin önümüzdeki yıllarda daha da popüler bir kullanımı olacağını öngörmek mümkün. Dijital sanat eserlerinin NFT teknolojisiyle mülkiyet altına alınması ve satışa sunulabilmesi, sanatçıların yeni mekân ve yeni sanat piyasasını, galerilerden bağımsız bir ortamda da varlık sürdürebilme olanağını getiriyor. Dijital sanat, NFT' nin doğal ortamı haline geldi çünkü blok zinciri teknolojisinin esnekliği ve yetenekleri, NFT' nin sahipliğini güvence altına aldı. Böylelikle dijital sanatçılar en çok kullanılan ve kabul edilen topluluğu oluşturdu.

Mike Winkelmann' ın Beeple olarak da bilinen dijital sanat eseri "Everydays - The First 5000 Days" 2021'de 69.3 milyon dolara satıldı. "Crossroad" adlı bir başka Beeple parçası da Nifty Gateway'de 6.6 milyon dolara satıldı. Çalışma, Donald Trump'ın önünden geçen hareketli yayaların 10 saniyelik bir videosu idi. Bununla birlikte; Nifty Gateway, dijital sanat için çevrimiçi bir kripto para piyasasını oluşturmuş oldu (Cumhuriyet,2022).



Görsel 25. Everydays - The First 5000 Days, 2021, Dijital

2018 yılında ilk defa ortaya çıkmaya başlayan NFT bir yatırım aracı özgün bir yatırım aracı olarak başlarda hayatımıza girmiştir. Zaman içerisinde önemli sanat eserleri ve dijital sanatçılar için güvenilir sanat borsası tabanı oluşturan NFT altyapısında sanatçı, tasarımcı, yazılımcı ve birçok teknolojik alanda çalışan bireyler bulunmaktadır. Türkiye'de bu alanda ilk defa noter tasdikli sanat eseri niteliği taşıyan yapıt bir Mustafa Kemal Atatürk portresi olmuştur. Mustafa Kemal Atatürk'ün, Çanakkale Savaşı sonrası kendisiyle ilk röportajı yapan gazeteci Ruşen Eşref Ünaydın için imzaladığı fotoğraf, NFT oldu. Pandemi döneminde Onur Bayram tarafından çekilerek NFT ye dönüştürüldü. Oluşturduğu yeni fotoğrafı NFT' ye dönüştüren Bayram, "Pandemi döneminde NFT sanat eserleri popüler hale geldi. En basit anlatımla NFT, sanat eserlerinin dijital tapuları olarak açıklanabilir. Elimdeki bu tarihi fotoğrafı 'Photo1918' adıyla NFT' ye dönüştürdüm." açıklamasını yaptı.



Görsel 26. İlk Tescilli NFT Onur Bayram, '*Photo1918*', Foto: Onur Bayram

Rusya Devlet Ermitaj Müzesi, NFT'leri sanat dünyasında acil bir gündem olarak nitelendirmeye başlamıştır. Böylelikle dünyanın en büyük sanat müzelerinden biri NFT piyasasına dâhil olma kararını vermesine sebep olmuştur. Ermitaj Müzesi, 2019'dan beri yapay zekâ ve kültürler arası diyalog alanını genişletme amacını göstermektedir. Dünyanın en büyük ikinci sanat müzesi olan Rusya Ermitaj Müzesi, 2021 yılında bir NFT sanat sergisine yer vereceğini duyurmuştur. NFT' leri "günümüz çağdaş sanat alanındaki en acil gündem" olarak tanımlayan müzenin duyurusu, küresel sanat ortamının da konusu haline gelmiştir. Duyuruya göre projenin stratejik ortağı, kültürel ve sosyal inovasyona odaklanan Askenov Aile Vakfı olmaktadır. Vakfın web sitesinde, "Kültür sektörünün kapsamı ve sınırlarının araştırılması, çağdaş sanat ve kültürün özel toplumsal katkısının

değerlendirilmesi için çeşitli sistemlerin geliştirilmesine yönelik çalışıyoruz." ifadesi yer almaktadır. Ayrıca geleneksel sanat ortamı da NFT sanatının olanaklarını araştırmaktadır. Rus Fütürist ressam Wladimir Baranoff-Rossiné' nin ailesi, eserlerinden birini kripto müzayede sitesi Mintable'da bir NFT ile müzayedeye çıkarmayı planlamaktadır. Aslında, Eyalet Ermitaj Müzesi'nin sergisi NFT sanatının ilk fiziksel sergisi olmamaktadır. Pekin'deki bir kripto sanat grubu, "Sanal Niş: Aynada Hiç Caps Gördünüz mü?" başlıklı bir gösteriye ev sahipliği yapacağını duyurmuştur (Akdoğan, 2021).

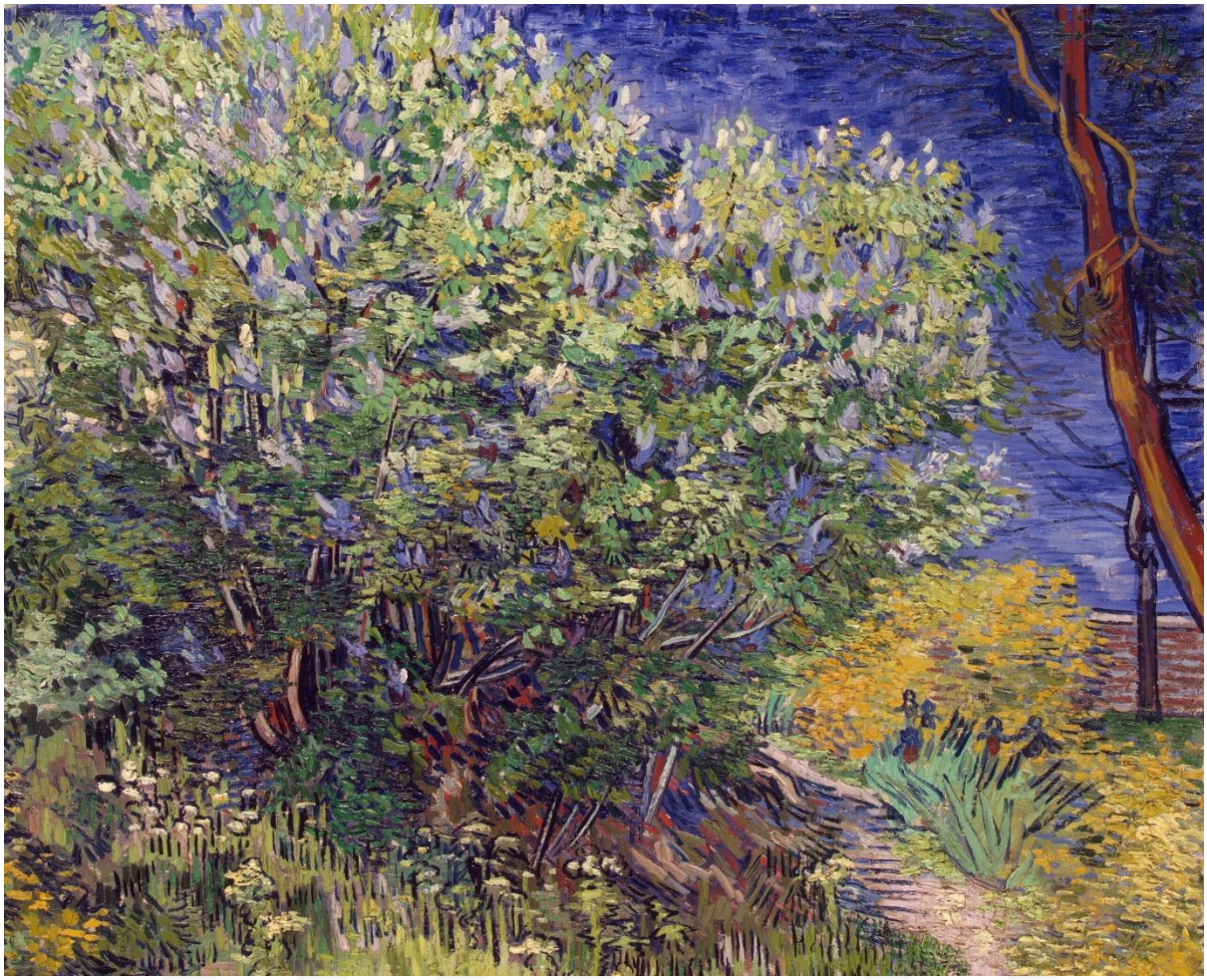


Görsel 27. Hermitage (Ermitaj) Müzesi, Rusya, Foto: Anonim

Müze Rusya'daki sıkı kripto para kanunlarına uymak için özel bir model belirlediğini açıklamıştır. Saint Petersburg'daki müze, koleksiyonundaki Leonardo da Vinci'nin "*Madonna Litta"* (1490), Giorgione'nin "*Judith"* (1504), Vincent Van Gogh'un "*Lilac Bush"* (1889), Wassily Kandinsky'nin "*Composition VI"* (1913) ve Claude Monet'nin "*Corner of the Garden at Montgeron"* (1876) yapıtlarını NFT'ye çevirip açık artırmaya sunmuştur. Müzelerde var olan yapıtların NFT aracılığı ile değiştirilemez bir para birimine dönüşmesi sağlanmış ve fiziksel sanat yapıtlarının dijital ortamlarda da gösterimi yatırımcıya bağlı hale gelmiştir.



Görsel 28. Leonardo Da Vinci, "Madonna Litta", Tuval Üzerine Yağlı Boya,1490, Hermitage Müzesi



Görsel 29. Vincent Van Gogh, "Lilac Bush", Tuval Üzerine Yağlı Boya, 73x92cm,1889, Hermitage Müzesi

Türkiye'deki ilk NFT satışı, kendini kentçizer olarak tanımlayan Tarık Tolunay tarafından gerçekleştirilmiştir. Tolunay, 2010 yılından bu yana süregelen Fractal İstanbul isimli bir koleksiyon üzerinde çalışmaktadır. Tasarımcı eserlerinde Tarihi İstanbul Yarımadası veya Haydarpaşa Garı ve çevresi gibi tarihi yerleri konu etmesi ve çalışmalarında yer verdiği üst düzey detaylar ile tanınmaktadır. Tolunay'ın eserleri aynı zamanda İstanbul'un tarihini kayıt altına alan tasarımlar olarak da bilinmektedir. Kentçizer' in pandemi sürecinde tamamladığı, Eminönü, Tarihi Galata Köprüsü ve Karaköy'ü merkezine alan illüstrasyon çalışması NFT' ye dönüştürülmüş ve eser 36 bin dolara satılmıştır.



Görsel 30. Tarık Tolunay, "Fractal İstanbul", 2020

Türkiye'de önemli fotoğraf sanatçısı olan Ara Gülerin 45 adet İstanbul fotoğrafından oluşan kitabı da pandemi dönemi ile birlikte NFT' ye dönüştürülerek açık arttırmaya sunuldu. Birçok tanınan sanatçının NFT platformlarında sergileme ve satış yapmasının beraberinde getirdiği olumlu olumsuz yanları da mevcuttur.

NFT ve kripto paralar ile ilgili günümüzde politik bir yasa veya kontrol sağlanmamıştır. Tanımlanması ve sanal bir para sistemi gibi işlemesi çeşitli sanal güvenlik sorunlarını beraberinde getirmiştir. NFT projeleri ile çeşitli dolandırıcılık ve kayıp yatırım problemleri ve bilinçsiz yapılan satın alımlar ile mağduriyetler yaşanmıştır. Bu süreçte geliştirilen çeşitli sanal güvenlik duvarları ve sanal virüs uygulamaları ile geliştirilmeye ve deneyselliğe açık yönleri mevcuttur.

Sanatsal fiziki yapılarında NFT teknolojisiyle uyumlanıp dönüştürülmesi yapıtın kimlik bozum veya yeniden tanımlamaya ihtiyacını beraberinde de getirmiştir. Geleneksel sanat anlayışı ve teknolojik uyumlamanın sonucunda, yapıtın fotoğraf veya tarama gibi yöntemlerle çoğaltımı sağlanarak dijital bir veri varyasyonuna çevrilmesi bir bakıma yapıtın yeniden üretilen bir kimliğe sahip olmasına veya tüketilebilir sanat anlayışına evrilmesine sebep olabilmektedir.

4. TÜRKİYE'DE COVID-19 DÖNEMİNDE GELENEKSEL SANAT VE YENİ MEDYA SANATI

COVID-19 pandemisi ile birlikte artan teknoloji ile bağlar sanat konusunda da etkili olmuştur. Sosyal medya kanalları, yazılımlar, uygulamalar, dijital yayın ortamları, VR teknolojisi, NFT gibi yöntemlerle sanatın dijital yönü beslenmeye ve alanını genişletmeye başlamıştır. Dijitalin hayatımızın her alanında var olmaya başladığı bu dönemde disiplinlerin birlikteliği kaçınılmaz hale gelmiştir.

COVID-19 pandemisi ile birlikte alınan önlemler kapsamında insanlar özel alanlarında ve daha yalnızlık ağırlıklı bir politikayla vakit geçirmek zorunda kalmıştır. Bu bağlamda sanatın devamlılığını sağlamak, üretim ve sanat piyasasını devam ettirmek için dijital olanaklara başvurmuştur. Online galeri ve sergi mekanları, NFT, online veya 3D sanal gerçeklik teknolojisi ile gezilebilir müzeler, sosyal medyanın sergileme amacına da hizmet etmesi gibi birçok teknolojik olanakla birlikte sanatın teknoloji ile en fazla olanak bulduğu zaman olmaya başlamıştır. Dijital teknoloji ile birlikte sergileme yöntemleri ne kadar geniş bir kitleye sahip olsa da sanatçı, yazılımcı, tasarımcı ve yapay zekâ arasında ayrım da bir o kadar zor hale gelmektedir. Sanatın özgün ve entelektüel dili dijital teknoloji ile birlikte bazı olumsuz etkilere de sahip olmaya başlamıştır.

Dijital sanat olanakları bakımından ve ulaşılabilirliği bakımından daha geniş bir ortama sahip sayılabilmektedir. Belli teknolojik aygıtlara sahip olmak şartı ile aynı anda birçok kişiye erişim hakkı tanımakta ve dünyanın büyük bir kısmını kapsayan kişi sayısına erişmektedir. Bu yapı online platformların ve online hizmet veren sanat satış ve gösterim sayfalarının fiziki veya sanal sahiplik ilkeleri kapsamında güvenliğini ve telif haklarını gözetme ihtiyacını doğurdu. Fiziksel olarak sanatçı, alımlayıcı ve koleksiyonerlik ilişkisi basit iletişim ve bağlantı kurmanın daha farklı bir sistematikte ilerlerken sanal ortamla birlikte bu yapıda temelde farklı ilkelere bağlandı.

Sanatçı ve sanatçının yapıtını satın alacak bireyler arasında iletişim sanal güvenlik sistemleri ve güvenli satış politikaları ihtiyacı ile kripto borsası içerisinde sanatında yer alması sağlandı. NFT piyasası da bu şekilde oluşarak sanal bir sistem oluşturuldu. Bu sanal yapıların gelişim sürecinde bireyselliğin ve fiziksel ortak mekanlardan uzaklığı çoğunlukla yaşadığımız ve tüm dünyayı etkisi altına alan COVID-19'un birçok etkisi vardır. Fiziki mekanların, alaturka standartların ötesinde insanın teknolojiyle birleşimi olan trans-hümanizm yapısı bu dönemle birlikte hayatımızda daha geniş bir kimlik haline geldi. Teknolojiye erişim ve teknik olanaklar bakımından uzaktan sistemlerin geliştirilmesi coğrafyanın her kesimine erişmediği ve yayın organlarının çokluğu sistemin etkin kanallarına ulaşmakta güçlük yarattığı için evrensel farklı görüşleri de içinde barındırmaktadır. Eğitimin, pazarlamanın, haberciliğin ve birçok disiplinin online ortamlara taşınması veya online alt yapı hazırlıklarının başlangıcı yapılan COVID-19 ile birlikte sanatsal ve kültürel birçok yeni formlar, görüşler, olanaklar ve ifade biçimleri oluştu.

COVID-19 ile birlikte gelen olumsuzlukları, sağlık sorunlarını ve tedavi sürecini daha hafif atlatmak için alınan önlemlerle birlikte sosyal hayat düzeni pandemik şartlara bağlı olarak yeniden

şekillendi. Bu önlemler başta sanata olumsuz etkiler yaratarak olanakları daraltma, sergi mekanları ve müzelerin saat sınırlandırmaları veya kapatılması gibi sınırlar getirdi. Ülkemizde kültür sanat etkinlikleri için alınan önlemler sanatın online platformlara taşınması sürecinde etkin rol oynamaya başladı.

Teknolojik olanakların yaygınlaşması sürecin olumsuz etkilerini azaltmak adına avantajlar sağlamaktadır. COVID-19 döneminde teknolojik olanaklar ile sergi mekanlarının VR (sanal gerçeklik) teknolojisi, yazılım, sosyal medya kanalları, iletişim aygıtları, kodlama gibi sanal ortamlarda daha etkin olmasına destek sağlamıştır. Mekanların sanal olması ile başlayan süreç sanat yapıtlarının da sanal ortamlar aracılığı ile üretilmesine doğru gitmektedir.

Sanatın disiplinler arası yapısı ve etkileşime açık olması, COVID-19 pandemisi ile birlikte, sanatın yeni medya tekniklerine yönelmesine sebep olmuştur. Geleneksel sanat yapılarının dijital kopyalar ve çoğaltımı ile başlayan süreçle birlikte geleneksel yapıtlar birer dijital veri haline geldi. Yapay zekanın veri hafızasına işlenmiş ve kalıcı internet tabanlı görüntüleri oluşturmuştur. Verilerin, geleneksel yöntemlerden, dijitale geçiş sürecinde teknolojinin olanakları kullanılarak mekânsal seçenek yaratmasını sağlamıştır. COVID-19 döneminde artan yeni medya kullanımı, sanatın disiplinler arası yapısı sayesinde yeni olanaklara erişimini arttırmıştır. Verilerin yapay zekanın bir hafıza veya algoritma sanatının yeni olanı ortaya koymasında araç olması da insan temelli bir etkileşim sağlamasına olanak sağlamaktadır.

4.1. Türkiye'de COVID-19 Döneminde Geleneksel Sanat

Bu dönemde geleneksel üretim biçimleri ile sanat yapıtları üreten sanatçılar ve bu fiziki sanat yapıtlarını piyasaya sunan galeriler başta adapte olmakta güçlük çekerek çözüm arayışına girmiştir. Pandemide alınan önlemler birçok disiplin için farklı sıkıntıları beraberinde getirmiştir. Sanat piyasasında dijital sanat ile üretime devam eden ve dijital pazarda yapıtlarını halihazırda bu dönemden önce de sunan sanatçıların pandemiden en az etkilenen kesim olduğunu söyleyebiliriz.

Geleneksel sanat disiplinleri ile çalışan sanatçıların teknolojiyi bir temsil aracı olarak kullanması bu dönemde kaçınılmaz hale gelmiştir. Sosyal medya kanalları ve fiziksel galerilerin online kanalları oluşturması ile birlikte pandeminin ilk döneminde yaşanan sıkıntılar biraz daha aza indirilmesi sağlanmaya başladı. Süreç yönetiminde devlet ve politik anlayışlar doğrultusunda süre gelen bu dönemde ülkemizde sosyal medya ve teknolojiye ayrılan zaman artmaktadır. Sosyal medya kanallarının daha fazla kullanıcıya ve erişimin artması birçok istatistik verilerine yansımıştır.

> Dünya genelinde sosyal medya kullanımı ile ilgili önemli istatistikler paylaşan We Are Social'ın raporuna göre evde kalınan COVID-19 salgını döneminde en çok Facebook, YouTube ve WhatsApp kullanılmıştır. Ocak-Nisan aylarını kapsayan raporda, Facebook 2,5 milyar aktif kullanıcıya sahipken YouTube ve WhatsApp 2 milyar kullanıcıya ulaşmıştır. WeChat 1 milyar kullanıcıya, giderek popülerliği artan TikTok' un ise 800 milyon kullanıcıya ulaştığı belirtilmektedir. Türkiye, Instagram ve Twitter'daki kullanıcı sayısı açısından dünyada ilk 10 ülke arasında yer almaktadır. Türkiye'deki Instagram kullanıcı sayısı 39 milyondur. Twitter

> kullanıcı sayısı ise 13,6 milyona ulaşmıştır. Raporda, Türkiye'nin dünyada en çok Twitter kullanıcısına sahip olan ülkeler sıralamasında 7. sırada olduğu görülmektedir (Diker, 2020).

Bu yapıların ve birçok geleneksel sanat anlayışı ile hizmet veren galerilerinde medya olanakları ile uyum içerisine girmesi ile birlikte dijital ve disiplinler arası sanatın güncellenmesine olanak sağladı. Geleneksel teknikler dijital meseleleri ve teknolojinin olanaklarını içerik, olanak ve birçok alanında kesişme noktaları yarattı. Müzayede ve satışların yapay ortamlarda gerçekleşmesi sağlandı.

> COVID-19 pandemisi ile birlikte kültür turizmini sürdürebilmek ve bu alanlarda imkân sağlayabilmek için "Google Arts & Culture" ile online geziler ve sanal müzecilik devreye girdi. Bu sayfa aracılığı ile Londra'daki British Museum, New York'taki The "Metropolitan Museum of Art, Berlin'deki Pergamonmuseum ve Amsterdam'daki Rijksmuseum'un koleksiyonlarının tamamı ya da önemli bir kısmına Google'ın özel sayfaları aracılığıyla ulaşıma açıldı. Google projesine, Türkiye'den Pera Müzesi ve Sakıp Sabancı Müzesi, İstanbul Modern, Borusan Contemporary, Masumiyet Müzesi, İstanbul Araştırmaları Enstitüsü, SALT, Rezan Has Müzesi, Elgiz Müzesi ve Sadberk Hanım Müzesi de dahil oldu (AA Haber,2020).

Ülkemizde bu dönemde Kültür ve Turizm Bakanlığı'da müzeleri görmeye imkân sağlamak için müzelerle ilgili çalışmaları başlattı. Dijital dönüşümün deneyimlendiği yeni müzecilik anlayışına yol açan salgın döneminde, birçok müze ve ören yeri, Kültür ve Turizm Bakanlığı ile Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü tarafından hazırlanan "*sanalmuze.gov.tr*" adresinden gezilere olanak sağladı. Sanal müzeler içerisinde İstanbul'da, Türk ve İslam Eserleri Müzesi ve İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Ankara'da Kurtuluş Savaşı Müzesi, Cumhuriyet Müzesi, Anadolu Medeniyetler Müzesi ve Etnografya Müzesi, İzmir'de Efes Müzesi ve Atatürk Müzesi, Çanakkale'de Troya Müzesi, Samsun'da Gazi Müzesi, Çorum'da Boğazköy Müzesi ve Çorum Müzesi, Gaziantep'te Arkeoloji Müzesi ve Zeugma Müzesi, Aksaray'da Ihlara Vadisi, Nevşehir'de Göreme Açıkhava Müzesi, Şanlıurfa, Antalya, Adana, Van ve Uşak müzeleriyle Hatay ve Mersin arkeoloji müzeleri ziyaret edilebiliyor. Göbeklitepe, Hattuşa, Nemrut, Hierapolis (Pamukkale), Denizli Laodikeia, Ahlat Selçuklu Meydan Mezarlığı, Ihlara Vadisi, Assos ve İzmir Efes ören yerleri de sanal ziyarete açılarak gezilebilme imkânı sağlandı. (Sanalmuze.gov.tr)



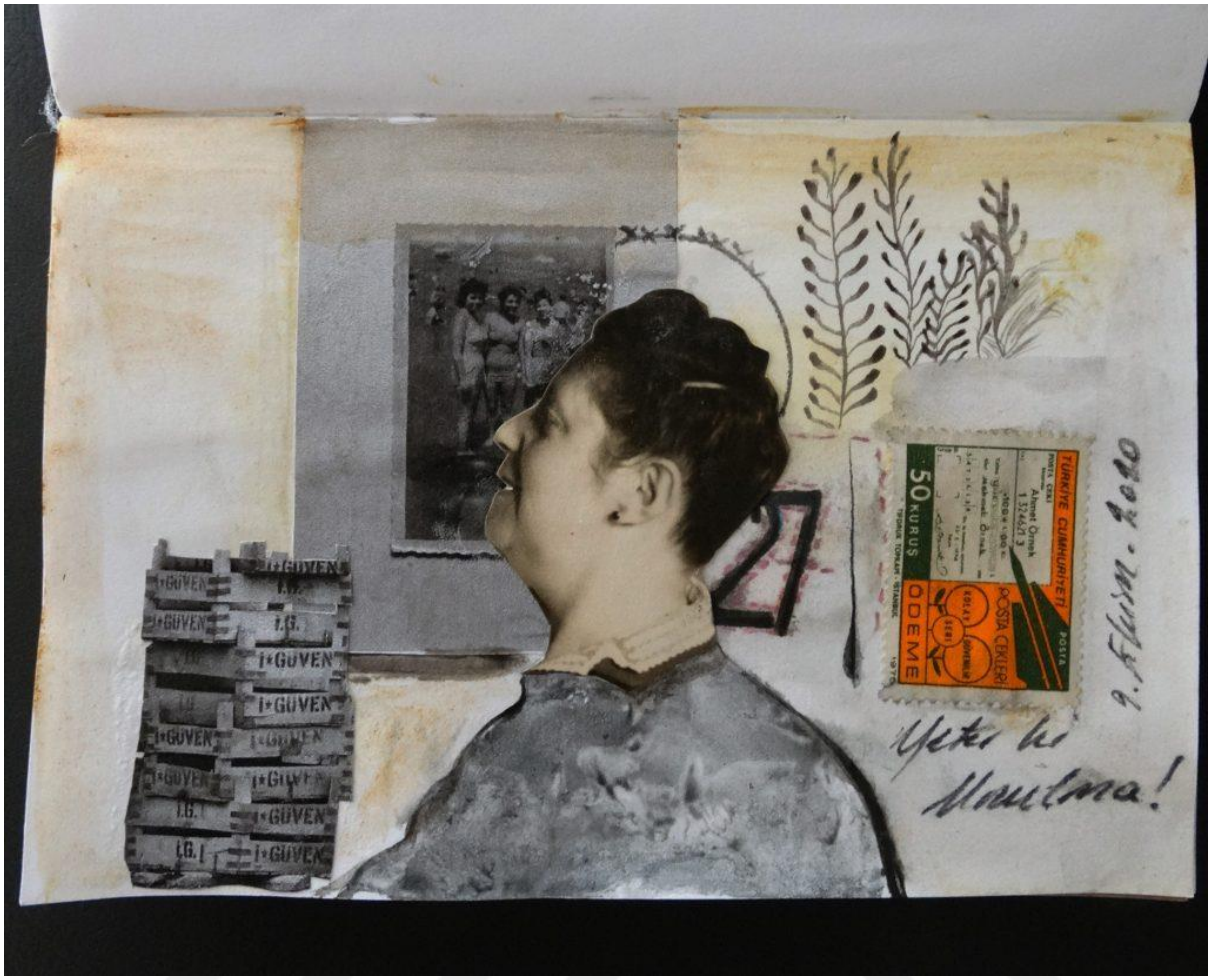
Görsel 31. "Kesişen Dünyalar: Elçiler ve Ressamlar" Sergisi, 2020, Pera Müzesi

Pandemi dönemiyle birlikte ortaya çıkan bazı sanat projeleri olmuştur. Pandemiden olumsuz etkilenen alanlardan olan geleneksel sanat ve kültürel formlar için bir araya gelen sanatçılar online iletişim ve sergiler için yeni medya olanaklarını kullanmaya başlamıştır. İzole Project bu oluşumlardan biridir. Bu proje ile sanatçılar ZOOM uygulaması üzerinden görüntülü iletişim ve tartışma imkânı sağlayarak pratiğin gelişmesine olanak sağlıyordu.



Görsel 32. İzole Project, Neslihan Uluağaç, nakış çalışmaları

Bu dönemde "*@Çevrimiçi40dakika*" ismiyle ortaya çıkan bir başka proje de içerisinde resim, heykel, fotoğraf, edebiyat, performans, bale gibi farklı sanat disiplinlerinden gelen sanatçıların, imgeler aracılığıyla bir görsel alışverişe katılmalarını sağlamak amacını taşımıştır. Bu alanlar üzerinden üretim yapan sanatçılar bir araya gelerek pandemide yaşanan sorunları ve sanatın dinamizmi içerisinde değişen sanat yapıları ile ilgili bilgi, veri ve görsel paylaşımları sağlamışlardır. Geleneksel sanat disiplinlerinin devamlılığı ve sürdürülebilirliği bu olanaklar doğrultusunda yeni imkanlar yaratmıştır. Bu doğrultuda dönemsel olarak alınan önlemsel yapı, kalıcı veri tabanı yüklemeleri ve dijitalde yeni kimlik kazanma durumunu doğurmuştur.



Görsel 33. Ayşecan Kurtay, "@Çevrimiçi40dakika için Tuhaf Zamanlar", Kolaj, 2020

COVID-19 ile birlikte gelişen örneklerle yapıtların, müzelerin dijitalleşmesi yapıtın farklı boyutlarda sunulmasına ve fiziki gösterimi olan sanat nesnelerinin dijitalde yeni bir kimlik kazanmasına sebep olmaktadır. Bu dijital kimlik geleneksel yapıt incelemelerinin dijitalde varlığını ve gösterimini sürdürmesi için tasarlanan çözümsel bir durum olsa da fiziki olanaklarla ayrı başlıklarla incelenmelidir. Yani geleneksel tekniklerin fiziki incelemelerindeki verim ile dijitalde yeniden üretilen yapıt arasında ortam, araç ve gözlem teknikleri farklı olmalıdır. Geleneksel yöntem ve araçlarla oluşturulan dil, dijitalde gösterimi ile birlikte yeni bir veriye dönüşebilmektedir. Bu yeni veri algoritmanın oluşturacağı yapıta emsal veya temel teşkil edebilmektedir. Kurmaca ve makine belleğinde yerini alan bu yapı, varyasyonlara ve türetilebilir teknolojik yöntemlerle yeniden oluşturulabilir hale gelmektedir.

4.2. Türkiye'de COVID-19 Döneminde Yeni Medya Sanatı

Türkiye'de sanat kurumları izolasyon süreciyle birlikte alternatif kanal arayışına girmişlerdir. Bazı sanat formları dijitale kolayca adapte olabilirken (sinema ve müzik), çağdaş sanat, geleneksel resim ve heykel medyası gibi formlar dijital alternatifler sağlamak için daha karmaşık zorluklarla karşı karşıya kalmıştır. Sergileri dijital olarak yeniden üretecek teknolojik altyapı birkaç yıldır mevcut olmasına rağmen yüksek maliyeti, fiziksel ziyaretçileri kaybetme düşüncesi ve yerinde sanat deneyimlerine bağlılık salgın öncesinde bu forma geçişe engel olmuştur.

> Sanat mekanlarının toplu olarak kapatılması, birçok kurumun çevrimiçi varlıklarına daha fazla yatırım yapmasına neden olmuştur. Kurumlar bu yeni formda izleyicileriyle etkileşim kurma arzusu ve mevcut görünürlük ekonomisinin nicel değerlendirmeye (ziyaretçi sayısı, görüntülenme sayısı vb.) dayanması sebepleriyle faaliyetlerini dijital sunum için yeniden düzenlemeye başlamışlardır. (Amorim & Teixeira, 2020).

Dolayısıyla dijital içerik yarışı, kültür kurumları ve endüstriler arasında bazı eşitsizlikleri ortaya çıkarmıştır. Bazıları inovasyona katılım düzeylerine bağlı olarak krizle başa çıkmaya daha az istekli olmuştur veya diğerlerinden daha az hazırlanmıştır. Bu durum teknik olanaklar ve yeni normal düzeyinde kurumsal sıralamaları yeniden oluşturmuştur.

4.2.1 Yeni Medya Sanatının Gelişiminde COVID-19 Pandemisinin Etkileri

Pandeminin izolasyon süreci birçok disipline ciddi etkiler yaratmıştır. Bu süreçte birçok disiplinle birlikte sanat piyasası da etkilenmiştir.

2009 yılında Haritasız adlı sergi ile Türkiye'de birçok ülkedeki medya sanatçılarının yapıtları bir araya gelmiştir. Santral İstanbul'da kolektifler ve medya sanatçılarıyla düzenlenen bu sergiyle yeni medya sanatının ve yeni medyanın Türkiye'de gelişmesine etki sağlamıştır. Bu sergide günümüz önemli yeni medya sanatçılarından Refik Anadol'da yer almaktaydı. Bu sürecin devamında Refik Anadol NASA ve Disney gibi çalışma ve iş birliği ile dijital sanatta yeni formlara geçiş yapmaya başlamıştır.

NFT, Metaverse, sanal gerçeklik ve yeni mekân arayışları sanata alternatif ortam yaratma yollarını geliştirmeyi sağladı. Pandemik koşullar ile birlikte alınan önlemler doğrultusunda bu deneysel ve sanal ortamların ihtiyaç duyulan yeni yollar olduğu ve geliştirilerek geleceğin gerçeklik anlayışını yeniden şekilleneceği öngörülebilir. Türkiye de sanat eleştirmeni ve küratör olan Beral Madra pandemide sanatın sürdürülmesi ve gelişmesi ile ilgili bazı tespitler ve görüşler sunmuştur. Pandeminin olumlu ve olumsuz etkileri olduğunu ve alternatif arayışları ile ilgili müzeciliğin ve sanal ortamların daha aktif kullanılmaya başladığını dile getirmiştir.

> Ne kadar süreceğini kestiremediğimiz pandemi sürecinde mevcut koşullarda kültür ve sanat sanayisi nasıl işleyecek sorusu şimdilik yanıtını çevrimiçi etkinliklerde alıyor. Sanatçılar bu tür kriz dönemlerinde çok daha verimli olur; yaratıcılıklarını sorunların çözümüne yönlendirir. Sanat uzmanları da sanatçıların bu özelliğine uyum sağlıyor. Çevrimiçi çok geniş kitlenin ilgi ve beğenisine açık; ücret ödemeden sanat yapıtlarını görebilir, konferansları dinleyebilir. Mevcut

> müzeler ve sanat galerileri de bu direnişe katılıyor, önlemlerini alarak kapılarını açtı. Sanat piyasası ise çoktan sanal piyasa koşullarını oluşturdu ve sanal müzayedeler yapılıyor; koleksiyoncular için çeşitli olanakları sunuyor. Bu açılardan bakıldığında her şey yolunda gibi görünüyor (Beral Madra, 2020).

Türkiye' de pandemi dönemi ile birlikte gelişen süreç galeri mekanları ve sanatçılar arasında yeni yöntemler ve yeni alternatifler olarak yol izlemeye başladı. Bu dönemde birçok galeri ve sergi kurumları röportajlarında sürecin başında olumsuz etkilendiklerini ve sonrasında dijitale geçiş ile çözümler bulduklarını söylemektedir. Yeni medya araçları ile dönemin sanat piyasası dengeye geçirilmeye çalışılmıştır. X-İst Galeri yöneticisi olan Zeynep Pakel pandemi döneminde yaptığı röportajda bu konuyla ilgili:

> Bu salgınla birlikte eski alışkanlıklarımız ve tüketim trendlerimiz değişmeye başladı. Galerilerimiz ve sanat kurumları tekrar açıldığında "on" tuşuna bastığımızda hiçbirimiz kaldığımız yerden devam edemeyeceğiz. Şu anda insanlık tarihinin önemli kırılma noktalarından birine şahitlik ediyoruz. Aralık, Ocak aylarında gelecekle ilgili tahayyül ettiğimiz dünya düzeni ve piyasa şartları önümüzde olmayacak. Koronavirüs (Covid-19) orta ya da uzun vadede beklediğimiz ve ayak seslerini duyduğumuz dönüşüm sürecini hızlandırdı. […] Bu değişime rezistans göstermek yerine gelecek dönemin ipuçlarını yakalayarak sürdürülebilir bir sistem, yeni bir galericilik anlayışı kurgulamalıyız. Bunun yanında dijital dönüşümle beraber artık mekâna bağlı geleneksel galericilik Türk sanat piyasası için tek alternatif olmayacak. Önümüzdeki dönemde karşımıza çıkacak alternatif oluşumlar mekânsızlaşarak dijital ortamda daha aktif bir görünürlük üzerinden hareket alanı yaratacaklar. Görselin gücünü ve sanat eserinin orijinaliyle karşılaşma anının önemini yadsımak tabii ki mümkün değil. Sabit mekâna sahip galerilerin kapalı kaldıkları dönemde kullandıkları dijital stratejileri, izleyici ve koleksiyonerlerin beklentileriyle harmanlayarak hibrit bir sistem yaratabilirlerse gelecek günlerde hayatta kalabileceklerine inanıyorum. […] Mesela blue-chip galerilerden olan Hauser & Wirth yakın zamanda özel olarak tasarlanmış bir sanal gerçeklik platformunun lansmanı ile yeni sanat ve teknoloji departmanını duyurdu. Türk galeriler olarak biz de kendi stratejilerimizi geliştirmenin yanı sıra bu uluslararası galerileri yakından takip etmeli ve geliştirdikleri çözümleri kendi lokal koşullarımıza adapte ederek oyunda kalmalıyız." açıklamasını yapmıştır (Dimili, 2020).

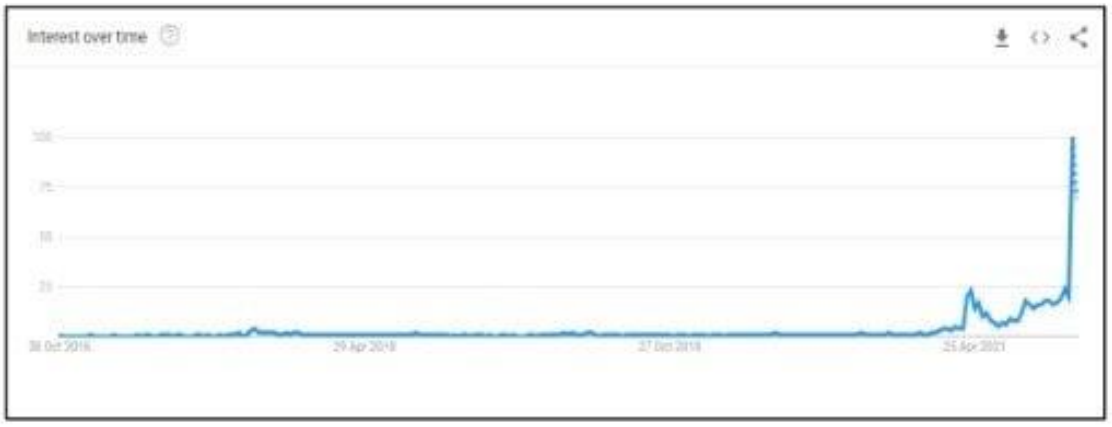
Galerilerin ve sanatçıların online platformlara geçişi ile birlikte başlayan süreç, yeni galeri alışkanlıklarını ve sanat anlayışını ortaya koymuştur. Yeni medya sanatı üretimlerinin başlangıcından bu yana COVID-19 dönemi ile en aktif ve yoğun dijital ortamı sağlamıştır. Dijital dönüşüm pandemi önlemleri süreci sonrasında da devam etmiş ve galerilerde güncel örnekler sunmuştur.

4.2.1.1 Yeni Medya Sanatının Gelişiminde COVID-19'un Olumlu Etkileri

Pandeminin insana olumsuz etkileri ile birlikte teknolojik yönelimin arttığı birçok istatistik raporlarda ortaya çıkmaktadır. Sosyal medya kullanımı, online hizmet ve satış platformları, online mekân ve ortam kullanımları gibi alanlar güncel hayatta daha fazla konuma sahip olmuştur. Bu değişimle birlikte sanatın güncel ve disiplinler arası yapısı, postmodernist anlayışın sınırlarını değiştirerek yeni biçim ve anlayışları ortaya koymakta destekçi olmuştur. Bu dönemde ülkemizde atılan online müzecilik, online sergileme ve dijital dönüşüm adımları ile birlikte sanatsal yapıların dijitalle ilişkisi artmış ve geleneksel yapıda, kültürel formlarda ortak dil olan yazılım ve teknoloji dili hâkim olmuştur.

Dijital dönüşüm ve gelişmeler ile birlikte Metaverse sanal mekânsal algıyı ve simülasyon teknolojisini kullanarak bir evren yapısı projesi sundu. Metaverse kavramı ilk kez Neal Stephenson'ın 1992 yılında yayımladığı bilimkurgu romanı Snow Crash' de ortaya çıkmıştır." (Çiğdem, 2022: 24) "Metaverse kavramı kurgusal bir dünyayı nitelemiştir. Nitekim metaverse kavramı, ortaya atıldığı ilk dönemlerde aşırı abartılı ve spekülatif bir gelecek perspektifi olmasıyla eleştirilmiştir. Yakın dönemde adı Meta'ya dönüşen Facebook Inc.' nin CEO'su Zuckerberg (2021) […] Metaverse' ün mekânın içinde var olma hissini sunacağını, çeşitli insanlarla bir araya gelmek, alışveriş yapmak, çalışmak, eğlenmek gibi deneyimlerin yanı sıra bugünkü bilgisayarlar ve telefonlar hakkında nasıl düşündüğümüzün ötesinde bambaşka deneyimler yaşatabileceğini, bir hologram şeklinde ofise, işe veya ailenizin evine teleport gerçekleştirilebileceğini ifade etmektedir. Grafikler 2021 yılında Metaverse ile ilgili araştırmaların ve güncel yapılar içinde yer almasını göstermektedir.

Şekil 1: Metaverse kelimesinin dünya çapında beş yıllık arama trendi



Kaynak: Google Trends, 2021

Tablo 1: Metaverse kelimesinin dünya çapında beş yıllık arama trendi, Google 2021

Bu yapay ortam ile birlikte sanal gerçeklik ve fiziksel gerçeklik arasındaki bağlantı sınırları genişlemektedir. Bu teknoloji yeterince geliştiği takdirde, insanlar edindikleri sanal gerçeklik cihazları sayesinde alışveriş yapma, sinemaya gitme, kafede zaman geçirme gibi pek çok eylemi fiziksel bir çaba harcamaksızın yapma fırsatına erişecektir. Hatta 2020 yılında ünlü rap sanatçısı Travis Scott Fortnite platformu içerisinde metaverse ortamında sanal bir konser düzenlemiştir.



Görsel 34. Travis Scott, Fornite Platformundan Canlı yayınlanan konserden görüntü

Metaverse içerisinde yer alacak olan NFT ve sanal para birimleri ile bu yapıya hazırlık pandemi döneminde daha da hızlanmaya başladı. Alternatif alanlar ve sanat gerçeklik insanların sosyalleşme ihtiyaçları ve yeni evren arayışı sürecinde etkili bir sebep yarattı.

Bu projeler yeni medya sanatı içinde yeni olanaklar ve mekanlar oluşturarak gösterim imkanları yaratılmaya başlandı. Metaverse projesi içinde gösterimi sağlanan yapıtlar içinde Refik Anadol'da vardır. İnternetin geleceği olarak adlandırılan proje içerisinde birçok fiziksel ortam ve aktivitenin sanal gerçekliğe dönüşmesi ile gelecek zamanda galeri ve sergi alanları, kamusal müze alanları da bu yapıya dahil edileceği öngörülmektedir. Gelecek ve günümüz üzerinden makinenin belleği içerikleriyle Refik Anadol'un projeleri ve yapıtları bu alanlarda sergilenmeye başlandı. 2018 yılında NASA ile yaptığı ortaklık ile birlikte "Machine Hallucinations" projesini 2019-2021 yılları arasında gerçekleştirdi. NASA uzay verilerini içinde barındırdığı ve yapay zekâ destekli sunduğu projeye NFT üzerinden değer verildi.



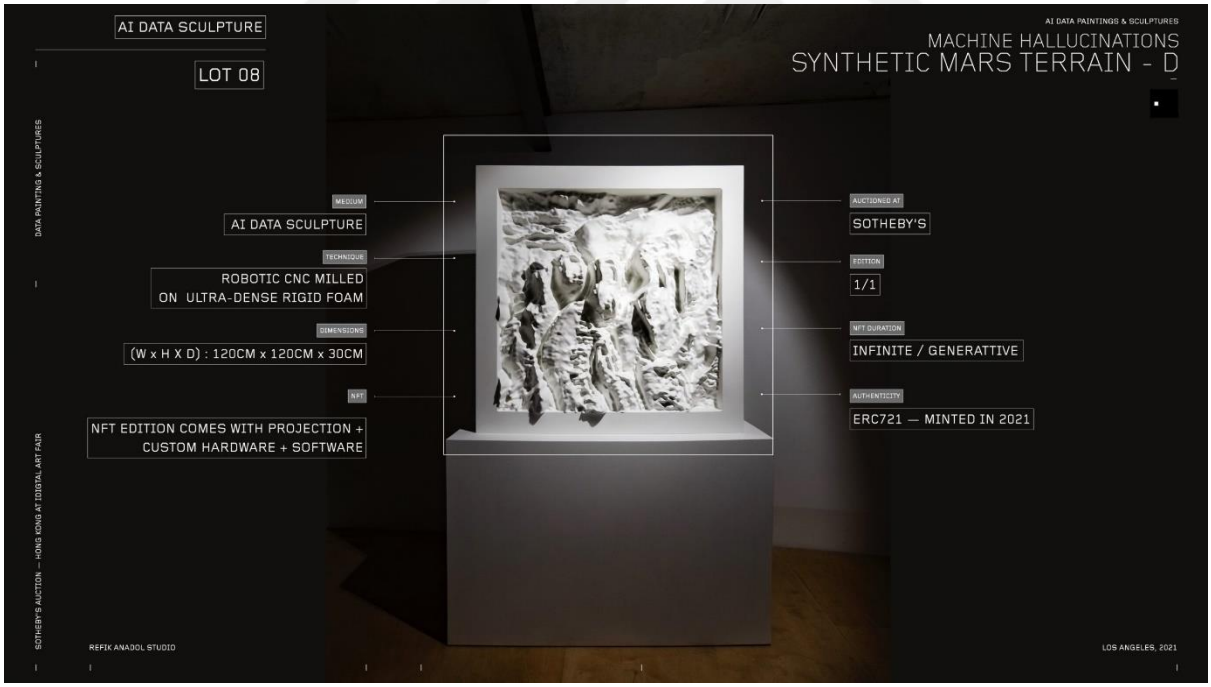
Görsel 35. Refik Aanadol, Yeni Medya Sanatçısı



Görsel 36. Refik Anadol, "Machine Memoırs" projesinden, "Space" 2021



Görsel 37. Refik Anadol, "Machine Memoırs" projesinden "Chapter I- Earth",2021



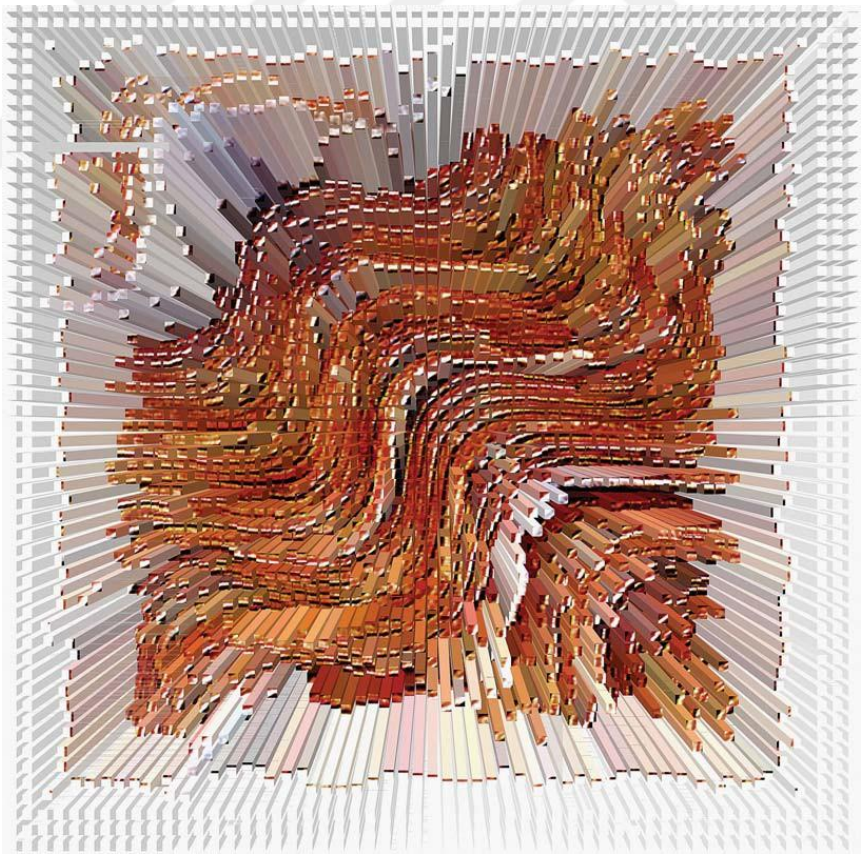
Görsel 38. Refik Anadol, "Machine Hallucınatıons" projesinden, "Synthetic Mars Terrain", 2021

Dijital sanat alanındaki ilk isimlerden biri de Hamdi Telli'dir. Türkiye'de dijital teknolojinin ve yeni medya olanaklarının çok düşük olduğu yıllarda araştırmalarına başlamış sanatçı ve

araştırmacılardandır. Başta fotoğraf makinesi ve karanlık oda sistemiyle yaptığı üretimler ve deneysel işlerin ardından yeni medya olanaklarıyla Türkiye'de yeni medya sanatının öncüsü sayılmaktadır.

> Ben 1980'li yıllarda başladım Sayısal Sanat ile ilgilenmeye. O güne dek hep fotoğraf ile ilgilenmiş, birçok fotoğraf sergisi açmış ya da katılmıştım. 1987'de ilk sayısal sanat işlerini üretmeye başladım. Başlangıçta asıl görsel, fotoğraftı. Çünkü, bilgisayar ortamına aktarabileceğim tek kaynak onlardı. Bilgisayarın sunduğu biçimleme olanaklarını ise henüz çok iyi tanımıyordum. Gerçi o günün teknolojisi ile bu olanakların da bir hayli kısıtlı olduğunu kabul etmek gerek. Yine de fotoğraf üzerinde yapabildiğim çalışmalar o güne dek kullandığım karanlık odada bulamadığım olanaklardı. Ancak, iyi bir karanlık oda donanımı ve bilgisi ile geleneksel yöntemlerle de bu işlerin çoğunu yapabilmek olanaklı idi. 1988 tarihinde, Türkiye'de ilk kez Mimar Sinan Üniversitesi'nde "Bilgisayar Grafiği" derslerini vermeye başladım. Zaman içinde hem benim deneyim ve bilgimin artması, hem de bilgisayar teknolojisinin gelişmesi sonucu bugün, fotoğrafı hiç kullanmadığım sayısal sanat çalışmaları yapmaktayım. Bu bir gereklilik mi? Hayır. Gereklilik değilse de sayısal teknolojinin olanaklarına hâkim olabilmek, başka bir araca gerek duymamak anlamına geliyor. Yoksa sayısal sanatta fotoğrafın bir girdi olarak kullanılması olanaklı. Yeter ki yukarıda yaptığımız tanıma uygun olsun (Hamdi Telli, 2002).

Olanakların ve teknolojik gelişmelerin beraberinde getirdiği yapıt anlayışındaki değişim oryantasyonu süreci, dijital kimlik ve yeni medya sanatının sayısal verilerinde yapıtlara dönüşebileceğini göstermiştir. Dijital veriler ile sunulan yapılar gösterimlerini temel alan alet ve olanaklar çerçevesinde izleyici ve bağlam bakımından değişiklik gösterebilmektedir.



Görsel 39. Hamdi Telli'nin 2002 yılında ürettiği dijital yapıt.

Ahmet Atan, Bahadır Uçan, Atilla Ansen, Orhan Cem Çetin, Emre Turhal gibi isimler de dijital sanat alanında çalışmalar üreten sanatçılar arasındadır. 2020 yılında pandeminin etkisiyle

"İnziva" adlı seri ile dijital sanat ve fotoğraf alanında çalışmalarını sürdüren bir başka sanatçıda Orhan Cem Çetin'dir. Seri ismini pandemide alınan önlemler ile uzun karantina günlerine bağlı olarak koymuş ve geçmiş veriler üzerinden yeni medya teknikleri ile yeniden üretmiştir. Disiplinler arası çalışmalarını sürdüren Çetin "İnziva" serisi ile ilgili pandemiden gördüğü etkiyi kendi web sitesinde de açıklamıştır.

> Covid salgını nedeniyle devreye giren önlemler, özellikle de uzun karantina günleri nedeniyle yolculuk olanakları kısıtlanınca, adetim olduğu üzere eski fotoğrafların içinde yolculuğa çıktım. Gidemeyeceğim mekanları ve gidemeyeceğim zamanları dağılan, farklılaşan, zihnimin renklerine bulanan hallerinde ziyaret ettim. Eski, çok eski fotoğraflardan ayrıntılar, boyanmış kâğıt negatif tekniğiyle canlandılar (Çetin,2020).



Görsel 40. Onur Cem Çetin, "Ben Karpuz Severim", "İnziva" serisinden,2020

Baudelaire sanatı açıklarken "her çağın kendi tavrı, kendi bakışı ve duruşu vardır" ifadesini kullanmaktadır (Güney, 2014). Özellikle sanayi toplumları öncesinde sanatçı ve tüketici arasında var olan ve sosyal varlık alanı tarafından yönlendirilen, bütünleşmiş bir ortak zevk alanından söz etmek mümkündür. İletişim teknolojisindeki yeni gelişmeler ile birlikte küreselleşen toplum yapısında ve post modern dönemde sanatçının yeni algı normlarını, yeni duygu ve düşünceleri sanatına

yansıtmasını belli bir üslupta, tek bir sanatsal harekette aramak mümkün olmamaktadır. Dijital teknolojilerin günümüzde dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan sadece iletişim değil, kültürel boyutları da olan araçlar olduğu bilinmektedir.

Dijital dönüşümün hızla yaşandığı pandemi dönemi ve zorunlu teknolojik adaptasyon ile birlikte sanatta tarihteki benzer kırılma noktaları ile ilişkilendirilebilir. Pandemi ile aranan alternatifler içinde gelişen teknoloji ve teknik varyasyonlar ile sanat eğitimi veren kurumların içinde yeni eğitim disiplinleri ve dersler olmaya başladı. Bu dönemle birlikte artış gösteren gelişmeler doğrultusunda gelecek sanatçı adayları için yeni medya eğitim ve beceri geliştirmek daha mümkün ve kolay olacaktır.

Simülasyon ve simüle edilebilir mekânsal teknolojiler ile birlikte sanat disiplinlerinin sergileme ve gösterim alanları bu dönemle birlikte sınırlarını geliştirerek yeni olanaklar sağlamıştır. Teknolojinin ulaşılabilir bir yapıya dönüşmesi ve adaptasyonun kolay sağlanması gerekliliği bu dönemde daha önemli hale gelerek devlet politikaları ve özel işletmelere bağlı ilerleyen altyapı ve sinyalizasyon sistemlerindeki eksiklikler keşfedilmiş ve geliştirilmiştir.

Post modernizmin yeniyi ve alternatifi arayışında yeni mekanlar ve alanlar, fiziksel ortamlar içerisinde de var olmaya başlamıştır. COVID-19 süreci ile birlikte oluşan bu organizasyon ile büyük markalar, yeni medya sanatı için mekanlar ve ödenekler sunmaya, firmaların alanları içinde sergilemeye olanak sağlamaya başlamıştır. Bu yapı kamusal alanlar içerisinde dijital sanatı konumlandırarak yeni olanaklara sahip olması ve yaygınlaşmasında olumlu etkiler yaratmaktadır. İKSV (İstanbul Kültür Sanat Vakfı) ve Mercedes Benz Türk olarak yaptığı ortaklık ile "SaDe" (Sanatçı Destek Fonu) projesi ortaya çıkmıştır. Bu proje ile birlikte Türkiye'de üretimini sürdüren beş sanatçıya finansal destek sağlayarak bunu her yıl sürdürecek devamlı bir altyapıya dönüştürmeyi hedeflemiştir. Doğuş Grup firması bu mecralar ve sanatın gelişmesi için pandemi dönemiyle birlikte "Sanata Bi Yer" projesini hazırlamış ve halihazırda genç sanatçılar için yeni mekanlar oluşturmayı hedefleyen firmalardandır. 2020 yılında çıkan bu proje kapsamında birçok dijital sanatçının çalışmaları kamusal ve web sitesi üzerinden sergilenmiştir.

Temelleri 2016'da atılan ve 2020 yılında, ön aşamasında sanatçılar arasındaki iletişim ve görüşmeler doğrultusunda kurulan "Balconnection" projesi de COVID-19 ile birlikte geliştirilmiştir. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı tarafından destek görmüş ve içerisinde birçok disiplini barındıran bir projedir. Balkonların ve kamusal alanların sanat sergileme aracı olarak görünmesi ve COVID-19 pandemisi dönemi için sanat galerileri ve müzelerin kapanması problemi üzerine yoğunlaşılmış bir projedir. Tek merkezli veya kültürel aktivitelerin ağırlıklı olduğu şehirler dışında da sanatsal aktivitelerin devam etmesi hedeflenen proje ile birlikte içerisinde dijital araçların ve yeni medya kullanımının yer aldığı bir yapıya sahiptir. Toplam on dört konumda farklı sanatçılar ile çalışılarak on dört ayrı sergi düzenlenmiştir. İzmir, Mersin, Diyarbakır, Çanakkale ve Bulgaristan proje kapsamında sergilerin düzenlendiği alanlardandır. Proje sergilerle birlikte ZOOM uygulaması üzerinden online görüşmeler ve COVID-19 döneminde sanat temelli sohbetler ile devam etmiştir.



Görsel 41. Nurseren Tor, Ayça Juana Botella Tor, Florian Virly, "An Meselesi"/"Flashback",2020, Dijital Yansıtma, Mersin



Görsel 42. Nurseren Tor, Ayça Juana Botella Tor, Florian Virly, "An Meselesi"/"Flashback",2020, Dijital Yansıtma, Mersin



Görsel 43. Nurseren Tor, Ayça Juana Botella Tor, Florian Virly, "An Meselesi"/"Flashback",2020, Dijital Yansıtma, Mersin



Görsel 44. Serenay Oğuz ve Etem Şahin, **"**Mavi uçtu, Pembe dokundu, Kırmızı durdu, Sarı indi, Mor sarıldı, yeşil birleşti", Dijital Gösterim, İzmir, 2020



Görsel 45. Serenay Oğuz ve Etem Şahin, **"**Mavi uçtu, Pembe dokundu, Kırmızı durdu, Sarı indi, Mor sarıldı, yeşil birleşti",2020, Dijital Gösterim, İzmir

4.2.1.2 Yeni Medya Sanatının Gelişiminde COVID-19'un Olumsuz Etkileri

Covid-19 ile birlikte sanat piyasasında oluşan dalgalanma birçok kolektif, galeri, sanatçı, izleyici için belirgin durumdaydı. Pandeminin postmodernist hareketlerin devamı niteliğinde olan dijitalleşme dönemine olumlu etkileri ile birlikte sanatın doğasında olan iletişim ve doğa ilhamı daha dar bir sistematiğe koyuldu. Teknolojinin yaratımı süreci temelde ne kadar bağımsızda görünse insan ve insani özellikler üzerinden oluşturulmaktadır. Bellek ve mekân yaratımları, yapay zekâ gibi birçok alan aslında temelinde insanın özellikleri ve yaratımı ile şekillenmektedir. Evde geçirilen uzun zamanların olması, evrensel anlamda yaşanan sosyo-politik krizler, ekonomik krizler, sağlık sorunları sanatçının dönemsel olarak iz bırakan mental sorunlarına sebep olmuştur. Sanatçılar ile birlikte aslında tüm insanlığın yaşadığı salgın krizi esinlenilen ve incelenen doğa ve yapay arasındaki bağlamı bir süre sorgulanacak bir mesele haline gelmiştir.

Göstergeler ve reklamcılık arasında vazgeçilmez bir ilişki vardır. Teknik olanakların gelişmesi bu alan için yeni alternatifler yaratmıştır. Sanatsal etkinliklerin ve yeni medya sanatının da içerisinde var olan grafik olanakları ile birlikte çoğaltılabilir, kopyalanabilir ve tekrar üretilebilirlik anlayışı yeni dijital sanatın da içerisinde konumlandı. Bazı NFT gibi telif haklarında düzenlenebilir platformlar ile birlikte bu alanda yapılan olumlu adımlar olmuştur fakat dijital verilerin kolay çoğaltılabilir diğer alternatifleri için özgünlük ve sanatçılar arası veri kopyalamaları bir sorun haline

gelmiştir. Bu noktada devletlerin sanat politikaları, telif hakları ve yeni medya arasında paralellik tam anlamıyla kurulamamıştır.

Sanat tarihi güncel sanat için bir bellek haline gelmiş ve bu bellek yeni medya sanatı içinde veri olarak işlenecek yeni olanakların ve ortamların temelini oluşturmaktadır. Yapay zekâ ile veri işeyerek yeniden üretim yapan ve bu verileri algoritmalar oluşturarak yapıt haline getiren yazılımcı, tasarımcı ve sanatçıların bu belleği temel aldığı görülmektedir. Bellekte güncel parçalar ve veriler konusunda eksiklikler COVID-19 sebebi ile hayatını kaybeden sanatçılar ile daha da genişlemiştir.
Dijital sanatın sadece sanal ortamlarda değil fiziksel mekanlarda ve müzelerde de var oldukları bilinmektedir. Pandemi ile birlikte gelişen önlemler neticesinde fiziksel mekanlar için getirilen kısıtlamalar dijital sanatın mekânsal gelişiminde olumsuz etkiler yaratmıştır. Enstalasyon niteliğinde yapılan çalışmalar mekân, izleyici etkileşimli sanat yapıları ve interaktif mekânsal olanaklar kısıtlamalar doğrultusunda pandemi sonrasına ertelenerek kültür-sanat turizmi ve ekonomik aksaklıklara sebep olmuştur. Birçok önemli çağdaş sanat fuarları ve organizasyonlar iptal edilmiştir. Uluslararası ve ulusal çapta etkileşim ile gelişen sanat ve izleyici ilişkisi seyahat yasakları ve önlemler doğrultusunda sorunlar yaşanmasına sebep olmuştur.

> En önemlisi de hem pandemi hem de Türkiye'nin dış politikasındaki gerginlikler yüzünden sanatçılar ve sanat uzmanların yaşamsal gereksinimi olan uluslararası dolaşımı ve platformlarda dolaşıp görünür olması engelleniyor."[…] "Eğer devlet ve yerel yönetim kültür ve sanat politikaları günün koşullarına göre yenilenmez ise, bu kısıtlayıcı koşutlar yakın geleceğin yaratıcı kuşağını olumsuz etkileyecek ve geniş kitlenin özgür ifade, eleştirel bakış ve yaratıcı yeniliklere ulaşması da gerçekleşmeyecek. Bu bağlamda özellikle yerel yönetimlere büyük sorumluluk düşüyor; kültür ve sanat politikaları gözden geçirilmeli ve uzmanların desteğiyle değiştirilmeli ve yenilenmeli. (Beral Madra, 2020)

Sentetik ortamlar ve sanal imkanlar kişiden kişiye değişim göstermektedir. Dijital kanallar teknolojik olanaklar doğrultusunda erişime açık olmakta ve her kesimin hakimiyeti olan alanlar içerisinde değildir. Yeniyi anlamak ve anlamlandırmak gelişim sürecinde olan ve her geçen gün değişen yeni medya olanakları için zorluklara sebep olabilmektedir. İletişimin vazgeçilmez araçları haline gelen teknolojik aygıtlar ile gelenekseli dijitale taşımak mümkündür fakat ekonomik olanaklar ile erişilebilen bu aygıtlar sınırsız erişim imkanının sınırlı hale gelmesine sebep olmaktadır.

Sinema, video, ses gibi sanat yapıları dijital dönüşüme en iyi ayak uyduran ve gelişmelerden olumlu etkilenen alanlardandır. Tanımlarında ciddi bir değişiklik ve sistematikte geniş bir revizyon gerektirmemektedir. Resim, heykel, tiyatro ve fiziksel dünyada varlığı şimdiye kadar tanımlanmış sanatsal alanlar için bu durum daha farklı devam etmiştir. Teknolojik gelişmeler ve disiplinler arası durum sanatın güncel tanım ve sınırlarını sürekli güncellenmeye ve değişime zorunlu kılmıştır. İnternet içerisinde milyonlarca veriyi barındıran ve bu verilerin birçok alternatif ulaşım yollarını beraberinde getiren bir teknolojik yapıya sahiptir. Bu yoğunluk sanat çevresi ve bilgi kanalları için birtakım sorunları da içinde barındırmaktadır. Bu zorluklardan başlıcası sınırsız veri içindeki bilgi kirliliği ve kontrolsüz teknoloji kullanımıdır. İnteraktif medya imkanları ve internetin yapı taşı olan yazılım ve kodlamalar her zaman iyi niyetli olmayabilmektedir. Siber güvenlik sağlayıcıları ve siber

güvenlik yasaları Türkiye'de birçok eksiğe sahip alanlardandır. Olumlu ve iyiye kullanım dışında tehdit yaratabilmekte ve bu yazılımlar uluslararası güvenlik yasaları içerisinde de eksikleri olan alanlardan sayılabilmektedir.

İnternet sağlayıcıları uluslararası olarak sergilenen ve sunulan bazı kanallara ve imkanlara erişim kısıtlaması getirmekte ve güncel sanat hareketleri her ülkeden aynı verimle takip edilememektedir. Devletler ve sistemleri aşan bu ortak geleceğin dünyası olarak adlandırılan yapı hala deneysellik içerisinde gelişmelere devam etmekte ve denetim mekanizması tam anlamıyla oluşturulmamıştır.

Tüketimin arttığı ve üretimin daha da düşük bantlara taşındığı COVID-19 döneminde göstergelerin birçok alanda yoğun olması ve NFT gibi kendi dijital borsasını oluşturan metalar sanatın değerini ve yerini değiştirebilen yapılar olmuştur. Tüketimin kültür ve sanat bağlamında değer kaybettiren hızlı aygıtlarla gündelik yaşamın hızını aşan bir olasılık bütünü içerisinde varlığını sürdürmesi birtakım olumsuzlukları getirebilmektedir. Salgının başlangıcı ile birlikte eğitim, alışveriş, iletişim ve sanat gibi hayatın içerisinde değişkenlere ve gelişmelere açık yapılar iç içe girmektedir. Sayfaların gelir elde edebilmesi ve ekonomik kaygılar ile sanal sanatsal gösterim ortamları içerisinde reklam iş birlikleri ve kontrolsüz reklam görüntüleri. Göstergelerin ve imgelerin alımlayıcı tarafında farklı anlamlara ve ana başlıktan uzaklaşmasına sebep olabilmektedir.

Makine bellek yapısı bakımından bir veri deposu haline gelmiştir. Sanatçılar ve sosyal bağlantılardaki esinlenme yöntemleri ile yüklenen verinin işlenmeye ve çoğaltılmaya açık olması, yeni medyanın yapıtlardaki özgün arayışına farklı temelde bakışı ortaya koymuştur. Özgünlüğün ve öznelliğin oluşturduğu yapı yeni varyasyonlar ve ihtimallerle, yeniden üretim tekniklerinin temeli haline gelmiştir.

5. UYGULAMALAR

Tezin bu bölümünde COVID-19'u konu aldığım ve dijital alanda yaptığım uygulamalar yer almaktadır. COVID-19 dönemi ile başlayan araştırmalarım ve geçmiş çalışmalarımdan yaptığım geliştirmeler doğrultusunda "distopya" ana başlığı üzerinden çalışmalarımı sürdürmeye devam ettim.

Uygulama 1



Görsel 46. Emre Yüksel, Cov2.0 Varyasyon, 2022, Dijital

Temel boya tekniklerinin olanakları ve malzeme kullanımı ile birlikte dijital ortama aktarılan resim, yeni medya teknikleri ile yeniden üretime açık hale gelmektedir. Dijital fotoğraf makineleri, ortam araçları, giyilebilir mobil teknolojik araçların COVID-19 dönemi ile birlikte hayatımızın her alanında yer alması ve ihtiyaç yaratması çalışmaların konusu haline geldi. Dijital varyasyonları ve sınırsız seçeneği ile yeni medya araçlarının kullanımı arttı. Makineler ve insanlar üzerinden kurgulanan bu imge teknoloji ve geleneksel sanat yapısının ortaklığını sağlayabilmekte ve güncel sanat yapısının yeniden üretme tekniği ile dijitalleşmesine olanak tanımaktadır.

Uygulama 2



Görsel 47. Emre Yüksel, Cov 2.0-1. Varyasyon, 2022, Dijital

Sanat yapıtları ayrıntılar ve temel yapı üzerinden fotoğraf, dijital baskı, tarayıcılar ve programlar üzerinden yeniden organize edilebilir veya çoğaltılabilir olanaklara sahiptir. "Cov 2.0-1 Varyasyon" adlı yapılan çalışmada, "FUTURE" çalışmasından alınan ayrıntı ile yeniden üretimi ve bağlam değişikliği sağlanmıştır. Çalışmanın ismi Covid-19 ve pandeminin getirdiği sınırlar ile yeniden üretim olgusu üzerine belirlenmiştir.

Uygulama 3



Görsel 48. Emre Yüksel, Tecrit 2.0, Transfer Baskı Üzerine Dijital Düzenleme, 2022

COVID-19 döneminde alınan önlemler sebebi ile dış fiziksel dünya verilerini güncel olarak fiziksel yapıyla almanın zor olduğu bir dönemdir. Fiziksel dış yapılardan uzaklaşmanın sanatçılar üzerinde arşive ve geçmiş verilere ulaşıp yeniden üretme yöntemlerine yöneldiğini söylemek mümkündür. 2017'de dijital fotoğraf makinesi ile çekilen ve transfer baskı tekniği ile fiziksel bir yapıt kimliğine sahip olan özgün çalışma, 2022 yılında dijital müdahalelerle güncel bir mesele olan COVID-19 temelini içerik olarak destekleyebilmektedir. Ev ve özgün alanlarda geçirilen zamanların artması birçok insanda olumsuz sosyal ve psikolojik sonuçlara sebep olmuştur. "Tecrit 2.0" adlı çalışma da sokağa çıkma kısıtlamaları ve bunun yarattığı psikolojik karşılıkları temel mesele etmektedir. Sanatın fiziksel dünyadaki gerçek verilerden uzaklaşması ve dijital veri kaynaklarına yönelmesi ile birlikte alternatif bakış açısı geliştirme ve kurgulama eğilimleri artmaktadır. Dijital verilerin COVID-19 dönemi bağlamında sanatın malzemesi, tekniği, ortamı ve terminolojisi için alternatif yarattığını söyleyebiliriz.

Uygulama 4



Görsel 49. Emre Yüksel, Human 2.0, 2022, Transfer Baskı Üzerine Dijital Düzenleme

Trans-hümanizm veya post-hümanizm ile ilgili veriler doğrultusunda kurgulanan "Human 2.0" çalışması temelde insan ve insanın yarattığı teknolojiyi konu almaktadır. Pandemi ile artan insanın günlük yaşantısında teknolojik araç kullanımları ve teknolojinin insan hayatında konumlandırılması tartışma yaratan ve alternatif görüşlere sebep olan alanlardandır. Bu çalışma insanın yarattığı algoritmalar ve yapay zekâ araçları ile bu araçların insandan daha üstün yapıyı temsil etmesine eleştiri olarak kurgulanmıştır. Çalışmada özgün dijital fotoğraftan alınan transfer baskı, dijital ortamda müdahale ile yeniden oluşturulmuştur.

Uygulama 5



Görsel 50. Emre Yüksel, T.H 2.0, Dijital, 2022

Dijital tekniklerin gelişmesi ve olanakların artması ile birlikte bilgi ve enformasyona ulaşımın kolay olmasıyla birlikte veriye ulaşılabilecek kaynakların daha karmaşık algoritmalara sahip olduğunu söyleyebiliriz. “T.H 2.0” adlı çalışma dijital resim ve video tekniği ile yapılmıştır. Bu çalışmada bilinç ve bilinç altına işlenen verilerin teknik olarak bilgi patlamasının anlatımı hedeflenmiştir. Zemin olarak belirlenen yeşil alan sinemada uygulanan yeşil perde ve dijital post-prodüksiyon teknolojisinin temsili olarak konumlandırılmıştır. Pandemi ile birlikte gelişen teknolojik ihtiyaç ve bilgiye ulaşım için kullanılan araçlar aracılığı ile doğru bilgiye ve salt gerçekliğe ulaşımın karmaşık olması anlatımda temel alınmıştır.

Uygulama 6



Görsel 51. Emre Yüksel, Sınırların Ötesinden, TÜAB, 90x200cm, 2022

İnsansı robotlar ve düşünebilen makinelerin işlendiği "Sınırların Ötesinden" adlı çalışma ile yaratılan teknoloji ve insan konumlamaları distopik temeller üzerinden anlatılmıştır. Çalışmalarda genel olarak yer alan emniyet şeritleri sınırlamaları ve distopik yapıyı temsil etmekte olan imgelerdir.

Pandemi ile gelişen sınırlandırmalar ve dönemsel olarak gelişiminde ivme kazanan yapay zekâ araç ve ortamları ile birlikte post-hümanizm sorguları çalışmanın temel meselesini belirlemektedir.

Uygulama 7



Görsel 52. Emre Yüksel, FUTURE, 2022 TÜAB, 100x120 cm

Sanat pandemi döneminde en çok sıkıntı ile karşılaşan disiplinlerden biridir. Sanatçıların yeni normal olarak adlandırılan 2020 sonrasına kadar doğadan kopup teknoloji ve iç dünyaya döndüğü psikoloji temelli kaynaklar ile açıklanmaktadır. Gelecek üzerine pandemi dönemi ile birlikte düşünceler daha distopik ve karamsar temellere sahip olabilmektedir. Bilim kurgu yapımlarında yoğun bir şekilde konu olan distopik gelecek kuramları pandemi döneminin de etkisiyle "FUTURE" adlı çalışmanın temelini oluşturmuştur. Bazı çalışmaları yapay zekâ algoritmaları ve trans hümanizm teorileri üzerinden yeniden üretimini sağlanmıştır. "Uygulama 7" çalışmasının alternatif varyasyonel çalışmaları sonucunda elde edilen veriler ve görsel yeniden üretim aracı olarak yapay zekâ kullanılmıştır.

Uygulama 7.1



Görsel 53. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 1, 2023

Uygulama 7.2



Görsel 54. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 2, 2023

Uygulama 7.3



Görsel 55. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 3, 2023

Uygulama 7.4



Görsel 56. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 4, 2023

Uygulama 7.5



Görsel 57. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 5, 2023

Uygulama 7.6



Görsel 58. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 6, 2023

Uygulama 7.7



Görsel 59. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 7, 2023

Uygulama 7.8



Görsel 60. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 8, 2023

Uygulama 7.9



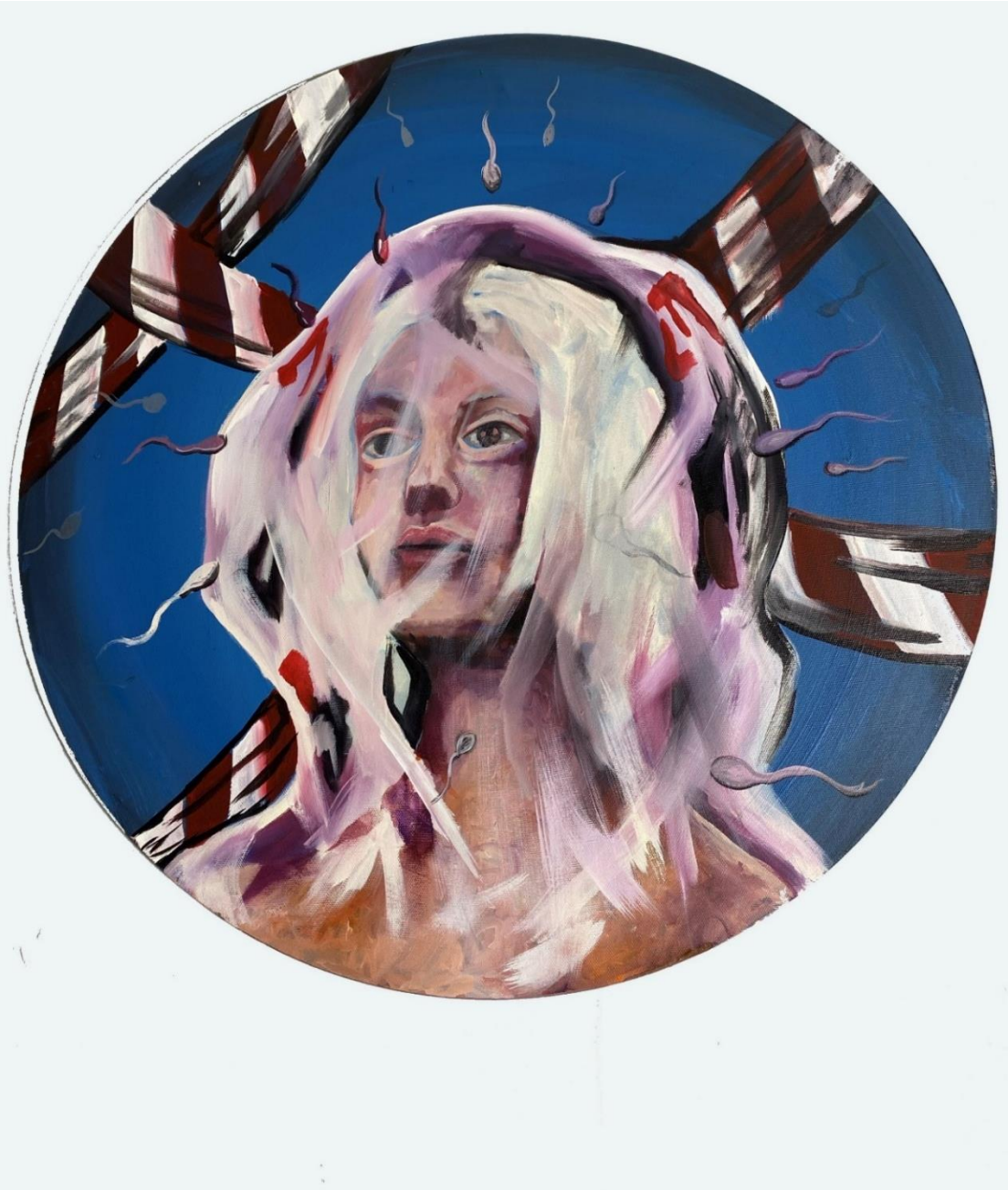
Görsel 61. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 9, 2023

Uygulama 7.10



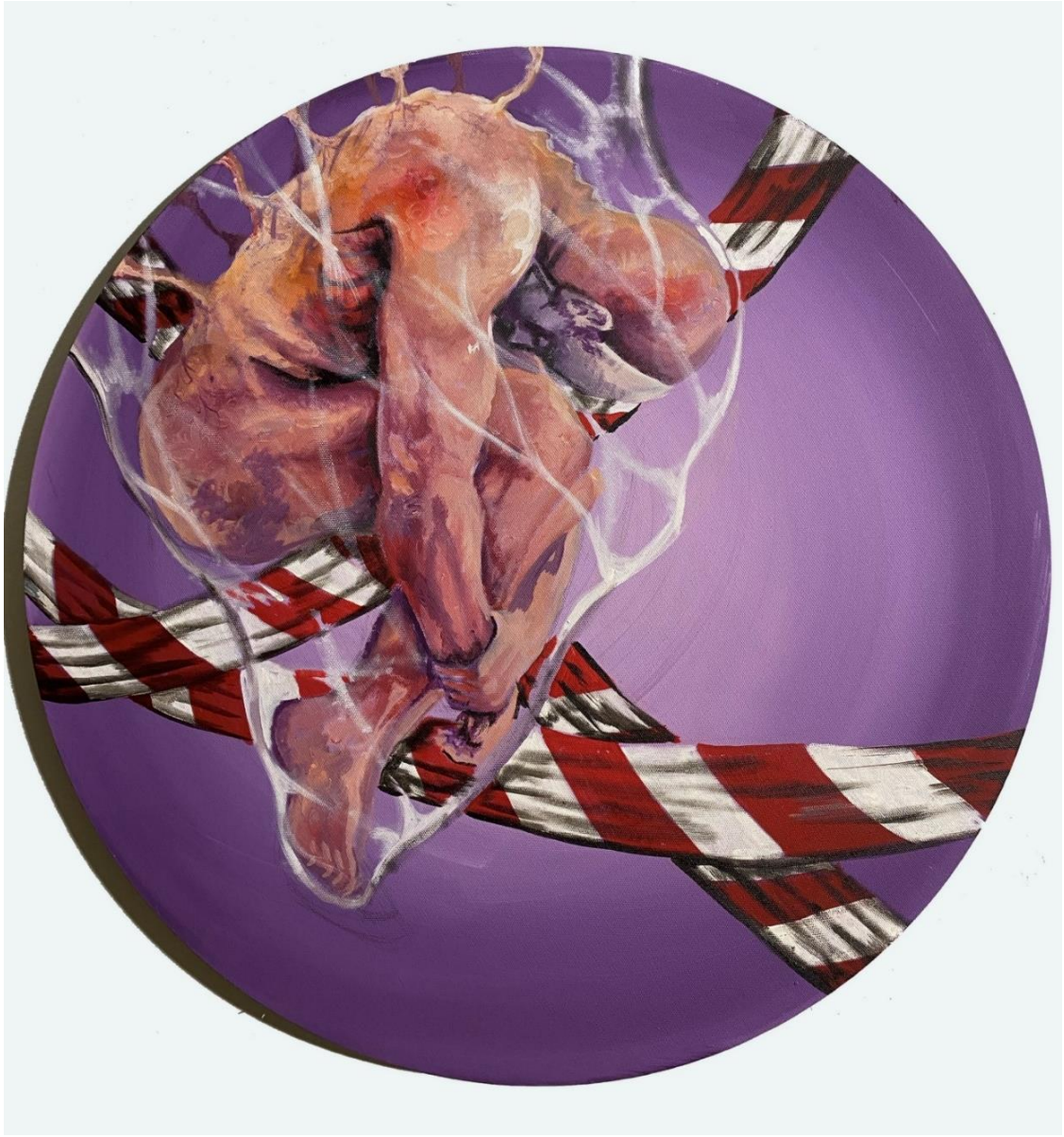
Görsel 62. Emre Yüksel, Future YZ Varyasyonu 10, 2023

Uygulama 8



Görsel 63. Emre Yüksel, Human 2.0.3, 60cmx60 cm, TÜAB, 2022

Uygulama 9



Görsel 64. Emre Yüksel, Sentetic Human 2.0.3, 60cm Ø, TÜAB, 2022

Uygulama 10



Görsel 65. Emre Yüksel, Sentetic 2.0. , 60cm Ø , TÜAB, 2022

Uygulama 11



Görsel 66. Emre Yüksel, SALT H. 2.0.3,2022, 80cm Ø, TÜAB

Yapay zekâ ile gösterimi sağlanan ve DNA bileşenlerinden arınmış insan bedeni temel alınan "SALT H. 2.0.3" adlı çalışmada zaman içerisinde değişen ve salgınlarla birlikte zayıflayan insan bedeni konu edilmiştir. COVID-19, Veba, İspanyol gribi gibi birçok hastalığın öldürücü ve insan bedenini zayıflatan etkileri kaynaklarca bildirilmiştir. Temelde bu mesele üzerinden trans-hümanizm algısını ve insan bedeninin sınırlarını çözümlemeleri yapılmıştır. Uygulamalar temellerinde ve sürecinde COVID-19 pandemisi dönemindeki teknolojik altyapı ve donanımlara duyulan ihtiyaç doğrultusunda, gelişen ve yaygınlaşan Yeni Medya Sanatını konu almaktadır.

Özgün yapılara sahip olan, fotoğraf teknolojisi ile üretilen yapıtın ve veriye bağlı yeniden üretimi mümkün olan dijital tabanın, geleneksel metotların, dijitalde yeni kimlik kazanmasını

sağlayabilmektedir. Geleneksel ve dijital yöntemlerle sağlanan uygulamalar, çözümsel bir metot olarak tez içerisinde sunulmuştur.

6. SONUÇLAR

Tarih boyunca birçok sosyal mesele sanatın içeriğinde, gelişiminde, hayatın içindeki sınırlarında ciddi etkiler yaratmıştır. Kırılma noktaları ve dönüşüm varyasyonları ile aktif hayattan ve doğadan esinlenerek üretilen sanat yapıtları dönüşümün içerisinde yeni yollar ve alternatifler aramaktadır. COVID-19 salgını ile birlikte gelişen pandemi dönemi hayatın her alanı gibi sanatı da olumlu ve olumsuz birçok konuda etkileyip alternatif yollara girmesini sağlamıştır.

Dijital dönüşüm ve dijitale adapte olma süreci olarak adlandırabileceğimiz pandemi dönemi ile birlikte, teknolojinin yeni mekân, yeni olanaklar ve yeni teknik geliştirmede etkinliği artmıştır. Devletler bu dönemde yapacağı çağrıları ve birçok gösterimleri dijitali ortam olarak kullanarak duyurmuş ve kamusal alanlarda sosyal mesajlar vermek için sanatın dijital kanalından yararlanmıştır. Fiziksel mekanların içerisinde varlığını sürdüren sanat eserlerinin dijital teknolojinin gelişmesi ve COVID-19 pandemisi döneminde ortaya çıkan NFT aracılığı ile sanat tarihinin önemli eserleri de dijital varyasyonlar olarak yeni medya içerisinde yer almaya başlamıştır.

Pandemik durumlar ve olaylar insanların sosyal ortamlardan daha korunaklı ve kontrollü alanlar içerisinde dönemsel olarak hayatlarını sürdürme gereksinimini oluşturmuştur. COVID-19 döneminde de uygulanan bu politika ile birlikte sanal ortamlar ve dijital aygıtlar hayatımızda daha fazla imkân sunması için çözüm sağlamıştır. Farklı başlıklar ile incelenen bu veriler doğrultusunda yeni medya sanatının gelişiminde olumlu olumsuz birçok etki alanı incelendi. Sosyal kısıtlama ve alınan önlemlerle birlikte gelişen süreç insan davranışları ve alışılmış gündelik hayat standartlarını değiştirdi. Bu değişimin etkili olduğu kültür sanat alanlarından biri olan dijital sanat teknik olanakları ile süregelen gelişiminde hızlanmaya, bu alanların gerekliliğinin artması ile birlikte teşviklerinde daha fazla olmasına sebep olmuştur.

Trans hümanizm ve post hümanizm gibi kavramlar ile insan teknoloji ilişkisinde ve gelecek insan yapısının planlaması konularından yola çıkarak insanın teknolojiye ihtiyacı günümüzün vazgeçilmez bir parçası olduğunu açıklamaktadır. Pandemik durumlara karşı insan bünyesinin zayıf kalması ve etkili çözümün bulunmasının teknik olarak zaman alması ile birlikte post hümanizm yapısının savunduğu görüş daha iyi anlaşılmıştır. Teknolojinin imkân ve teknikleri ile salgında yaşanan yıkımı ve olumsuz etkileri azaltma konusunda çalışan uzmanlarla birlikte teknolojinin günümüz insan fizyolojisi ve sosyal hayatı için gerekliliği artmıştır. Tezin "*3.1.3. Post-hümanizm Bağlamında Yeni Medya Sanatı*" bölümündeki incelemeler ile birlikte insan ve makine arasındaki geçmişten günümüze gelişen bağ anlatılmıştır.

Pandemi ile birlikte NFT teknolojisi ve sanal ortam araştırmalarının arttığını söylemek mümkündür. NFT güncel dijital sanat ortamı ve müzelerdeki sanat eserlerine kadar dönüştürülen sanal sanat yapısı haline gelmiştir. Dijital Sanatın fiziksel sınırların ötesinde insana etki alanı ve alternatif mekânsal imkânı yarattığını söyleyebiliriz. Mekân, araç ve teknik bakımdan incelediğimizde olumlu olumsuz birçok yanının olduğunu ve deneysel yapısı ile birlikte bilimsel temellere ulaşmanın bir aracı

olarak kullanılabilirliği farklı kaynaklar aracılığı ile sunulmuştur. Araştırmanın konu aldığı temeller ile pandemi dönemi ile gelişimi konusunda dijital alanların ve dijital sanat yapısının incelemesi sağlanmıştır.

Yapay zekâ projeleri, algoritmik sanat, NFT ile birlikte birçok alt başlığa sahip olan yeni medya sanatı ile ilgili pandemi süreci ile birlikte Türkiye'de artan ortam ve imkanlar söz konusudur. Online eğitim imkanları ve teknoloji imkanları ile birlikte kamusal alanlarda dijital sanat yapıtları ile daha fazla karşılaşılabilecek imkanlar sağladığını söylemek mümkün. Türkiye'de Doğuş Grup gibi firmalar dijital sanata daha fazla yatırım yapmaya başlamış, yatırım teşvikleri ile ilgili iş birlikleri sağlamıştır.

Uygulamalar farklı başlıklar ile anlatılan sanatta dijitalleşme ve dijital sanatın yaygınlaşma sürecinde COVID-19 etkileri temel alındığında güncel sanat formlarındaki değişimi anlatmak ve anlamak hedefler içerisinde yer almıştır. Türkiye'de geleneksel teknik ve imkanların alternatiflerle değişim ve yeni kimlik oluşturmasında dijital olanakların etkileri ve pandemi süreci büyük rol oynamaktadır. Dijital müzecilik ve sayısal verilerle oluşturulan sanal sanat mekanlarının sanatın her alanıyla birlikte dijital sanata ayırdığı yer artmıştır. Geleneksel formlar fotoğraf, video, yazıcı ve birçok sanala dönüştürme aracı ile yeniden üretilebilir ve çoğaltılabilir yapılara dönüşmesi dışında dijital sanatın bir kolu veya aracı haline de gelebilmesine olanak sağlamıştır. Verilerin saklanması ve yeniden üretimi doğrultusunda yeni medya sanatı oluşum sürecinde veya yapay zekanın intihal durumunda araçsallaşmıştır. COVID-19 pandemisi ile birlikte gelişen ve değişen süreç dijital sanatı fiziki ve sanal ortamlarda yaygınlığını arttırmış, gösterim alan ve olanaklarını yeniden belirlemede yardımcı oluştur. Günümüz Türkiye sanatının uluslararası ve geniş gösterimi bakımından dijitalleşme süreci COVID-19 pandemisi döneminde ihtiyaca dönüşmüş ve süregelen sanat yapısında önemli rol oynamıştır.

Tezin farklı başlıklarla sunulan verileri doğrultusunda amaç, ilke ve yöntemleri bakımından COVID-19 dönemindeki Türkiye ve dünya sanatında dijital sanata ayrılan yerin değişim süreci geçmiş dönemlerin verileri ve incelemeleri ile anlatılmış ve sunulmuştur.

KAYNAKÇA

[1]. Adorno T. (2014). *Kültür endüstrisi kültür yönetimi*, (Çev. N. Ünler, M. Tüzel ve E. Gen). İstanbul: İletişim Yayınları, 9. Baskı.

[2]. Akbulut, D. (2018). *Dijital çağda sanatın ve sanatçının konumu.* İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 8 (17), 117-123.

[3]. Artam. (2021). "İş Bankası'nın İlk Eseri NFT'ye Çevrildi". https://artam.com/makaleler/konularkonuklar/is-bankasinin-ilk-eseri-nftye-cevrildi Erişim tarihi: 03.01.2022.

[4]. Elif, A. (2020). Dijital çağda kompozit portreler: Art-e Sanat Dergisi, 13 (25), 211-227.

[5]. Baudrillard, J. (2015) *Tüketim toplumu*: (Çev. A. Şenel). İstanbul: Ayrıntı Yayınları

[6]. Baudrillard, J (2021). *Sanat komplosu:* (Çev. E. Gen ve I. Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları

[7]. Becker, S. H.(1982). Art worlds: London: University Of California Press.

[8]. Barnard, M. (2010). *Sanat, tasarım ve görsel kültür*: (Çev. G. Korkmaz). Ankara:Ütopya Yayınevi.

[9]. Ekim Can Bayram, .(2012). *Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

[10]. Benjamin, W. (2002). *Walter Benjamin, pasajlar*: (Çev. A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

[11]. Berger, J. (1995). *Görme biçimleri*: (Çev. Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.

[12]. Bulut, Ş. (2018). *Güncel sanatı (kavramsal) anlamaya çalışmak*: İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 4 (1), 69-76.

[13]. Cumhuriyet, (2021), https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/kripto-parada-bir-ilk-dijital-sanat-eseri-69-milyon-dolara-satildi-1820205#:~:text=Beeple%20olarak%20bilinen%20dijital%20artist,günü%2069.3%20milyon%20dolara%20satıldı.

[14]. Dan, A. (2021). NFT's reshape brand marketing In the creator economy https://www.forbes.com/sites/avidan/2021/09/13/nfts-reshape-brand-marketing-in-the-creatoreconomy/?sh=272e6f06da2d. Erişim tarihi: 12.10.2022

[15]. Diker E. (2020) Kovid-19 salgını döneminde sosyal medya kullanımı. TRT Akademi: https://trtakademi.net/koronavirus-kategori/kovid-19-salgini-doneminde-sosyal-medya-kullanimi/ adresinden edinilmiştir.

[16]. Dündar, Nur, F. (2013*). Dijital Sanatın Gerçekliğinin İrdelenmesi*. Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, 5 (2), 103-111.

[17]. Dini, R. (2021). *Walter Benjamin'in mekanik yeniden üretim çağında anat eseri*: (Çev. O. Yiğit), İstanbul: Ketebe Yayınları

[18]. Evrensel (2009). Haritasız sergi, *Evrensel Haber*, https://www.evrensel.net/haber/207186/haritasiz-sergi adresinden edinilmiştir.

[19]. Gleibergman O. (2017), *Blade Runner: The Sci-Fi Movie That Became a Geek Metaphor for Art* https://variety.com/2017/film/columns/how-blade-runner-became-a-geek-metaphor-for-art-1202583468/ adresinden edinilmiştir.

[20]. Gökgöz, Z. (2020). *Corona ve sanat perspektif*: https://www.perspektif.online/korona-ve-sanat/ adresinden edinilmiştir.

[21]. Holmes, H. (2021, 4 5). David Hockney is Skeptical About NFTs and Thinks Beeple's Work Looks 'Silly'. Observer: https://observer.com/2021/04/david-hockney-nfts-beeple/ ad adresinden edinilmiştir.

[22]. Kahraman, H. B. (2013). *Türkiye'de görsel bilincin oluşumu.* İstanbul: Kapı Yayınları

[23]. Karasar, Ş. (2004). *Eğitimde yeni iletişim teknolojileri* -Internet ve Sanal Yüksek Eğitim-TOJET.

[24]. Keser, A. (2005). *Çalışma yaşamı ile yaşam doyumu ilişkisine teorik* bakış. İstanbul:İstanbul Üniversitesi Yayınları.

[25]. Kılıç Özkan, P. (2021). *Pandemi etkisinde "yeni" sergi mekânı deneyimi.* Mimarlık Dergisi. 58 - 417.

[26]. Kocagil, M. (2021). *Fenomen haline gelen NFT'ler, sanat mı yoksa illüzyon mu? , Platin Dergisi* https://www.platinonline.com/teknoloji/fenomen-haline-gelen-nftler-sanat-mi-yoksa-bir-illuzyon-mu-1079736 adresinden edinilmiştir.

[27]. Kuş, O. (2021) *Metaverse: 'dijital büyük patlamada' fırsatlar ve endişelere yönelik algılar.* https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2083286 adresinden edinilmiştir.

[28]. Kuruüzümcü, R. (2010). Bir ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik. Sanat Dergisi, (12), 93-96.

[29]. Kurzweil, R. (2018). *İnsanlık 2.0- tekilliğe doğru biyolojisini aşan insan*. (Çev. M. Şengel). İstanbul: Alfa Yayınevi

[30]. Kültür Sanat Servisi. (2021). "Refik Anadol Tarihe Geçti". Milliyet. https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/refikanadol-tarihe-gecti-6614700 adresinden edinilmiştir.

[31]. Ma, V. (2021). 5 Futuristic Jobs of The Metaverse. https://hackernoon.com/5-futuristic-jobs-of-the-metaverse adresinden edinilmiştir.

[32]. Madra, B. (2020). Pandemi sürecinde sanat ve kültür politikası, Hekim Sözü Dergisi, Eylül-Ekim 2020 sayısı, 42-43.

[33]. Manovich, L. (2003). Introduction to New Media Reader. Edt. Noah Wardrip-Fruin and Nic Montfort. London: The Mıt Press.

[34]. Oduncu, S. (2022) "NFT, kripto ve sanatı Türkiye'deki yansımaları. SDÜ Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Sayı:29 Erişim: 20.11.2022 https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2281770

[35]. Paul, C. (2003). *"Digital Art"*, London: Thames & Hudson Ltd.

[36]. Philiph K. D. (2021). *"Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?",* (Çev. N. Yener) İstanbul: Alfa Yayınları.

[37]. Sayın, Z. (2013) "İmgenin pornografisi", İstanbul, Metis Yayınları.

[38]. Sımmel, G. (2017). *Modern kültürde çatışım:* (Çev. T. Bora, U. Özmakas, N. Kalaycı v E. Gen), İstanbul: İletişim Yayınları, 11. Baskı

[39]. Suzi, Gablik (2000.), *Kaygı nesneleri: kültürel muhalefet tarzları*. (Çev. K. Atakay), Sanat Dünyamız, 75

[40]. Steawart, E.C. (2001). *Culture of the mind: on the origins of meaning and emotion. James Lull* (Ed.). Culture in the Communication Age. London: Routledge.

[41]. Tanyel, Başar, Ç. (2021). Pandeminin Gölgesinde Sanat-Sanatçı-İzleyici. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (25), 51-67.

[42]. Telli, H. (2021), *Sayıların sanatı, sanatın sayıları.* Kontrast Dergi: https://kontrastdergi.com/hamdi-telli-sayilarin-sanati-sanatin-sayisali-27-sayi/ adresinden edinilmiştir.

[43]. The Times. (2021). *David Hockney brushes off 'crooks and swindlers' of digital art.* thetimes.co. https://www.thetimes.co.uk/article/david-hockney-brushes-off-crooks-and-swindlers-of-digital-art-bwjvlhp7l adresinden edinilmiştir.

[44]. Thomas, L. (2021). *Refik Anadol creates ınovative AI NFT exhibit from MoMA's Metadata. NFT now*.. https://nftnow.com/features/refik-anadol-ai-nft-art-from-moma-metadata/ adresinden edinilmiştir.

[45]. Trautman, L., J. (2021). *Virtual art and Non-fungible Tokens*. SSRN Electronic Journal http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3814087 adresinden edinilmiştir.

[46]. T24 (2022). *Dünyanın "sanat eseri tescilli ilk NFT'si', Atatürk'ün fotoğrafı oldu*. T24 Bağımsız Gazetesi

https://t24.com.tr/haber/dunyanin-sanat-eseri-tescilli-ilk-nft-si-ataturk-un-fotografi-oldu,1055036 adresinden edinilmiştir.

[47]. T.C Sağlık Bakanlığı, (2020). *COVID 19 Nedir?*. adlı yazı,

https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66300/covid-19-nedir-.html adresinden edinilmiştir.

[48]. Uçak, O. (2021). Kültürlerarası iletişimde tek kültüre doğru: Dijital kültür. İstanbul: Aydin Üniversitesi Dergisi https://doi.org/10.17932/CTC.2021/ctc21. adresinden edinilmiştir.

[49]. Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. (Çev. O. Akınhay). İstanbul: Akbank Yayıncılık.

[50]. Worldometers (2020) https://www.worldometers.info/coronavirus/ adresinden edinilmiştir.

[51]. Yılmazer, D. (2021). Sanatta yapay zekâ. Permaino. https://pharmaino.com/sanatta-yapay-zeka/ adresinden edinilmiştir.

[52]. Yiğit E. (2021). Pandemi sürecinde sanat alanındaki dayanışma pratikleri ve örgütlenme üzerine bazı saptamalar. *Argonotlar*. https://argonotlar.com/pandemi-surecinde-sanat-alanindaki-dayanisma-pratikleri/ adresinden edinilmiştir.

[53]. Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi: 3 : 213–238

ŞEKİLLER KAYNAKÇASI

[54]. Görsel 1. http://www.fiocruz.br/ioc/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=3445&sid=32 adresinde edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 20.10.2022)

[55]. Görsel 2. https://tr.wikipedia.org/wiki/Veba_(Böcklin) adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 21.10.2022)

[56]. Görsel 3. https://arhm.ktb.gov.tr/artworks/detail/28/tifus adresinden edinilmiştir. (Erişim: 14.10.2022)

[57]. Görsel 4. https://sputniknews.com.tr/20200416/banksy-bile-karantinada-esim-evden-calismamdan-nefret-ediyor-1041843285.html adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 21.11.2022)

[58]. Görsel 5. https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52567598 adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 11.09.2021)

[59]. Görsel. 7. https://www.diebalkone.net/diebalkone adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 12.10.2022)

[60]. Görsel 8. https://www.diebalkone.net/diebalkone adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 12.10.2022)

[61]. Görsel 9. www. hockneypictures.com adresinden edinilmiştir. (Erişim: 10.11. 2022).

[62]. Görsel 10. *http://www.leblebitozu.com/pablo-picasso-kadinlari-ve-onlarin-ilham-verdigi-*

tablolar/ adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 14.10.2021)

[63]. Görsel 11. *http://www.leblebitozu.com/pablo-picasso-kadinlari-ve-onlarin-ilham-verdigi-tablolar/* adresinden edinilmiştir. (Erişim Tatihi:14.10.2021)

[64]. Görsel 12. https://juliafullerton-batten.com/types/looking-out-from-within-2020/ adresinden edinilmiştir. (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[65]. Görsel 13. https://juliafullerton-batten.com/types/looking-out-from-within-2020/ (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[66]. Görsel 14. https://www.keranews.org/2020-05-11/artists-paint-a-portrait-of-a-pandemic

[67]. Görsel 15. https://www.npr.org/sections/goatsandsoda/2020/05/11/848480166/artists-paint-a-portrait-of-a-pandemic (Erişim Tarihi: 11.12.2021)

[68]. Görsel 16. https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Transhumanism_h%2B.svg (Erişim Tarihi: 10.10.2022)

[69]. Görsel 17. https://www.eldiario.es/edcreativo/predicciones-blade-runner-ridley-scott_1_5960164.html (Erişim Tarihi: 20.10.2022)

[70]. Görsel 18. https://thequietus.com/articles/11469-stelarc-interview (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[71]. Görsel 19. https://melbourne.sciencegallery.com/events/stelarc-zombies-cyborgs-chimeras

[72]. Görsel 20. https://www.bbc.com/turkce/haberler/2015/09/150923_robotlar_sanat (ErişimTarihi:21.11.2022)

[73]. Görsel 21. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1473123 Erişim Tarihi: (21.10.2021)

[74]. Görsel 22. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1473123 (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[75]. Görsel 23. https://aiartists.org/mike-tyka (Erişim Tarihi: 06.05.2022)

[76]. Görsel 24. https://aiartists.org/mike-tyka (Erişim Tarihi: 06.05.2022)

[77]. Görsel 25.https://en.wikipedia.org/wiki/Everydays:_the_First_5000_Days (Erişim Tarihi: 21.1

[78]. Görsel 26. https://icdn.ensonhaber.com/resimler/diger/kok/2022/08/25/nft_2963.jpg (Erişim Tarihi: 05.01.2022)

[79]. Görsel 27. https://www.3nokta.com/ermitaj-muzesine-sanal-gezi/ (Erişim Tarihi: 21.11.2021)

[80]. Görsel 28. https://www.artdogistanbul.com/wp-content/uploads/2021/07/Leonardo-da-Vinci-Madonna-Litta-1490..jpg (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[81]. Görsel 29. https://artdogistanbul.com/hermitage-museumdan-ilk-nft-girisimi/ (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[82]. Görsel 30. https://fractalistanbul.com/zoom-pandemi/ (Erişim Tarihi: 11.10.2021)

[83]. Görsel 31. https://www.peramuzesi.org.tr/blog/salgin-ve-sanat-sanal-muze-pratikleri/1537

[84]. Görsel 32. https://www.edayigit.xyz/pandemi-surecinde-sanat-alani

[85]. Görsel 33. https://argonotlar.com/pandemi-surecinde-sanat-alanindaki-dayanisma-pratikleri/ (Erişim Tarihi: 20.11.2022)

[86]. Görsel 34. https://www.youtube.com/watch?v=sIRwncPldCQ (Erişim Tarihi: 21.10.2021)

[87]. Görsel 35. https://www.onassis.org/people/refik-anadol-studio

[88]. Görsel 36. https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/ (Erişim Tarihi: 11.10.2021)

[89]. Görsel 37. https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/ (Erişim Tarihi: 11.10.2021)

[90]. Görsel 38. https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/ (Erişim Tarihi: 11.10.2021)

[91]. Görsel 39.https://kontrastdergi.com/hamdi-telli-sayilarin-sanati-sanatin-sayisali-27-sayi/ (Erişim Tarihi: 21.10.2022)

[92]. Görsel 41. https://www.balconnection.com/balconnection-2020 (Erişim Tarihi: 25.12.2022)

[93]. Görsel 42. https://www.balconnection.com/balconnection-2020 (Erişim Tarihi: 25.12.2022)

[94]. Görsel 43. https://www.balconnection.com/balconnection-2020 (Erişim Tarihi: 25.12.2022)

[95]. Görsel 44. https://www.balconnection.com/balconnection-2020 (Erişim Tarihi: 25.12.2022)

[96]. Görsel 45. https://www.balconnection.com/balconnection-2020 (Erişim Tarihi: 25.12.2022)

ÖZGEÇMİŞ