



YIL 2 / CİLT 2 / SAYI 4

YEAR 2 / VOLUME 2 / ISSUE 4

BAYÜ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ

BAÇINI SANAT DERGİSİ

BAYBURT UNIVERSITY, FACULTY OF ART AND DESIGN, BACINI ART JOURNAL



ISSN: 2980-0706



BAÇİNİ

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Baçini, İtalyanca bir terimdir. Bu dilde leğen anlamı olsa bile Türkçe’de “çanak” anlamında kullanılır. Kelime anlamıyla baçini hakkında birçok farklı görüş olsa da özellikle sanat tarihi alanında kullanımı bezeme oluşturmak amacıyla yapıların belirli bölgelerine yerleştirilen seramik kaplara denmektedir. Anadolu’daki Türk döneminde “baçini” uygulamalarının gelişimini Anadolu Selçuklu devri ile başlatabiliriz. Anadolu’nun farklı bölgelerinde yer alan Selçuklu çağı mimari eserlerinin iç ve dış cephelerine kakılmış olarak seramiklere rastlamak mümkündür. Baçini uygulamaları genellikle cami, medrese ve türbe gibi dini yapıların cephelerini süslese de Ani ve Bayburt Kaleleri gibi askeri/sivil mimari örneklerin sur duvarlarında da karşımıza çıkmaktadır.

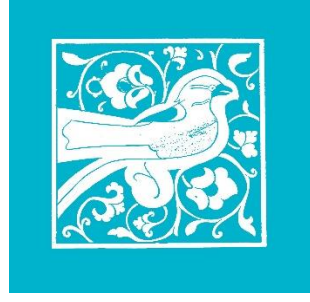
2023 yılında yayın hayatına başlayan Bayburt Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi “BAÇİNİ SANAT DERGİSİ” (BAÇİNİ) uluslararası hakemli ve bilimsel bir dergidir. BAÇİNİ alan yazına nitelikli katkı sunmayı hedeflemiş olan makaleleri, elektronik ortamda bilim ve sanat dünyası ile kaliteli biçimde hızlı ve ücretsiz olarak paylaşmayı kendine misyon edinmiştir.

BAÇİNİ, Ocak ve Temmuz aylarında yılda iki sayı olarak yayımlanmaktadır.

Tüm hakları saklıdır.

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/bacinisanaat>





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Baçini is an Italian word. It means basin in Italian while it has the meaning of bowl in Turkish. There are many concepts about the word of Baçini, but especially it is used for ceramic pots which are placed in certain parts of the buildings in order to create embellishment in art history. We can say that the development of baçini practices in the Turkish period in Anatolia started with the era of Anatolian Seljuk. It is possible to see inlaid ceramics on the interior and exterior facades of Seljuk era's architectural works which were located in different regions of Anatolia. Although examples of baçini usually embellish the facades of religious buildings such as mosques, madrasas and tombs, they can also be seen on the walls of military/civil architectural examples such as Ani Castle and Bayburt Castle.

Baçini Art Journal (Baçini) which started its publication life in 2023 on behalf of Bayburt University Art and Design Faculty, is an international refereed academic e-journal. Baçini has made it its mission to share the articles, which aim to make a qualified contribution to the literature, with the world of science and art electronically with no fee.

Baçini is planned to be published biannually in January and July.

All rights are reserved.

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/bacinisanat>





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL
Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Dergi Sahibi / Journal Owner

Prof. Dr. Mutlu TÜRKMEN

Dergi Yöneticisi ve Baş Editör / Journal Manager and Editor-in-chef

Prof. Dr. Mahir KADAKAL

Editörler / Editors

Doç. Dr. Savaş KESKİN

Doç. Dr. Gökhan KÖMÜR

Dr. Öğr. Üyesi Yasemin TÜMER ÇELİK

Dergi Yayın Kurulu / Editorial Board

Doç. Dr. Mahir Bayramoğlu

Doç. Dr. Savaş Keskin

Dr. Öğr. Üyesi Murat Gürbüz

Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Tümer Çelik

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Eren

Öğr. Gör. Figen Meşeli

Öğr. Gör. İsmail Birlik

Öğr. Gör. Yavuz Kaan Konuk

Öğr. Gör. Umut Barış Ustabulut

Öğr. Gör. Ümit Öz

Öğr. Gör. Osman Canan





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL
Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Alan Editörleri / Field Editors

Fotoğraf / Photography

Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN

Dr. Öğr. Üyesi İmran UZUN

Geleneksel Türk Sanatları / Traditional Turkish Arts

Prof. Dr. Hürrem Sinem ŞANLI

Grafik Tasarım / Graphic Design

Dr. Öğr. Üyesi Tamer KAVURAN

Dr. Bülent POLAT

Görsel İletişim Tasarımı / Visual Communication Design

Dr. Öğr. Üyesi Elvan KANMAZ

Heykel / Sculpture

Doç. Dr. Tülay ÖZKUL

Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı / Jewellery Design

Dr. Öğr. Üyesi Meral BÜYÜKYAZICI

Moda Tasarımı / Fashion Design

Prof. Dr. Birsen ÇİLEROĞLU

Prof. Dr. Saliha AĞAÇ

Mimarlık / Architecture

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet KURUCU





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL
Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Müzik / Music

Doç. Dr. Mehmet Can PELİKOĞLU

Doç. Dr. Yılmaz KAHYAOĞLU

Resim / Painting

Prof. Dr. Çağatay İNAM KARAHAN

Doç. Dr. Mahir BAYRAMOĞLU

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi TOKDİL

Sahne Tasarımı / Stage Design

Dr. Öğr. Üyesi Fatma ŞENER

Sayısal Sanat / Digital Art

Doç. Dr. Huriye KADAKAL

Sinema / Cinema

Doç. Dr. Türker ELİTAŞ

Tekstil Tasarımı / Textile Design

Doç. Dr. Çimen BAYBURTLU





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr. Anna Calluori HOLCOMBE- University of Florida

Prof. Dr. Byoun Il SUN - Namseoul University

Prof. Dr. Aslı YURDİGÜL – Atatürk Üniversitesi / Kırgızistan-Türkiye Manas
Üniversitesi

Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Gültekin AKENGİN - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Hüsamettin KOÇAN - Baksı Müzesi

Prof. Dr. Martin BAEYENS - Gent Royal Nice Academy of Arts

Prof. Dr. Yunus BERKLİ - Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Haldun ÖZKAN - Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Meltem DEMİRCİ KATIRANCI - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Bilim Kurulu

Prof. Dr. Ahmet YATKIN – İnönü Üniversitesi

Prof. Dr. Ali SEYLAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Arif AZİZ – Azerbaycan Devlet Güzel Sanatlar Üniversitesi

Prof. Dr. Ayşe Aslıhan EROĞLU – Atatürk Üniversitesi

Prof. Bakhtiyor MENGLIYEV - Alisher Navoi's Tashkent State University

Prof. Dr. Birsen ÇİLEROĞLU - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Prof. Dr. Besim YILDIRIM – Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Can KARAHAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Cengiz ŞENGÜL – Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Çağatay İNAM KARAHAN – Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Dima RAAD – Lebanese University

Prof. Dr. Erol KILIÇ- Üsküdar Üniversitesi

Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ – Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Haldun ÖZKAN – Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Haluk ZÜLFİKAR – İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. Hasip PEKTAŞ – İstanbul İstinye Üniversitesi

Prof. Dr. Hürrem Sinem ŞANLI - Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Katarina DORDEVIC– University of Nis

Prof. Dr. Kazimierz PAWLAK – Wrocław Academy of Fine Arts

Prof. Dr. Kye-Soo MYUNG - Konkuk University

Prof. Dr. Lola Banon Castellon - University of Valencia

Prof. Dr. Mehmet Gökhan GENEL – Yalova Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet KAVUKÇU – Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Prof. Dr. Mehmet ÖZKARTAL – Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet Serdar ERCİŞ – Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Mohamed El Mouden - University of Cadiz

Prof. Dr. Muhammet Emin KAYSERİLİ – Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa BULAT – Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Neslihan KIYAR – Kocaeli Üniversitesi

Prof. Dr. Neşe YAŞAR ÇEĞİNDİR - Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Nuriye İŞGÖREN - Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Pınar ARAS – Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Saliha Ağaç - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Seçkin ÖZMEN – İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ – Kocaeli Üniversitesi

Prof. Süreyya TEMEL – Kocaeli Üniversitesi

Prof. Dr. Şükrü SİM – İstanbul Üniversitesi

Prof. Dr. Yusuf YURDİGÜL – Atatürk Üniversitesi

Doç. Dr. Katarzyna KRZYKAWSKA - Warsaw University of Life Sciences

Doç. Dr. Laze TRIPKOV - Uluslararası Balkan Üniversitesi





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

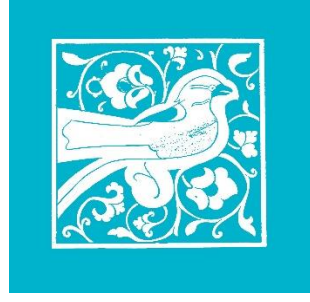
Doç. Dr. Nardane YUSİFOVA – Milli Azərbaycan Tarix Muzeyi

Doç. Dr. Nodirbek JURAKUZIYEV - Alisher Navoi's Tashkent State University

Doç. Dr. Pavel PISKLAKOV - South Ural State University

Doç. Dr. Toyoko MORITA - Kagoshima University





BAÇİNİ

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

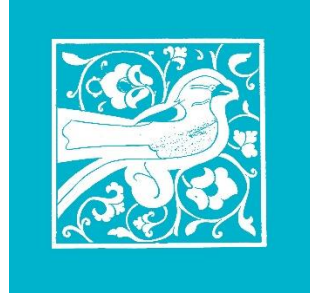
Bayburt Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanı ve Baş Editör
Prof. Dr. Mahir KADAKAL'dan...

Değerli Baçini Sanat Dergisi Okur-Yazarı!

Baçini Sanat Dergisi, “Sürdürülebilir İnsanlık için Sürdürülebilir Sanat ve Bilim” hedefiyle başladığı yayın hikayesinde, tam da hedeflediği gibi, ikinci yılını 4’üncü sayısı ve başarmanın, istikrarın, sanatın saygın temsil alanlarından biri olmanın gururuyla tamamlıyor. Bu sürdürülebilirlik idealinin gerçekleşmesinde ve yeniden gerçekleşmesinde bizimle birlikte tarihin kuruculuğunu üstlenen tüm paydaşlarımıza ve siz değerli sanat okur-yazarlarımıza yürekten teşekkür ederiz. Baçini Sanat Dergisi, tamamladığı iki yılda, sanatı herhangi bir şey için yapmanın tartışmasını asla mevzubahis etmemiş; bilakis bir sanat için bir şeyler yapmanın meselesine odaklanmıştır. Çünkü sanat, her ne için yapılırsa yapılsın, insanın varoluşunu anlamlandırdığı bir aşkınlık deneyimidir. Baçini Sanat Dergisi, insanın sınırları aşmasının gerekçeleriyle değil, yaşanmış deneyimleriyle meşgul olan bir kolektifin temsil pratiği olduğu için insanlığa mâl edilebilir.

Bu kısa şükran bildiriminin akabinde, sanatı ve sanatla ilişkili olan tüm temsili ifade biçimlerini paylaşan; bu paylaşımı bir anlaşma ve çözüm mekanizması olarak çalıştıran insanlığın evrensel vicdanına seslenmek isterim. İnsanlığın eylem gücünü bir kitlesel yok edişe, soykırıma ve utanca dönüştüren yıkıcı tarihi, sanatın yaratıcılığında onarmak ve yenilemek mümkündür. Çünkü sanat, bugün İsrail siyasi rejiminde, bir başka gün ise muhtemelen başka bir istilacı rejimde tezahür edecek olan yıkıcı eylemlere karşı insanlığın sürdürülebilirlik direnci olarak sınırları alt etme gücümüzdür. Sanat, daha önce ne için yapılıyorsa yapılsın; bugün mutlaka sürdürülebilirlik sorunlarına bir çözüm olarak toplumsal sorumluluğun eylem alanı olmalıdır. İsrail’in Filistin’e, Çin’in Uygur Türklerine reva gördüğü zulüm, sanatçının gözünden bir çirkinlik olarak görülmeli ve insanlığın tüm yaratıcı eylem birikimleri tarafından reddedilmelidir. Aksi halde sanat, endüstriyel bir kıskaç içerisinde yalnızca egemenlerin zulüm estetiği olmaktan daha fazlasını ifade etmeyecektir.





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Biri İngilizce, diğer beş tanesiyse Türkçe dilindeki makalelerden oluşan yeni sayımızın, Merve Ekiz Kaya tarafından yazılan **“EDUCATION IN MUSEUMS IN TERMS OF VISUAL CULTURE: LEARNING AND TECHNOLOGY INTEGRATION”** başlıklı ilk makalesi, teknoloji ve öğrenme arasında entegratif bir bağ kurarak dijital görsel kültürün müzelerdeki eğitime yenilikçi ortam deneyimleri kazandırması üzerine bazı teorik ve pratik tezleri tartışıyor.

Sayımızın, İsmail Birlik ve İmran Uzun tarafından yazılan **“SÜRREALİST FOTOĞRAFIN ÖZGÜN YARATICILIĞI ÜZERİNE”** isimli makalesinde ise, gerçeküstüleşen fotoğraf pratiğindeki özgünlük ve yaratıcı/kavramsal eylem boyutu üzerine bazı felsefi ve uygulama yönlü irdellemeler ilişkilendiriliyor. Makalede, fotoğrafta soyutlama ve özdeşleşim boyutunu özgünlük değişkeninde sorgulayan çağdaş bir eleştirel yaklaşım benimseniyor.

Sayımızın, Elif Sayın ve Altan Alkan tarafından yazılan **“TÜRK SAHNE SANATLARI'NDA SAHNE VE SEYİRCİNİN EVRİMİ”** isimli makalesinde, dönüşen ve yakınsanan temsil kültürleri odağında performansın tamamlayıcı boyutları olan sahne/ortam ve seyirci arasındaki evrimsel ilişki konu ediliyor. Makalede, performans aksiyonu, izleyici reaksiyonu ve reaktif mekân elementleri üzerine analogik tezler üretiliyor.

Sayımızın, Ekin Su Kuzu, Yunus Türksad Yegin ve Oya Cansu Demirkale-Kukuoğlu tarafından yazılan **“DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞEN SERGİLEME YÖNTEMLERİ: ÇEVİRİMİÇİ GALERİ VE MÜZELER”** başlıklı makalesinde, sanat eserlerinin sergilenmesinde giderek daha fazla tercih edilen çevrim içi galeri ve müzelerin, müze kültürü bağlamında neleri dönüştürdüğü ve bu dönüşümün sanatsal etki boyutları tartışılıyor.

Sayımızın, Mehmet Akif Özdal tarafından yazılan **“TEKNOLOJİK YENİLİKLERİN TASARIM ALANLARI ÜZERİNE ETKİSİ”** başlıklı makalesinde, grafik tasarımın teknoloji ile bağlılığının neden olduğu sosyo-kültürel etki boyutu inceleniyor. Akıllı web teknolojileri ile giderek başkalaşan tasarım alanının geleceği üzerine öngörülerde bulunuluyor.





BAÇİNİ

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

Sayımızın, Fatih Taşçı tarafından yazılan “**SANATIN YENİ BİR ÜRETİM BİÇİMİ OLARAK YAPAY ZEKÂ**” başlıklı son makalesinde ise bir önceki makaledeki genel teknolojik etki, akıllı teknolojiler ve yapay zekâ özelinde sınırlanarak bir insan-bilgisayar etkileşimi okuması yapılıyor.

Değerli Baçini Sanat okur-yazarı!

Bir sonraki sayıya aynı inanç, ilke ve istikrarla hazırlanma hedefimizde bizlere sunacağınız derin katkı için Üniversitem ve yayın ekibim adına şükranlarımı sunar; bu sayımıza değerli bilimsel çalışmalarıyla katkı sunan akademisyenlerimizi saygı ve muhabbetle selamlarım.





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

Cilt / Volume 2 – Sayı / Issue 4

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

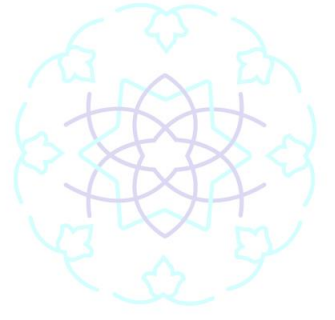
- 1. EDUCATION IN MUSEUMS IN TERMS OF VISUAL CULTURE: LEARNING AND TECHNOLOGY INTEGRATION 1-29**
Görsel Kültür Açısından Müzelerde Eğitim: Öğrenme ve Teknoloji Entegrasyonu
Merve EKİZ KAYA
- 2. SÜRREALİST FOTOĞRAFIN ÖZGÜN YARATICILIĞI ÜZERİNE..... 30-43**
On The Distinctive Creativity of Surrealist Photography
İsmail BİRLİK – İmran UZUN
- 3. TÜRK SAHNE SANATLARI'NDA SAHNE VE SEYİRCİNİN EVRİMİ44-63**
Evolution The Stage and The Audience in Turkish Performing Arts
Elif SAYIN – Altan ALKAN
- 4. DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞEN SERGİLEME YÖNTEMLERİ: ÇEVİRİMİÇİ GALERİ VE MÜZELER 64-81**
Exhibition Methods Transformed by Digitalization: Online Galleries and Museums
Ekin Su KUZU – Yunus Türkşad YEGİN – Oya Cansu DEMİRKALE KUKUOĞLU
- 5. TEKNOLOJİK YENİLİKLERİN TASARIM ALANINA ETKİSİ..... 82-100**
The Impact of Technological Innovations on Design Spaces
Mehmet Akif ÖZDAL
- 6. SANATIN YENİ BİR ÜRETİM BİÇİMİ OLARAK YAPAY ZEKÂ..... 101-122**
Artificial Intelligence as a New Production Form of Art
Fatih TAŞÇI





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4

Temmuz / July 2024

Ss. / Pp. 1-29

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
23.07.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.07.2024

EDUCATION IN MUSEUMS IN TERMS OF VISUAL CULTURE: LEARNING AND TECHNOLOGY INTEGRATION¹

Merve EKİZ KAYA²

Abstract

In the twenty-first century, the advancement of technology has brought with it an increase in visual images and this has increased interest in visual culture and education, which is shaped by seeing and looking. Visual culture education is an interdisciplinary phenomenon that impacts human experiences in various ways and is associated with different fields and institutions. Museums are effective institutions for utilising visual culture elements within this interaction dynamic. Nowadays, museums often incorporate visual technologies to focus on education and cultural missions. This research aims to examine museums from various perspectives on the axis of visual culture education and make predictions about their future based on current practices. In the research conducted with students of art education, it was found that visual materials were preferred over audio materials for qualified education in terms of visual culture. The combined use of technological materials, both visual and auditory, was preferred for a qualified educational environment. The study emphasized that the use of virtual museums contributes to learning effectiveness and provides an alternative to real museum experiences. The museum education course has been found to contribute to the critical evaluation of visual culture elements. According to interviews with museum officials, museums conduct studies on the educational function and use various practices to exhibit and teach visual culture elements. These museums aim to integrate new technologies into

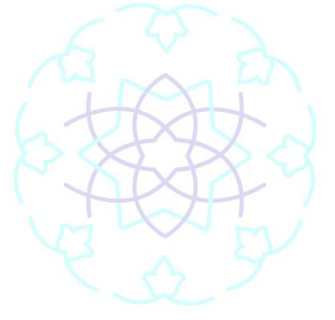
¹ Bu makale, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsünde sunulan “Görsel Kültür Eğitimi Bağlamında Müzelerin Geleceği” başlıklı doktora tezinden türetilmiştir.

² Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Doktor Öğretim Üyesi, merveekiz@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-6323-3969



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



educational areas and activities, adapting to modern conditions. When considering museums from a future-oriented perspective, it is anticipated that infrastructure will be developed to integrate modern technologies and support hands-on learning. This may include the expansion of virtual and augmented reality applications, as well as the combination of on-site and online learning.

Keywords: Visual Culture Education, Visual Culture, Art Education, Museum, Digital Learning

GÖRSEL KÜLTÜR AÇISINDAN MÜZELERDE EĞİTİM: ÖĞRENME VE TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU

Özet

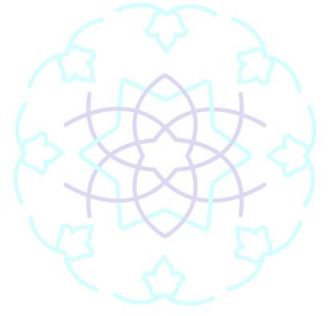
Yirmi birinci yüzyılda teknolojinin ilerlemesi, özellikle görsel imgelerdeki artışı beraberinde getirmiş ve bu durum, görmek ve bakmak odaklı şekillenen görsel kültür ve eğitimi konularına yönelik ilgiyi artırmıştır. Görsel kültür eğitimi, farklı yönleriyle insan deneyimlerini etkileyen bir olgu olarak ortaya çıkmış ve disiplinlerarası yapısı nedeniyle çeşitli alanlar ya da kurumlarla ilişkilendirilmiştir. Bu etkileşim dinamiği içinde, görsel kültür unsurlarının etkin bir şekilde kullanıldığı kurumlardan biri de müzelerdir. Günümüzde müzeler, kültürel misyonlarının yanı sıra eğitim alanına odaklanarak, sıkça görsel teknolojilere yer vermektedirler. Bu bağlamda yapılan araştırmada, görsel kültür eğitimi ekseninde müzelerin farklı perspektiflerden incelenmesi ve güncel uygulamalardan hareketle geleceğine yönelik öngörülerde bulunulması amaçlanmıştır. Sanat eğitimi öğrencileriyle yapılan araştırmada, görsel kültür eğitimi açısından nitelikli bir eğitim için görsel materyallerin kullanımının işitsel materyallere oranla daha çok tercih edildiği görülmüştür. Teknolojik materyallerin görsel ve işitsel olarak bir arada kullanımı, nitelikli bir eğitim ortamı için daha fazla tercih edilmiştir. Sanal müze kullanımının, öğrenim etkinliğine katkı sağladığı ve gerçek müze deneyimlerine alternatif olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca, müze eğitimi dersinin, görsel kültür unsurlarını eleştirel bir perspektifle değerlendirmeye katkıda bulunduğu belirlenmiştir. Müze yetkilileri ile gerçekleştirilen görüşmelerde, müzelerin eğitim işlevine odaklanarak çeşitli çalışmalar yürüttüğü ve bu kapsamda görsel kültür unsurlarının sergilenmesi ve öğreticiliği açısından çeşitli uygulamaların kullanıldığı ortaya çıkmıştır. Bu müzelerde, eğitim alanları ve eğitici faaliyetlerin, günümüz koşullarına entegre olabilmesi için yeni teknolojilerle geliştirilmesi planlanmaktadır. Sonuç olarak, müzeler geleceğe dönük bir yaklaşımla ele alındığında; altyapılarının çağın insanının entegre olabileceği teknolojilerle geliştirilmesinin yanı sıra dokunarak ve hissederek öğrenmeyi destekleyen yöntemlerin gelişeceği, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarına daha fazla yer verileceği, yerinde öğrenim ile çevrimiçi öğrenimin (sanal-online) birleştirilerek geliştirileceği öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Görsel Kültür Eğitimi, Görsel Kültür, Sanat Eğitimi, Müze, Dijital Öğrenme



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



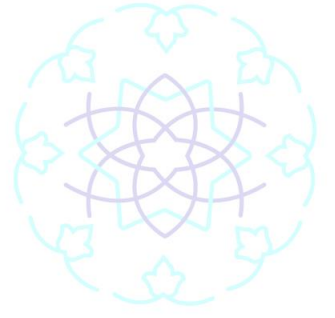
Introduction

Visual culture has become a phenomenon that provides communication beyond the physical presence, transcending the boundaries of space and time, as a result of the widespread use of visuals today. Barnard (2010) emphasised that the use of culture as a form of communication is as important as language. With the effect of technology and information age, the effect of this phenomenon is felt in every aspect of our lives. For this reason, visual culture appears in different forms; in museums and galleries, on telephones and televisions, and on the streets, shaping our visual experiences to a great extent. In this sense, visual culture is in a relationship with our visual life experiences based on seeing and looking. Marshall (1999) stated that visual culture includes everything that is communicated through human-made tools. Mirzoeff (1999), on the other hand, sees visual culture not as a part of life but as the whole of life. In this context, within the scope of visual culture as a field related to the perception and analysis of the visual, firstly, the actions of seeing and looking should be performed consciously (Saybaşı, 2007: 27). In order to ensure this state of consciousness in a systematic way, it has been associated with various fields of education. Visual culture, which focuses on the communication power of the visual, has started to take place in art education researches in this context. With the association of visual culture with education, art education has focused on the communication role of the visual in leaving a socio-cultural impact, apart from an education based on modern art. For this purpose, art education shows a development based on visual culture theory. In the axis of constructivist approaches of postmodern art education, critical pedagogy is given more space by focusing on the development of questioning perspective and abilities. Taylor (2000) sees critical pedagogy as a questioning approach that activates the individual's imagination and intellectual perspective. In this context, postmodern pedagogy is based on the critical theory of art education and visual culture theory. This approach, which emphasises the cultural and social evaluation of art education, affects all areas of life, including the field of art, and tries to reach the meanings of all forms considered within the scope of visual culture.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



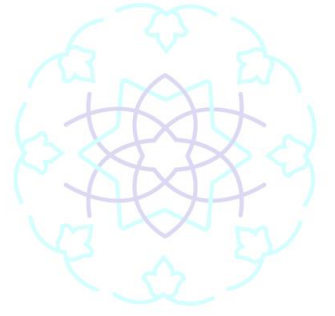
In the 21st century, with the increasingly intensive use of visuals, the technologies that are the source of visual culture that increase the dialectic of seeing and looking have diversified. Images and images provided by new technologies appear in various forms. The visual culture emerging in this context refers to a situation where images and visuals, significantly influencing human experiences, are developed by being supported with various tools and technological advancements (Tavin, 2004: 4). As a result of the increase in this interaction, it has started to be used more by various disciplines and institutions. One of these institutions is museums where visual elements are used intensively.

Museums have existed for the purpose of visually exhibiting and preserving the cultural and artistic elements that are the source of human history. In addition, they are seen as social and cultural institutions that represent communities culturally, lead them to come together, and are responsible for the protection of artistic and scientific resources (Leinhardt, et al., 20002: 136). However, since the mid-twentieth century, education has gained importance and has been adopted as one of the functions of museums. Thus, museums have become a tool used as a learning environment. The use of museums as a learning environment and as a source of visual culture elements contributes to the multidimensional development of the individual and feeds the society. This situation has led museums to new technologies in presentation and display methods. Interaction tools such as mobile phones, projection, mobile applications, LCD screens and sensors, which are among the tools used in presentation and exhibition systems in museums, improve access to cultural and artistic products and increase presentation possibilities. These interaction tools contribute to the educational function by creating a physical, spiritual and emotional impact on the audience. Today, modern museums emphasise alternative exhibition methods by using these interaction tools. Upon analyzing international cases, it becomes apparent that numerous museums have adopted these methodologies. In Turkey, various projects aimed at enhancing the technological infrastructure of museums have been undertaken since 2000 (Çıldır & Karadeniz, 2014: 548). In addition, physical distances have been eliminated to reach museums



BAÇINI

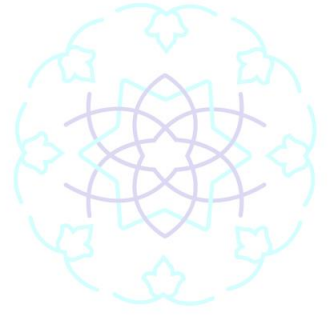
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



through museum websites, not only for presentation purposes but also for access. Virtual reality and animation technologies have increased interaction by supporting these applications.

Due to the increasing educational function of museums, many museums organise museum tours, seminars and educational activities (such as London Museum, British Museum, Guggenheim Museum, MoMa). These museums have various experience areas. When we look at the museums in Turkey, it is seen that technologically supported and developed examples are concentrated in certain provinces compared to others. This creates a disadvantage in conditions where physical access to museums is limited. While there are more types of museums in certain regions or provinces, there is only one kind of museum in regions with physically limited conditions. Therefore, individuals with a single type of museum experience in these regions may have their ability to compare and interpret visual elements affected.

In recent years, visual culture studies, which include different approaches to visuals, have become a source of research. Considering that visual culture focuses intensely on social and cultural situations, museums are considered to be one of the institutions that represent these characteristics. Especially within the framework of positivist approaches, the increase in the educational functions of museums necessitates the critical evaluation of the visual culture elements exhibited. Museums, where visual culture elements are used intensively, have started to be handled together with educational approaches in order to strengthen their educational functions as well as their preservation and storage functions. They have been supported with effective presentation and exhibition methods by using technological tools that support and support the educational function. In addition, applications such as providing access to museums in the virtual environment and increasing reality with various add-ons have increased their visual impact. It is seen that museums that lag behind this situation and do not focus on the educational function are limiting in terms of visual education by focusing only on the conservation function in the traditional sense. The question of whether museums that prioritize visual appeal over educational function, despite being the source of valuable artistic and cultural products, should be preferred is a matter that requires examination.



Statement of the Problem

The relationship between visual culture and education is not a new topic. However, its place in the curriculum is still the subject of research (Duncum, 2002: 2). In Turkey, there is no compulsory course content focusing on visual culture education at different educational levels. However, in the context of art education and critical pedagogy, it is similar to the museum education course in terms of its content and outcomes. In 2013, since the outcomes of the field of "cultural heritage" were included in this course content, it has common denominators with visual culture content. Both areas focus on critical thinking and multidimensional thinking. Within the scope of this lesson; evaluations regarding visual culture education and the contributions of the course to critical pedagogy need to be examined from various perspectives. In addition, considering that the sample group taking the museum education course plays an important role in visual culture education as future art educators, their competence in gaining the ability to read and interpret visual culture elements should be evaluated from different angles. Due to this necessity, in order to determine the disadvantages of museum education in terms of visual culture education and to make predictions for the future by evaluating the current practices of museums; questioning museums from different angles within the scope of critical pedagogy in terms of visual culture education has been determined as the subject of the research. In this context, considering the current situation of museums, their contributions to visual culture education were investigated. In accordance with this general purpose, it was aimed to answer the following questions:

- What are the effects of the materials exhibited and presented in museums on visual culture education? Which materials are preferred among auditory, visual and tactile supported materials?
- Are virtual museums preferable in terms of their current qualities (content and accessibility) in terms of visual culture education?
- How do the comparison and interpretation skills of individuals with one type of museum experience and those with different types of museum experience differ?



- Which of the museum types are more preferred in terms of visual culture education?
- How do the individuals who take the course within the scope of museum education develop their ability to evaluate visual culture elements with a critical pedagogy perspective? Can the outcomes of this course be applied as a tutorial in the future?

Depending on the problem situations identified in the research, emphasising the contribution of visual materials used in museums to visual culture education in line with the past, present and future of museums was accepted as a reference point. In this context, when the literature focusing on visual culture education and methodology was reviewed, it was found that both theoretical and practical research has been developed by visual culture educators and theorists (Tavin, 2002; Greenhill, 2001; Duncum, 2008). According to national research, there has been a rise in the quantity of research conducted on visual culture and education in recent years (Mamur, 2012; Balkır, 2011; Dilli, 2013; Uysal, 2011; Soğancı, 2011). These studies are generally aimed at developing application and teaching methods based on visual culture theory. There is no research with a theoretical approach in which museums are evaluated on the axis of visual culture in terms of their current position and functions. For this reason, it is thought that this study can be a reference to studies in the field of art and art education based on visual culture and critical pedagogy and will contribute to studies in the field of visual culture education. This research, in which the use of museums in education is evaluated from the perspective of visual culture education, is important in terms of the results obtained.

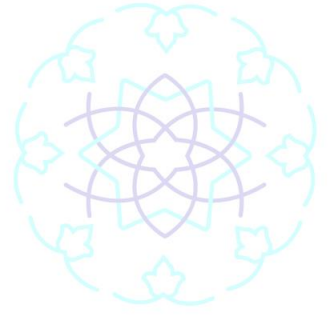
Methodology

The relevant literature was extensively reviewed, as the study aimed to evaluate museums in the context of visual culture education and investigate their impact within the educational sphere. The study employed both quantitative and qualitative research methods simultaneously, guided by the identified problem context. Qualitative research method is based on the use of data collection methods such as document analysis, observation and interview together, in which the events and phenomena to be investigated are revealed and investigated in their natural environment (Yıldırım & Şimşek, 2005: 39). In addition, the research is descriptive as it aims to



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



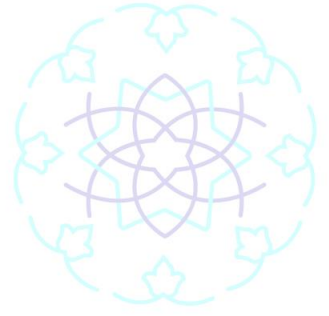
reveal the current situation. Descriptive researches are researches that are based on answering "what" and "how" questions and deal with the description of events and situations (Başol, 2000: 12). For this purpose, universities from different regions were reached within the scope of the survey methodology. Given the size and accessibility of the population, a sample group that represents the population was utilized. In this context, the research sample was formed using randomization principles. Depending on non-randomised typical case sampling, a certain part of the comprehensive situation covering the research problem was studied. For this reason, for the purpose of the research, 180 undergraduate students studying in the Fine Arts Education department of four different universities constitute the sample of the research. With the descriptive survey method, inferences were made about the population (Çepni, 2010: 12). For the purpose of the research, the survey model was used as one of the data collection tools in the data collection process. In the descriptive survey method used, the necessary permissions and ethics committee approval were obtained for the sample of 180 pre-service teachers. The questionnaire, which was determined as the data collection method utilized a questionnaire comprising questions pertaining to demographic characteristics, 3-point Likert-type rating scale from positive to negative and open-ended questions. In studies where Likert-type questions are used, the questions are handled independently of each other (Turan, et al., 2015: 190). Percentage and frequency values were obtained for the responses, and data on the percentage of participants' agreement or disagreement with the propositions with options were obtained. All answers given in open-ended questions were analysed and classified within the framework of the categories created. The more concise data were analysed and explained. All qualitative and quantitative findings obtained were blended in a way to form an answer to research problem and a report was prepared.

In the research, for the purpose of evaluating the current status of museums in the context of visual culture education from various perspectives and to make predictions for the future based on these evaluations, the research was expanded with a sample group consisting of museum officials. The research sample group was chosen through the criterion sampling method, which



BAÇINI

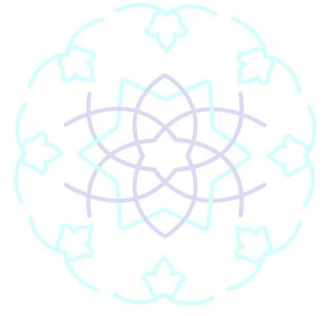
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



is one of the purposeful sampling techniques. Criterion sampling is based on the principle of creating a sample with people, events, objects and situations that have determined characteristics related to the problem (Büyüköztürk, et al., 2009: 250). For this purpose, the authorities and experts of the museums suitable for the subject of the study constituted the sample of the research. However, the transition of museum institutions examined in the national and international context to flexible working and remote working system due to 2019 pandemic constituted the limitation in terms of sample size in the research. In order to evaluate the current situation of museums from the perspective of visual culture education and technology use and to making predictions about the future in this context, an interview method was used with a sample of museum experts and officials. The primary objective of the interview is to comprehend the viewpoints of the participants regarding the subject matter (Yıldırım and Şimşek, 2005: 120). In order to support this situation and to increase reliability, direct quotations from the answers given to open-ended questions were included. Direct quotations of the participants' responses were considered important to accurately reflect the participants' perspectives and experiences (Creswell, 2013; Denzin & Lincoln, 2011). A semi-structured interview form was used to help obtain in-depth information about the subject. In this context, experts or authorities have been contacted in order to evaluate the current situation regarding technological support of visual culture elements in museums and their transformation into a learning environment. The questions determined through the interview form related to the problem were forwarded to the relevant people after obtaining expert opinion. The responses were pooled and the data analyzed using the content analysis technique. Content analysis is accepted as a versatile method in processing textual, visual or audio data (Stemler, 2015: 1).

Findings

It was analyzed in accordance with the research purpose and discussed in two stages. In the first stage, it is based on the opinions of the students of the Department of Painting and Art Education who take the museum education course, similar to the critical pedagogy outcomes within the scope of visual culture education in the national context. In the second stage, the



interview form created for museum experts and officials is taken as basis in order to examine the current situation of museums. To this end, during the initial phase of the study, a questionnaire consisting of 24 inquiries was administered to the sample group. Questions 1-7 of the questionnaire consist of questions containing information about personal characteristics. In the second part, questions 8-22 are composed of 3-point Likert type questions. Questions 23 and 24 were composed of open-ended questions.

Table 1. Information on the Research Group

Variable (n:180)		Frequency	Percentage
University	Ondokuzmayıs University	50	27.8
	Gazi University	45	25
	Dokuz Eylul University	40	22.2
	Marmara University	45	25
Gender	Woman	138	76.7
	Male	42	23.3
Age Range	18-21	29	16.1
	21-31	143	79.4
	31-40	5	2.8
	41-50	3	1.7

In addition to the demographic information mentioned above, it was thought that the frequency of the participants' physical or virtual visits to museums would support the validity and reliability of their views on this issue. For this purpose, this content is also included in the information section of the participants.

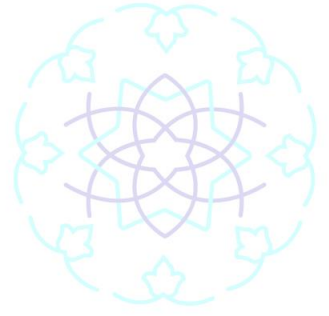


Table 2. Background information about the research group

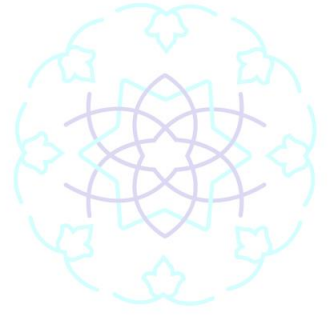
Museum Type	Physical Museum		Virtual Museum	
	f	%	f	%
Frequency of visit				
Once a week	9	5	33	18.3
Once a month	60	33.3	74	41.1
Once a year	100	55.5	52	28.9
None	11	6.1	26	14.4
Total	180	100	180	100

As seen in Table 2, the frequency of visiting physical and virtual museums is discussed in the information section of the participants. While 5% of the participants visited physical museums once a week, 33.3% once a month, 55.5% once a year, 6.1% stated that they never visited. Considering the frequency of virtual museum visits; 18.3% of the participants stated once a week, 41.1% once a month, 28.9% once a year, 14.4% never.

Table 3. Effectiveness of learning areas in museums

Learning areas	I agree		Undecided		Disagree	
	f	%	f	%	f	%
Visual	42	23.3	36	20	102	56.7
Auditory	28	15.6	49	27.2	103	57.2
Audio and Visual	157	87.2	14	7.8	9	5
Total	180	100	180	100	180	100

As seen in Table 3, when the participants' answers regarding the use of only visual materials within the scope of visual culture education in museums are examined, it is observed that 23.3% (f=42) of the participants perceived the use of visual materials as adequate, while 20% (f=36) remained undecided. Additionally, 56.7% (f=102) of the participants expressed dissatisfaction with the adequacy of visual materials. Regarding auditory materials, 15.6% (f=28) of the participants found them adequate, 57.2% (f=103) deemed them inadequate, and 27.2%

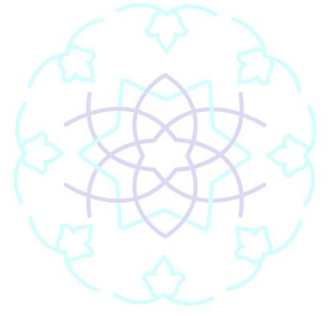


(f=49) were undecided. Moreover, 87.2% (f=157) of the participants indicated that employing both learning domains constitutes an appropriate educational approach, whereas 7.8% (f=14) were undecided, and 5% (f=9) disagreed.

Regarding the evaluation of virtual museums in terms of content and accessibility in terms of visual culture education, 62.2% (f=112) of the participants stated that virtual museums are preferable, 75.5% (f=136) stated that the use of virtual museums improves the level of visual culture, 73.9% (f=133) stated that virtual museum visits are an alternative to real museum visits, 37.7% (f=68) stated that virtual museums are sufficient in terms of content and accessibility, and 81.7% (f=147) stated that virtual museums contribute to visual culture learning.

The fact that museums in Turkey are concentrated in certain provinces is expected to limit different types of museum experience. This situation may have various reasons such as physical distance, time and cost. Regarding the comparison and interpretation of individuals with more than one type of museum experience (archaeology, ethnography, art museum, etc.) on visual culture education, 80% of the participants (f=144) did not find the comparison and interpretation power of individuals with a single type of museum experience sufficient. 92.8% (f=167) of the participants stated that having different museum experiences increased the power of comparison and interpretation in terms of visual culture education; 84.4% (f=152) of the participants stated that museum types differ in terms of visual culture education. In the research questions regarding the evaluation of the visual culture elements in museums in terms of critical pedagogy, 90.6% (f=163) of the participants stated that this course contributed to the achievements of the museum education course.

When the qualitative data for the open-ended questions were analysed, the answers (f=100) given by the participants about how the outcomes of the museum education course would be used in the future were evaluated. As a result of the descriptive analysis of the participants' responses, they were divided into the following themes.

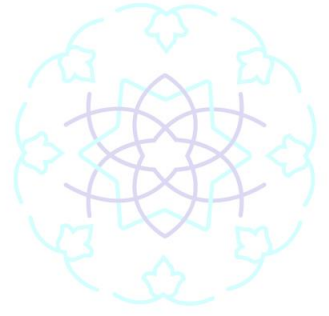


Museum Education and Transferring it to Students: The participants' introduction of museum culture to their students reflects the skills they acquired for the purpose of organising museum trips. These skills include giving information to students about museums, transferring cultural awareness and guiding museum trips effectively. A sample statement given for this theme is as follows: *"I think that museums have an important place in terms of lifelong education. Therefore, I aim to make museum visits more in line with the achievements of my courses in order for students to spend active time in museums in order to intensify cultural transfers."*(S7)

Planning Museum Trips: This theme focuses on how participants, as teachers, can organise museum trips and provide experiences for their students. It offers ideas on how to teach students effectively when they visit museums. The sample statement given for this theme is as follows: *"When I go on a museum trip with my students in the future, I have learnt many ideas and rules about how to behave when I go on a museum trip with my students, what can and cannot be done in the necessary activities, and how to spend more quality time. I can make applications accordingly."* (S97)

The Importance of Museum Visits: Within the scope of this theme, it is emphasized that it will help the participants to understand their role in education as a pre-service teacher and how students can learn visual arts. It also emphasises why it is important to transfer cultural awareness. A sample response related to this theme is as follows: *"When we visit museums with our students, I think that students will have the opportunity to experience the visual arts course by doing and experiencing. Designing by being inspired by an artefact in the museum will enable students to expand their visual perception."* (S85)

Acquisition of Knowledge and Consciousness: This theme emphasises the acquisition of knowledge and consciousness that participants learnt in the museum education course. Recognition and acquisition of museums and cultural awareness is an important focal point. The sample response given for this theme is as follows: *"I would use museums not only for sightseeing but also as an educational environment."* (S36). This response emphasises the importance of



museums and how to transfer the knowledge and awareness learned in the museum education course to students.

Future Use: In the context of this thematic framework, it is underscored that reflects the participants' aim to introduce museum culture to students as a prospective teacher and to see themselves as more conscious and knowledgeable. In the future, it focuses on their aim to transfer the knowledge they gained in the museum education course to students. The sample response given for this theme is as follows: *"We can express in a descriptive language with the information we have learnt from the museum education course that we can instil the importance of museums in future generations and that visiting museums will be a good direction for our past and future"* (S42). This response includes a thought and plan about how the participant will transfer the knowledge gained from the museum education course to his/her students in the future.

Teaching Approaches: Within this theme, the focus is on the teaching approaches that participants will use on how to convey their knowledge about museums. It includes topics such as the use of museums in education and methods of transferring museums to students. The sample response given for this theme is as follows: *"In order to improve the visual, auditory, etc. perceptions of my students, I can use my knowledge in the museum education course by transferring my knowledge as I have learnt and allowing students to experience it"* (Ö60). This response focuses on the participant's learning approaches as a learning method.

In the study, 87 participants answered the open-ended question in which the participants' ideas and expectations about museums within the scope of visual culture education were answered. In line with the answers given, they were categorised by descriptive method and analysed as follows:

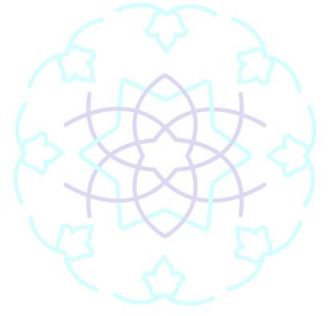


Table 4. Themes obtained for the participants' ideas and expectations in terms of visual culture education

No	Themes	f
1	Promotion of Museum Visiting and Accessibility	24
2	Museum Education and Activities	16
3	Virtual Museums and Technology	15
4	Museum Education and Cultural Consciousness	14
5	Educational Approaches	10
6	Museum Diversity and Quality	11
7	Protection of Cultural Heritage	6
8	Training Programmes and Cooperation	7
9	Use of Digital Technology	8

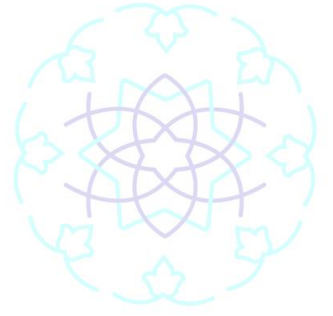
Promotion of Museum Visiting and Accessibility: In general, it was stated that museums should be more accessible. It was suggested that entrance fees should be reduced, especially for students. In some responses, the importance of regular visits to museums by everyone was emphasised.

- **Museum Education and Activities:** It was suggested that museums should include more educational activities and lessons. In particular, it was requested to offer more learning opportunities to students by co-operating with schools.
- **Virtual Museums and Technology:** It was suggested that virtual museums should be further developed, online visits should be increased and technological developments should be used. It was also stated that virtual museum visits should be made more realistic and interactive.
- **Museum Education and Cultural Consciousness:** The importance of museum education was emphasised and it was stated that it plays an important role in cultural awareness and learning history.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



- **Teaching Approaches:** Suggestions focused on how to integrate teaching approaches into museum visits. It was stated that students should be provided with audio-visual learning experiences and detailed information about artefacts in museums.
- **Museum Diversity and Quality:** It was suggested to open more museums, to offer different types of museums and artefacts, and to increase the quality of museums.
- **Protection of Cultural Heritage:** It was emphasized that museums play an important role in preserving cultural heritage.
- **Education Programmes and Cooperation:** It was suggested that museums should focus more on educational programmes, collaborate with schools and offer students the opportunity to use museums frequently in certain subjects.
- **Use of Digital Technology:** Augmented reality, virtual reality and online education in museums have been focussed on. It has been proposed that the utilization of these technologies may enhance participation.

In the second stage of the research, a semi-structured interview form was sent to the sample group via the internet in order to evaluate the current situation of museums in terms of visual culture education, using qualitative methods based on the opinions of museum experts and authorities.

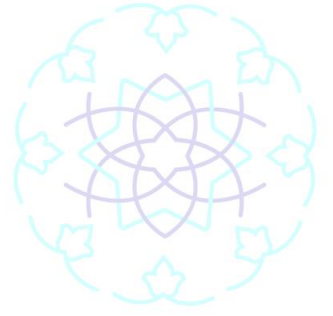


Table 5. Information on Museums and Museum Authorities participating in the research

Museum Name/Country	Mission
Sakıp Sabancı Museum/ Turkey	Marketing Communication Specialist
Samsun City Museum/ Turkey	Art Historian
Ankara Ethnography Museum/ Turkey	Archaeologist, Museum Educator
Çorum Museum/ Turkey	Museum Director
Gaziantep Museum Directorate/ Turkey	Museum Director
Antalya Museum/ Turkey	Museum Director
Schokoladen Museum/ Germany	Museum Curator
Dubai Frame Museum/ United Arab Emirates	Operation Manager
Irish Museum of Modern Art/ Ireland	Curator, Museum Educator

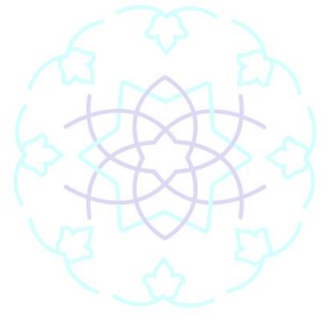
As depicted in Table 5, individuals with various responsibilities and authorities from diverse cities and countries participated in the study. Consistent with the research's scope, efforts were made to include museums where visual culture elements are enhanced by technology in the sample. The research entailed evaluating the responses provided by participants to an interview form comprising 6 questions. Within this methodology, it was deemed crucial for the questions to be non-restrictive and non-directive. Following expert consultation, the designated questions were disseminated to the relevant individuals. The responses to these inquiries were thematically analyzed to condense and refine the data.

In the theme of space allocated for education, museum experts and officials evaluated the spaces, departments and areas allocated for education in the museum institution they are affiliated with. The majority of the participants (f=8) stated that they have spaces allocated for education, that the sections used for educational purposes are mostly used as practice-oriented workshops (f=5), that there are workshops for both adults and children (f=4) or that there are more areas in the form of children's workshops (f=4). An example of a museum official's response to these views is shared below.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



"It is both in our zeugma mosaic museum and our archaeological museum. We also have a project that made it to the finals of the 2020 Anatolian Awards of the Baksı Culture and Art Foundation. There is an "Art Workshop" in our Archaeological Museum and a "Children's Playground" in our Zeugma Mosaic Museum." (M5)

In the theme of educational activities, information was obtained from museum experts and officials about educational activities (conferences, symposiums, panels, guided tours, workshops, etc.) in the museum they are affiliated with. All of the participants (f=9) stated workshops and conferences were organised for educational purposes. In addition, it was reported that documentary screenings, periodical trainings for teachers, separate trips for children and adults, seminars and conferences for the purpose, and artist-led trainings were given. A sample response from a museum official regarding these views is shared below.

"Documentary screenings are organised by Anatolian Art Historians. In September 2019, we participated in seminars for teachers at the Ethnography Museum. We conducted a seminar on how the museum should be used by teachers with museum narration. We also make guided trips to schools."(M3)

In the theme of contemporary exhibition methods, museum experts and officials stated that visual or audio kiosks, various digital screens and media stations were mainly used (f=6) regarding the contemporary exhibition methods and technologies used in the museum they are affiliated with. In addition, tablet augmented reality, interactive screens for virtual museum application, simulation, laser projectors and hologram technology are used. A sample response from a museum official regarding these views is shared below.

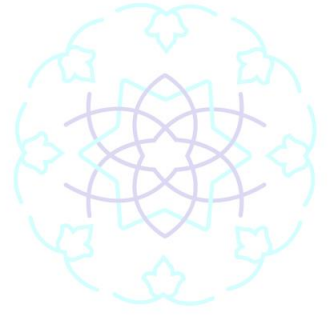
"Augmented reality application with tablet during physical museum visits, virtual tours of past exhibitions are also available on our online website and Youtube channel." (M1)

In the theme of different exhibition and activity practices, it was observed that museum experts and officials emphasised the general concept of the museum in their answers about why the museum they are affiliated with should be preferred. The majority of participants (f=6) stated



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



they have developed with digitally developed exhibition methods, educational activities and interactive museum identity. A sample museum official's response regarding these views is shared below.

"The primary reason is that it is a pioneering museum in bringing the movements and artists who have shaped the history of art to our country in both national and international exhibitions. The advantage of being a museum affiliated to Sabancı University is that it offers chronological exhibition details, information and all periods of the artists' lives in detail to all age groups with videos, films, documentaries, conferences, publications issued within the scope of the exhibition and children's workshops. Another important difference from other museums is "www.digitalssm.org", the archive and research area that presents SSM's own collection and exhibitions in digital environment."(M1)

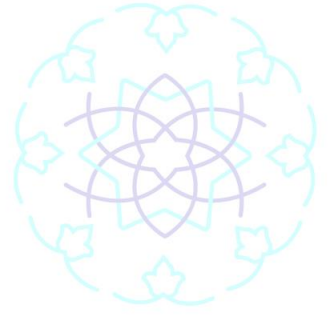
In the theme of future planning of museums, it was observed during the interviews with museum experts and officials that each museum's future plans and activities are different. However, digitalisation, technological advances, education and diversification of the visitor experience stand out as prominent themes in these responses. While some of the participants (f=3) emphasised technological equipment such as digital archives, implementing new technologies, working with materials such as 3D museum visits with VR glasses, focusing on the internet and virtual presentations, and more interactive screens; some (f=3) mentioned projects that support the development and diversification of educational workshops and touch learning. While some museums are making concrete efforts in this direction (f=8), others (f=1) stated that there is no such planning yet. In general, the participants focused on interactive media and digital learning in relation to future projects and practices. An example of a museum official's response to these views is shared below.

"Expansion of the museum's digital archive, integration of the website with different displays and applications brought by new technologies, some applications offered by new technology (VR glasses, 3D museum visit experience, etc.) are currently being worked on."(M1)



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



In the theme of the future of museums, in the interviews with experts and officials of museums of various types and regions, it is seen that the participants suggest that digital learning and on-site learning be considered together. In addition to the methods developed using the tools developed by modern technology, it is predicted that applications that provide visual, auditory and tactile learning will be developed. An example of a museum official's response to these views is shared below.

"People are more enthusiastic about using technology, but they also want to feel and touch. Many new technologies are available or about to be realised that allow visitors to have virtual reality and augmented reality experiences." (M8)

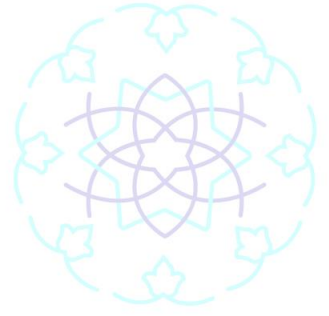
Results, Discussion and Recommendations

The study, in which museums are examined from the perspective of visual culture education and their contributions to visual culture education are investigated depending on their current situation, is handled from an interdisciplinary perspective. As a result of a detailed literature review, visual culture, art education and critical pedagogy were associated and evaluated with the museum education course in the curriculum. The findings of the research carried out with the students receiving museum education in different universities, which constitute the sample of the research, were explained and the approaches to the contribution of museums to visual culture education and the effect of the museum education course on visual culture education were tried to be evaluated. In addition, interviews were conducted with museum officials to reveal the current status of museums in visual culture education, learning methods that serve the educational function and learning with technology. Thus, the research was extended by taking opinions about the current situation of museums and the projects and applications that are expected to be developed in the context of visual culture education in the future.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



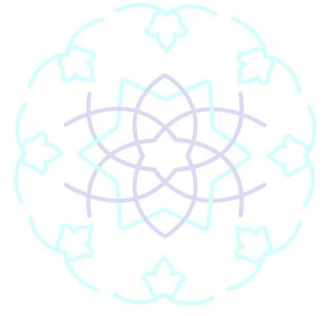
In visual culture, it is important to gain a critical perspective in order to correctly understand the values, judgements or belief systems created with images as an approach. For this reason, visual culture education has been associated with concepts such as art education and critical pedagogy. Many researchers have supported the idea that art education should provide a critical perspective on how visual images reflect visual culture. For this purpose, visual culture educators and theorists have developed new methods focusing on both theoretical and practical methods and techniques (Greenhill, 2001; Duncum, 2008; Tavin, 2002). At the national level, visual culture research in art education has increased recently. When the literature is examined, studies focusing on the meaning and formal construction of visual images, including critical thinking, emphasise the development of visual culture by taking place in art education (Soğancı, 2011; Mamur, 2015; Uysal, 2011). The interdisciplinary structure of visual culture requires it to be in relationship with different disciplines. Especially on the basis of visual culture, the relationship of seeing with learning and its evaluation in the context of art education brings different expansions.

The field of visual culture, supported by visual technology, is associated with many institutions and disciplines as it supports human experiences in different aspects. One of these institutions is museums where visual culture elements are mainly exhibited. Museums have hosted scientific, social and artistic resources reflecting the cultural characteristics of the society throughout history. Although the purpose of establishment was to preserve valuable objects, it has acquired new purposes with its educational function. For this reason, museums are looking for educational ways to present visual culture elements effectively by closely following visual technologies. Observations and analyses show that museums at the national level use alternative exhibition methods by using technology and presentation possibilities. For this purpose, museums affiliated to the Ministry of Culture are carrying out technological infrastructure improvement projects. Private museums, on the other hand, are developing new approaches brought by the age. When analysed internationally, it is observed that are museums that apply postmodern presentation possibilities and focus on digital platforms.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

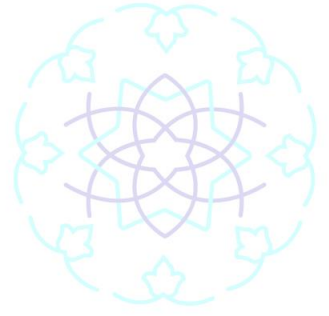


It is seen that the use of technology in museums is increasing not only as an exhibition and presentation tool, but also for their use in interactive environments. Especially during the March-2019 COVID pandemic, many museums have developed technologies that focus on access through their websites. These virtual museums focus on virtual reality and animation technologies.

In the light of the findings obtained from the research, it was seen that the use of visual materials in museums was preferred more than auditory technologies as a result of the responses of the participants who took museum education courses in the relevant departments of universities with different social, economic and cultural environments. It was reported that the use of both visual and auditory materials together is more important for the educational function of museums in terms of visual culture.

In the study, 87.7% of the participants expressed that the utilization of virtual museums contributes to visual culture education. When assessing the preference rate of virtual museums based on quality, 62.2% of the participants indicated a preference. However, it was stated that the use of virtual museums would contribute to the level of visual culture. It is thought that the use of virtual museums is an alternative approach to real museum visits. However, it was observed that the participants could not make clear statements in terms of content and accessibility. Considering that this is a subject that is still being developed in terms of content and quality, it is thought that it may be in a structure affected by many variables (economic, resource, scarcity of practitioners, etc.). For this reason, it should be investigated separately as a different research topic.

Museums are divided into different types (ethnography museum, art museum, history museum, etc.) in terms of their cultural assets. In this respect, the comparison and interpretation power of individuals with a single type of museum experience is not considered to be sufficient compared to those who have experienced different types of museums. Considering that the universities to which the individuals participating in the research are affiliated are located in different regions, it was observed that there was a difference in the percentage values of these



responses. While the reasons for this situation may vary, firstly, reasons related to physical access can be taken into consideration. In addition, when the universities to which the participants are affiliated are taken into consideration, there is no significant difference in the rate of preferring different types of museums.

In the open-ended questions in which the participants evaluated the elements of visual culture in museums in terms of critical pedagogy, the findings were analysed descriptively in order to reach implicit meanings, considering that there may be variability in the characteristics of the participants in terms of the universities to which they are affiliated. The thematic analysis of the responses of the museum education course participants to the open-ended questions reveals important findings under five main headings. The participants primarily emphasised the skills of transferring museum culture to students and planning museum visits. In this context, the focus was on guiding students effectively when they visit museums and transferring cultural awareness. In addition, the importance of museum visits in education and the visual art experiences they can bring to students were also emphasised. The goal of transferring the knowledge and awareness gained in the museum education course to students was an important focal point for future teaching practice. As a result, the participants expressed their intention to use various teaching approaches in the future in order to transfer the gains from the museum education course to students and to assume a conscious role in this regard.

In the other open-ended question of the research, 87 participants' ideas and expectations about museums in the context of visual culture education were analysed. Participant responses generally focussed on the need for museums to be more accessible, in particular, it was suggested that student entrance fees should be reduced. Museums should focus more on educational activities and courses, and provide more learning opportunities for students in co-operation with schools. In addition to requests for the development of virtual museums and increased online visits, the need to make these virtual museum experiences more realistic and interactive was emphasised. Participants emphasised that museum education has an important role in cultural awareness and history learning. In the context of educational approaches, suggestions were made



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



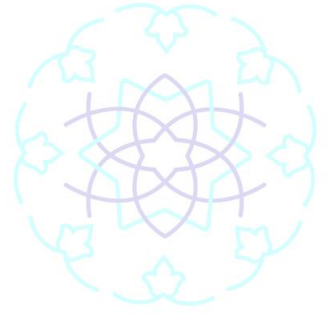
for integrating museum visits and providing students with audio-visual learning experiences. Regarding the diversity and quality of museums, demands for opening more museums, presenting different types of museums and artefacts, and increasing the quality of museums came to the fore. In addition, the importance of museums in the protection of cultural heritage was emphasised and it was suggested to increase the cooperation between educational programmes and schools. Finally, suggestions for the use of digital technology included augmented reality, virtual reality, and online education, and emphasised that these technologies can provide more participation. These results provide insights into various strategies to increase the potential of museums in visual culture education and provide a more effective learning experience.

In the second stage of the research, the current situation of museums within the scope of visual culture education was evaluated based on the opinions of museum experts and authorities. The fact that the participants have different duties and authorities from various cities and countries reflects the broad perspectives of museums in terms of education, activities, exhibition methods, differences and future planning. In terms of spaces allocated for education, museum experts stated that they usually organise educational workshops and conferences. Workshops and conferences are the most prominent educational activities. In the theme of contemporary exhibition methods, museums tend to use contemporary technologies such as visual and audio kiosks, digital displays and media stations. In different exhibition and activity practices, museums are often characterised by digital enhancements, interactive museum identities and educational activities. Expanding digital archives, integrating new technologies and developing interactive learning environments stand out in future planning. In the future of museums, the tendency to combine digital learning and on-site learning, to adopt methods developed using technological tools, and to offer augmented reality and experiences to visitors are becoming more prominent. These findings suggest that there is a need to increase research and practice on the integration of technology and various activities in order to strengthen the role of museums in education and to offer more impressive experiences to visitors.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



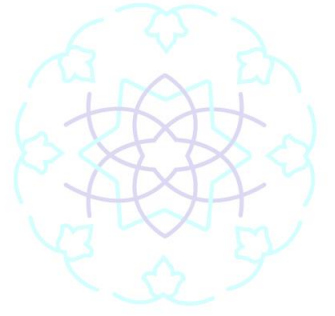
The views of museum authorities on the future of museums are shaped by the fact that people are interested in technology but prefer to learn by touch. In this context, virtual reality and augmented reality applications are expected to increase in a way to offer both virtual and real experiences together. It is predicted that the technology used by museums in the future will develop in a framework that offers visitors a wide range of experiences.

Based on the results of the literature review and the findings obtained, the research process reveals that museums contribute positively to visual culture education and have the potential for further development in this field. It is seen that the practices planned in this framework are included in museum strategy development plans and it is also concluded that the museum education course contributes to critical pedagogy by positively affecting the perception of visual culture.

This study, which supports the association of the field of visual culture education with museums as an important institution in art education, is intended to guide and contribute to future visual culture education studies. With the increasing interest in vision and visual culture, it is predicted that the studies in this field will expand in the future and the need in this field will increase in developed societies. For this reason, it is thought that this research can make an important contribution to future visual culture education studies.

In the context of visual culture education, suggestions for the future based on the current practices of museums can be listed as follows:

- Improving technology and presentation possibilities: Strategic plans should be developed for museums in Turkey to expand their technology and presentation opportunities and to adopt alternative exhibition methods. An interdisciplinary board should be established to support the dissemination of innovative practices led by technologists.
- Expanding educational spaces: By focusing more on educational functions, museums can diversify their educational spaces such as workshops and classrooms. Programmes



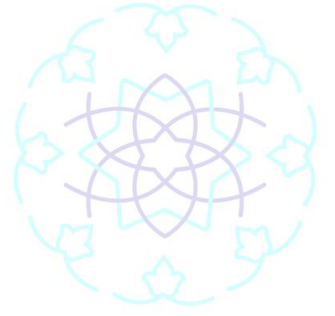
such as educational activities, conferences, panels, symposiums and symposiums for all age groups can increase the educational potential of museums.

- To evaluate artefacts with interactive applications: Interactive applications that appeal to different sensory organs should be developed by considering the exhibited artefacts as elements of visual culture. In particular, projects that enable individuals with special needs to use the museum as a learning environment should be implemented.
- Increase the use of virtual reality and augmented reality: Applications such as virtual museums and museum websites should be encouraged to offer more interactive and realistic experiences with technologies such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR), beyond just presenting visual cultural elements.
- Making virtual tours more widespread: Given the cost and accessibility of museum visits, it is important for museums to make virtual tours more widely available. In cases where physical access is limited, virtual museum tours should increase accessibility.
- Focus on training programmes: In collaboration with the Ministry of National Education and the Ministry of Culture, training programmes for teachers should be organised and their ability to read and interpret elements of visual culture should be strengthened.
- Integration of visual culture education into curricula: Visual culture education should be expanded with new course contents that include learning outcomes within the framework of visual culture theory and critical pedagogy. These contents should be disseminated in undergraduate and graduate programmes with an interdisciplinary perspective.
- Focusing on teaching methods that develop visual thinking and perception: Teaching methods that develop visual thinking and visual perception should be included in art education programmes at all levels of education to strengthen students' ability to understand and interpret visual culture.



BAÇINI

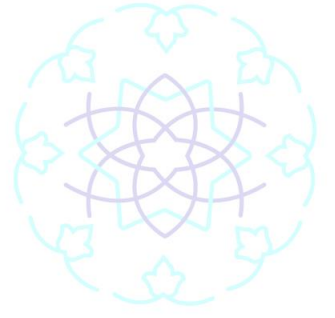
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



- Encouraging visual research: In order to provide today's young people with the ability to read and perceive visual elements consciously, elective or compulsory course content that encourages visual research should be included in their curricula.

With the realisation of these suggestions, it is thought that museums will contribute more effectively to visual culture education.

In conclusion, this research sheds light on the potential contributions of museums in visual culture education, and reveals the need for various strategies for development in this field. The findings suggest that museums should follow innovations in technology, educational programmes and exhibition methods. Museum education courses have been found to play an important role in transferring cultural awareness and providing visual culture experiences to students. In this context, recommended strategies include improving technology and presentation facilities, diversifying educational areas, increasing interactive applications, and expanding virtual tours. In addition, museums should give priority to educational training and the integration of visual culture education into curricula. Focusing on teaching methods that develop visual thinking and perception, encouraging visual research, and placing more emphasis on technology in museums' future planning are also recommended. By implementing these recommendations, museums will be able to contribute more effectively to visual culture education and provide richer experiences for visitors. In addition to protecting cultural heritage, museums can be more effective as an important learning environment to develop the skills of understanding and interpreting visual culture.



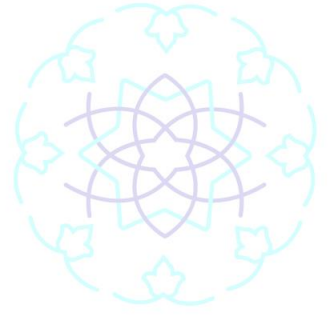
References

- Balkır, N. K. (2011). Sanat ve tasarım eğitiminde görsel kültür. *Başkent University, 1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı*. (s. 116-119).
- Barnard, M. (2010). *Sanat, tasarım ve görsel kültür*. Güliz Korkmaz (çev.). Ütopya.
- Başol, G. (2016). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme* (4. Baskı). Pegem.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*. SAGE.
- Çepni, S. (2010). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş* (5. Baskı). Yazarın Kendi Yayını.
- Çıldır, Z. ve Karadeniz, C. (2014). Museum, education and visual culture practices: museums in Turkey. *American Journal of Educational Research*, 2(7), 543-551.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks. SAGE.
- Dilli, R. (2013). Görsel kültür kuramının ilköğretim 4. Sınıf görsel sanatlar dersinde uygulanması. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(4), 363-388.
- Duncum, P. (2002). Clarifying visual culture art education. *Art Education*, 55(3), 6–11.
- Duncum, P. (2008). Thinking critically about critical thinking: towards a post-critical dialogic pedagogy for popular visual culture. *International Journal of Education Though Art*, 4(3), 247-257.
- Greenhill, E. H. (2001). *The educational role of the museum* (2nd ed.). Routledge.
- Leinhardt, G., Crowley, K., & Knutson, K. (Eds.). (2002). Talking to oneself: Diaries of museum visit. *Learning Conversations in Museums*. (s. 103-133). Erlbaum.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

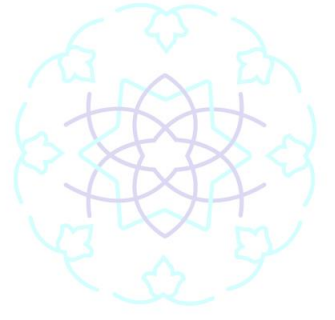


- Mamur, N. (2012). Görsel sanatlar öğretmen adaylarının görsel kültür diyaloglarına yönelik algıları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(3), 2149 - 2174.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. O. Akınhay, D. Kömürcü (çev.). Bilim ve Sanat Yayınları. (Orjinal yayın tarihi, 1917).
- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. Routledge.
- Saybaşıllı, N. (2007). Görsel kültüre giriş. *Toplumbilim Dergisi Görsel Kültür Özel Sayısı*, Önsöz, Basım Yayıncılık.
- Soğancı, Ö. (2011). Türkiye’de görsel kültür: uluslararası öğrenci kitlesine yönelik bir uygulama örneği. *1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Bildiri Kitabı*. (s. 72-76). Başkent University.
- Stemler, S. E. (2015). Content analysis. *Emerging trends in the social and behavioral sciences: An Interdisciplinary, Searchable, and Linkable Resource*, 1-14.
- Tavin, K. (2002). Engaging advertisements: looking for meaning in and through art education. *Visual Arts Research*, 28(2), 38-47.
- Tavin, K. (2004). If you see something, say something: visual events at the visual culture gathering. *Visual Arts Research*, 32(2), 2-6.
- Taylor, P. (2000). Madonna and hypertext: liberatory learning in art education. *Studies in Art Education*, 41(4), 347-389.
- Turan, İ. , Şimşek, Ü. & Aslan, H. (2015). Eğitim araştırmalarında Likert ölçeği ve Likert-tipi soruların kullanımı ve analizi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(30) , 186-203.
- Uysal, A. (2011). Görsel kültürün ve sosyo-kültürel olguların öğrenci resimlerindeki imgelere etkiler, *Akademik Bakış Dergisi - Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, 24, 1-20.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4

Temmuz / July 2024

Ss. / Pp. 30-43

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
09.07.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.07.2024

SÜRREALİST FOTOĞRAFIN ÖZGÜN YARATICILIĞI ÜZERİNE

İsmail BİRLİK¹

İmran UZUN²

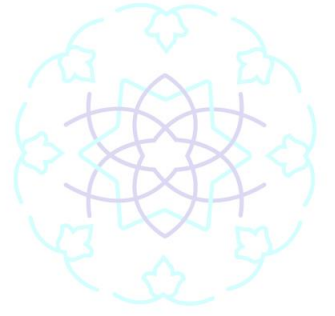
Özet

20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan sürrealizm, sanatta bilinçaltının keşfine odaklanan bir akımdır. I. Dünya Savaşı sonrası dönemde, toplumun yaşadığı derin travmalar ve değişimler, sanatçıların yeni ifade biçimleri arayışına girmesine neden olmuştur. Bu arayışın sonucu olarak doğan sürrealizm, insan zihninin bilinçaltı dünyasını, rüyalar ve mantıksızlık üzerinden keşfetmeyi amaçlamıştır.

André Breton, sürrealizmin manifestosunu yazarak akımın felsefi ve estetik temelini oluşturmuştur. Breton'un yazıları, akıl ve mantığın ötesine geçerek, özgür yaratıcılığı ve içsel dünyayı keşfetmeyi amaçlayan bir sanat anlayışını savunur. Bu yaklaşım, sürrealist sanatçılar için rehber niteliğinde olmuştur ve onların eserlerinde belirgin bir şekilde görülmektedir. Salvador Dalí, sürrealizmin en tanınmış temsilcilerinden biri olarak, bu akımın görsel sanatlarda en etkileyici örneklerini sunmuştur. Özellikle sürreal fotoğrafta "Dalí Atomicus" adlı eseri, sürrealizmin temel prensiplerini yansıtan çarpıcı bir çalışma olarak dikkat çeker. Dalí'nin çılgın ve hayal gücü dolu dünyası, sürrealizmin sınır tanımayan doğasını mükemmel bir şekilde yansıtır. Hans Bellmer ve Şahin Kaygun gibi sanatçılar da sürrealizmin farklı yönlerini keşfetmişlerdir. Bellmer'in heykelleri ve Kaygun'un fotoğraf çalışmaları, sürrealizmin görsel sanatlarda ne kadar geniş bir yelpazede uygulanabileceğini gösterir. Bu sanatçılar, sürrealizmin evrenselliğini ve zamansızlığını vurgulayan eserler ortaya koymuşlardır. Sürrealizm, sanatta bilinçaltının

¹ Bayburt Üniversitesi, Öğretim Görevlisi, ismailbirlik@bayburt.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4236-7957

² Kocaeli Üniversitesi, Doktor Öğretim Üyesi, imran.uzun@kocaeli.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3733-4915



ve hayal gücünün sınırlarını zorlayarak, sanatçılara ve izleyicilere yeni perspektifler kazandıran bir akım olarak sanat tarihindeki yerini almıştır.

Anahtar Kelimeler: Sürrealizm, Psikanaliz, Resim, Fotoğraf

ON THE DISTINCTIVE CREATIVITY OF SURREALIST PHOTOGRAPHY

Abstract

Surrealism is a movement that emerged in the early 20th century, focusing on the exploration of the subconscious in art. In the post-World War I period, the deep traumas and changes experienced by society led artists to seek new forms of expression. As a result of this search, surrealism aimed to explore the subconscious world of the human mind through dreams and irrationality.

André Breton established the philosophical and aesthetic foundations of the movement by writing the Surrealist Manifesto. Breton's writings advocate an art understanding that goes beyond reason and logic, aiming to explore free creativity and the inner world. This approach has served as a guide for surrealist artists and is clearly seen in their works. Salvador Dalí, as one of the most renowned representatives of surrealism, has presented the most striking examples of this movement in visual arts. Particularly his work "Dalí Atomicus" stands out as a remarkable piece reflecting the fundamental principles of surrealism. Dalí's crazy and imaginative world perfectly reflects the boundless nature of surrealism. Artists like Hans Bellmer and Şahin Kaygun have also explored different aspects of surrealism. Bellmer's sculptures and Kaygun's photographic works demonstrate how broadly surrealism can be applied in visual arts. These artists have created works that emphasize the universality and timelessness of surrealism. Surrealism has taken its place in art history as a movement that challenges the boundaries of the subconscious and imagination in art, providing new perspectives for artists and viewers.

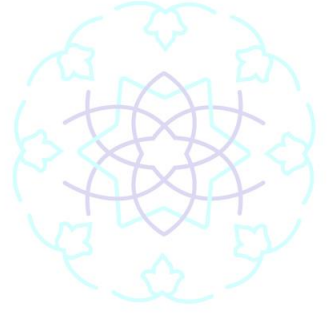
Keywords: Surrealism, Psychoanalysis, Painting, Photography





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Giriş

Sürrealizm, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ve sanat ile edebiyat dünyasında derin izler bırakan bir düşünce ve harekettir. Bu akım, insan zihninin bilinçaltı dünyasını keşfetmeyi ve rüyalarla gerçeği birleştirmeyi hedeflemiştir. Sürrealizmin tarihsel gelişimi, I. Dünya Savaşı sonrası toplumsal ve kültürel değişimlerin bir yansıması olarak değerlendirilmelidir. Sanatçılar, savaşın yıkıcılığından kaçış ve yeni bir ifade biçimi arayışı içerisindeyken sürrealizm, bu ihtiyaca cevap veren bir akım olarak doğmuştur. André Breton, sürrealizmin manifestosunu yazarak bu hareketin teorik temelini oluşturmuştur. Breton'un yazıları, sürrealizmin felsefesini ve yöntemlerini tanımlarken, sanatçılara bilinçaltının derinliklerine inmeleri için rehberlik etmiştir. Breton'un manifestosu, akıl ve mantığın ötesine geçerek, özgür yaratıcılığı ve içsel dünyayı keşfetmeyi amaçlamıştır. Bu yaklaşım, sürrealist sanatçıların eserlerinde belirgin bir şekilde görülmektedir. Özellikle Salvador Dali, sürrealizmin en tanınmış temsilcilerinden biri olarak, bu akımın görsel sanatlardaki en etkileyici örneklerini sunmuştur. Resim çalışmalarının yanında fotoğraf ile de çalışma üreten Dali, "Dali Atomicus" adlı eseri ile sürrealizmin temel prensiplerini yansıtan çarpıcı bir çalışma ortaya koymuştur. Bu eser hem teknik açıdan yenilikçi hem de kavramsal olarak derinliklidir. Dali'nin çılgın ve hayal gücü dolu dünyası, sürrealizmin sınırları tanımayan doğasını mükemmel bir şekilde yansıtır.

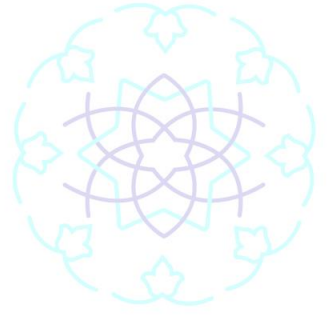
René Magritte, gündelik nesnelere alışılmadık bağlamlarda sunarak, izleyicinin algısını ve düşünce biçimini sarsmayı başarmıştır. Magritte'in eserleri, sürrealistlerin dünyasına dair eşsiz bir bakış açısı sunar. Onun çalışmaları, sıradan olanı olağanüstü hale getirme yeteneğiyle dikkat çeker ve izleyiciyi kendi bilinçaltı dünyasına bir yolculuğa çıkarır. Magritte'in eserleri, sürrealizmin etkileyici ve düşündürücü doğasının bir kanıtıdır.

Hans Bellmer ve Şahin Kaygun gibi sanatçılar da sürrealizmin sınırlarını zorlayarak, akımın farklı yönlerini keşfetmişlerdir. Bellmer'in heykelleri ve Kaygun'un fotoğraf çalışmaları, sürrealizmin görsel sanatlarda ne kadar geniş bir yelpazede uygulanabileceğini gösterir. Bu sanatçılar, sürrealizmin evrenselliğini ve zamansızlığını vurgulayan eserler ortaya koymuşlardır.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Sürrealizm, sanatın her alanında özgün ve derinlemesine bir keşif süreci sunarak, sanatçılara ve izleyicilere yeni perspektifler kazandırmıştır.

Rönesans'tan Metafizik Sanata Tarihsel Süreç

Rönesans ile birlikte, Avrupa, bilim ve sanat alanının da üst düzey gelişmeler sağlamış, özellikle sanat alanındaki gelişmelerle dünya sanatının sağlam temellerini oluşturmuştur. Rönesans'tan önceki dönemlerde kilisenin himayesi altında ortaya çıkan sanat akımları sadece kilisenin emrinde çalışmışlardır. Bu sebeple sanatçılar özgür düşünce yapısına sahip değildiler. Fakat 15. yy. ve sonrasında yapılan Coğrafi Keşifler ile aydınlanma çağına giren Avrupa'da, skolâstik düşünce giderek zayıflamış ve bununla birlikte ekonomideki canlanma ile aydınlanma devri başlamıştır. Özellikle resim sanatı aydınlanmada önemli rol oynamıştır.

Rönesans öncesi sanat belirli dönemlere ayrılırken Rönesans'tan sonra sanat akımları belirleyici özelliklerine göre isimlendirilmişlerdir. Sanatın gelişim evresinde bir önceki dönemin özelliklerinden uzak kalınarak farklı yöntem ve denemelerle bir sonraki akımın temelleri atılıyordu. Rönesans sanatından metafizik sanata geçiş evresinde yaklaşık 12 sanat akımı kurulmuştur. Maniyerizm, Barok, Rokoko, Realizm, Empresyonizm ve Kübizm bu akımlara örnek verilebilirler. Bazı sanat akımları bir önceki akımın değerlerine tepki olarak da doğmuştur. Soyut sanat ve metafizik sanata kadar -ki kübizm akımı da dâhil neredeyse hep gerçeklik üzerine durulan sanat çalışmaları bu evrelere geldikten sonra sanatçının gerçeklikten, mantık ve akılcılıktan uzak resimlerle, düşünce ve rüyalar dünyasını akımlarında ön plana çıkarmışlardır.

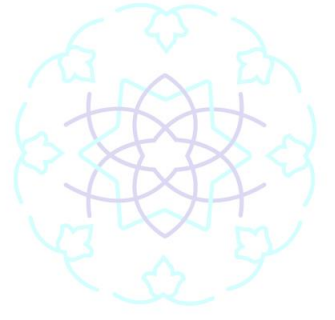
Metafizik Sanattan Sürrealizme Geçiş Süreci

Öncelikli olarak kübizm akımında uygulanan gerçekliğin bozunuma uğraması daha sonraki süreçlerde ressamın algısında değişimlere ve düşüncelerinde de önemli gelişimlere neden olmuştur. Realitenin kübizm kadar bozulmadan ele alındığı metafizik sanat kendisinden sonra gelen Dadacı ve sürrealist ressamın en çok etkilendikleri akım olmuştur. En önemli ressamlarından olan Giorgio De Chirico'nun resimleri sürrealist manifestonun yayıncısı Andre Breton ve sürrealist ressamlardan Salvador Dali ve Rene Magritte'i derinden etkilemiştir.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Bilinçaltının resimlerde anlam bulmaya başladığı bu akımın devamı olarak gelen, aynı zamanda sürrealizmin oluşmasında kaynak bir temel olan Dadaizm akımının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sözlük anlamı olarak “tahta at” anlamına gelen bu akım sanatçıları mantık sorularını ve akılcılığı reddeden görüşü benimsemektedirler (Eroğlu, 2023). Bu sanatçıların düşünce biçimi olarak normalden farklı ve metafizik kurallarını alt üst eden düşünce sistemini benimsemiş olmaları; diğer bilimlerinde dikkatini çekmesine neden olmuştur.

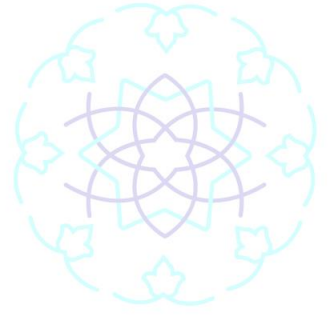
20. Yy’in bilimsel ve teknolojik gelişmelerine ayak uyduran psikoloji bilimi bu gelişmelerin insanlar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri üzerine ve realitenin sorgulandığı alanlara çözüm arama yöntemlerine girişmiştir. Bu bağlamda Psikoloji alanında yapılan ruh bilimsel çalışmaların, görülmeyene ve bilinmeyene olan ilgisi sanat eserlerinde anlam bulmaya çalışmıştır. Bilinç altı sağaltımı üzerine yapılan resimsel ve edebi eserler birebir anlam buldukları Sigmund Freud’un psikanaliz çalışmaları ile bir bütünlük içerisinde geliştiğini görüyoruz. Freud’un 1900’lü yıllarda psikanalitik hareketi başlattığında sanatı ve sanata bakışı bu kadar etkileyeceğini tahmin ediyor muydu, bunu bilinmiyoruz. Ancak, psikoloji camiasının dışında, Freud’un kuramından en çok etkilenenler sanatçılar ve edebiyatçılar olmuştur. Bu etkilenmelerin gerçekleştiği en önemli süreç rüyalardır. Psikanalizde rüyalar bilinç altının serbest alanlarıdır. Bilinçaltı kapalı bir kutu gibidir ve gerçek yaşamla paralellik içinde devam eder. Rüyalar, önemlidir çünkü; bilinçaltından haberler ve bilgiler veren malzemeler barındırır. Bunu işlemeyi bilen psikanalist, bir kimsenin gerçek hayatı ile paralel giden bu bilinçaltı süreçlerini anlamlandırarak, kişiliğe ilişkin bir harita oluşturur. Psikanalizin sanata bakışında da, sanatçının yaratıcılığına ilişkin doğası tüm bu yapılar ve mekanizmalar çerçevesinde açıklanmaya çalışılır (Jane, vd., 1998).

Andre Breton psikiyatri eğitimi aldığı zamanlarda Freud’un psikanaliz kuramına yönelik yazdığı bir yazısı ile karşılaşır. Bu yazıdan etkilenerek edebiyat ve psikanaliz alanına yoğunlaşır. Daha sonra Freud ile iletişime geçerek çalışmalarını hızlandırır ve 1924’de gerçeküstücülük manifestosunu yayımlar (Daldaban, 2006).



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Gerçeküstücülüğü Tanımlayan Bazı Özellikler

Sürrealizm; ilk bildirgesi 1924’de Andre Breton tarafından ‘*La Revolutio Surrealiste*’ dergisinde yayınlanarak akımın temelleri atılmış oldu. Savaşlar sonrası süreçte 1929’da A. Breton, ikinci bildiriği yayınladı, düzene duyulan derin arzularının yaşandığı bu dönemde siyasi yapılanmalar sebebiyle dışlanmaların ötekileştirmelerin ve farklı görüşlerin yaşandığı bir süreçtir. Karmaşalar, ahlaki değerler, siyasi problemler yaşanırken gerçeküstücülüğün amaçları açıklanır (Oskay, 2016). Tüm kuralsızlıkların yaşandığı evrelerden sonra anlam arayışına giren sürrealistler düaliteyi arar; varlığın-yokluğun, hayatın-ölümün, söylenebilen-söylenemeyen çığlığın suskunluğun anlam arayışını sürrealizmin en temel amacı olarak var olacaktır demektedir Passeron.

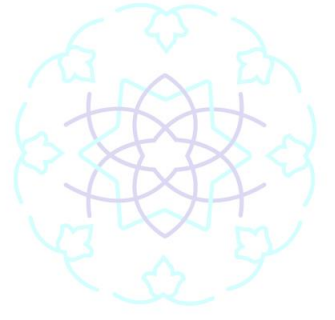
Sürrealistler Dünyaya tanrının öteki gözüyle bakmayı daha çok tercih ederler, düzensizlik karmaşa, yersiz yurtsuzluk, sınırsızlık sert ve akıl alıcı tavırlar ortaya koyarak klasik düzene flu bir alan açarlar. Aşkınlığa ulaşmayı denemek için sınır zorlayan akım temsilcileri yarattıkları tablolar ile öteki boyutlar kapı aralar gibidirler. Onlar için erdemli tavır erdemsiz davranışlardan beslenir. Buradaki olgu modernizmi ezip geçen postmodernizmin çıplaklığı kadar açıktır. Passeron’un anlatımıyla “Kendilerini, ilaç düşkünlerinin, delilerin, histeriklerin, cezalandırılan çocukların, fahişeleri, boyunduruk altında yaşayanların, kardeşi olarak görür ve onları erdemini taşıyıcıları olarak kabul ederler.” (Passeron, 1982).

Sürrealistler gizleri arayan insanın sofistike yanlarını ortaya koyma arayışında olan sanatçılar olarak daha gerçekçi yanları ele alırlar ve insanın özü dikkatlerini cezbeder. Bireyi düşünceyi özgürleştirmeyi hedefleyen sürrealistler yaşamın ezici baskıları altında ezilen bireyi özgürleştirmeyi hedeflerler. Sürrealistler bu ideolojik yaklaşımlarını sanatın hemen hemen her alanında kullanırlar Sürrealizmin özünü kuran edebiyat ve şiirin yanı sıra resim, fotoğraf, sinema, tiyatro, heykel ve çeşitli düzenlemelerde de şiirsel bir yaklaşım içinde ürün verdikleri görülür. Sürrealistlerin ‘Gerçeklik’ yaklaşımı ‘Klasik Gerçeklikten farklıdır. Onların gerçekliği şiirsel bir gerçekliktir. Şöyle ki; “birey evren paradoksunda ulaşmak istedikleri bilinçlilik durumu evren



BAÇINI

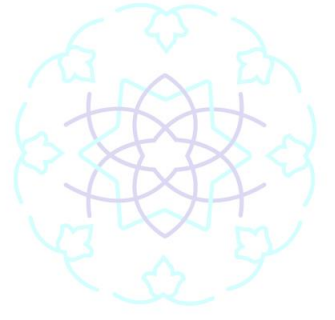
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



kişi ölçüsüne indirgemek yerine kişiyi evren ölçüsünde bir bilinçlilik aşkınlığına taşımak istediler. (Genç, 1983)

Freud, bilinçaltının bastırılmış arzuların, travmaların ve anıların bir deposu olduğunu savunur. Sürrealist sanatçılar, Freud'un bu teorilerinden esinlenerek, bilinçaltının imgelerini ve sembollerini sanatsal eserlerinde kullanmışlardır. Bu eserler, rüya benzeri manzara ve mantıksız kombinasyonlarla, izleyicinin bilinçdışı dünyasını keşfetmesine olanak tanır. Örneğin, Salvador Dalí'nin eserleri, rüya sembollerinin ve bilinçaltı imgelerinin görsel ifadeleri olarak, Freud'un psikanaliz teorilerine doğrudan bir referanstır (Freud, 1900).

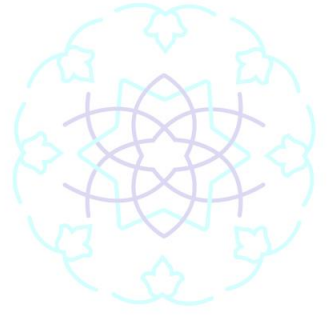
John Berger, sürrealist fotoğrafçılığı, gerçekliğin derinliklerini keşfetmek için bir araç olarak görür. Berger'e göre, sürrealist fotoğraflar, görünenin ötesine geçerek bilinçaltının ve hayal gücünün kapılarını aralar. Bu fotoğraflar, günlük yaşamın yüzeysel gerçekliğini bozarak, izleyiciye yeni ve beklenmedik anlam katmanları sunar. Berger, sürrealist sanatçıların, sıradan nesnelere ve sahneleri alışılmadık bağlamlarda yeniden düzenleyerek, bilinçdışı imgelerin ve sembollerin ortaya çıkmasına olanak tanıdığını vurgular. Bu yaklaşım, izleyicinin kendi içsel dünyasıyla daha derin bir bağlantı kurmasını sağlar ve onları gördüklerini yeniden değerlendirmeye teşvik eder (Berger, 1972). Sürrealizm, transandantal bir deneyim sunar; yani, fiziksel dünyanın ötesinde, ruhsal ve metafiziksel bir anlayışa kapı aralar. Sürreal varlıklar, bu transandantal niteliği somutlaştırır; bilinçdışının ve hayal gücünün ürünleri olarak, gerçek dünyada var olmayan veya gerçek dünyadaki varlıkların alışılmadık ve olağanüstü şekillerde yeniden yorumlanmasıdır. Sürrealist fotoğraflar, bu varlıkları görselleştirerek izleyiciyi mevcut gerçekliği sorgulamaya ve yeni anlam katmanları keşfetmeye davet eder. Örneğin, Man Ray'in "Le Violon d'Ingres" adlı eseri, bir kadının sırtına keman delikleri ekleyerek hem bedensel hem de sanatsal kimlikleri birleştirir ve izleyiciyi görsel bir paradoksla yüzleştirir. Sürrealist sanatçılar, bilinçaltının otomatizmi (automatisme) adı verilen bir teknik kullanarak, bilinçdışının serbestçe ifade edilmesini sağlarlar. Bu teknik, düşüncelerin ve imgelerin bilinçli bir kontrol olmaksızın, spontan bir şekilde ortaya çıkmasını hedefler ve böylece daha özgün ve derinlemesine bir yaratıcılığı teşvik eder. Jacques Lacan'ın bilinç dışılık kavramı, bu bağlamda



önem kazanır. Lacan, bilinçdışının dilsel yapısını vurgulayarak, sürrealist sanatın ve fotoğrafçılığın bilinçdışı arzuları ve düşünceleri nasıl ifade ettiğini açıklar. Lacan'a göre, bilinçdışı, dilin yapısına benzer bir şekilde çalışır ve bu yüzden sürrealist eserler, izleyicinin kendi bilinçdışındaki anlam katmanlarına ulaşmasına yardımcı olabilir (Lacan, 1977). Lev Manovich, dijital medya ve kültür üzerine yaptığı çalışmalarla, sürrealizmin modern dünyadaki yansımalarına dikkat çeker. Manovich'e göre, dijital medya ve teknoloji, sürrealist sanatçıların hayal gücünü ve yaratıcılığını genişleten yeni araçlar sunar. Gilles Deleuze ise, arzu, bilinçdışı ve gerçeklik kavramları üzerine yaptığı çalışmalarla, sürrealizmin bu temaları nasıl ele aldığını anlamamıza yardımcı olur. Deleuze'ün felsefesi, sürrealizmin transandantal deneyimini modern bir bağlamda anlamamıza ve yorumlamamıza yardımcı olur (Deleuze & Guattari, 1983).

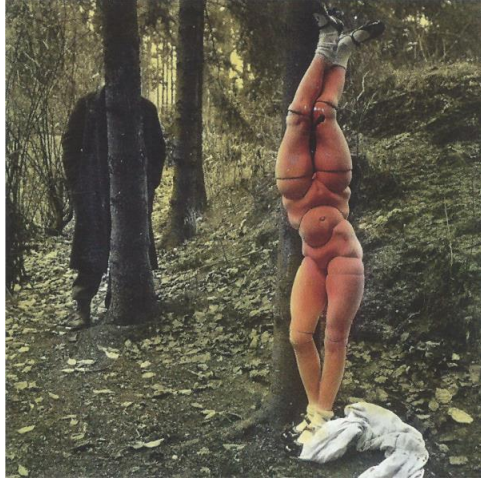
Sürrealizmde Fotoğrafik Boyut

Bu tanımlamalar bağlamında kurulan sanatsal süreç daha çok resim ve edebiyat alanında ele alınsa da dönem fotoğrafçıları da akımın temel özelliklerini yansıtan fotoğraflar çekmişlerdir. Fotoğrafta sanatsal bakış açısının hızla gelişmeye devam ettiği bu dönemde kurgusal yaklaşımlarda akımın niteliklerini barındıran pek çok fotoğraf çekilmiştir. Bilinçaltımızda yer alan görüntülerin dayandığı hayaller ve düşler üst düzey gerçeklik ve ayrıntı ile ifade biçimine dönüştürülürler. Bu biçim fotoğrafta en üst düzeye çıkar. Gerçek objelerle düşsel fanteziler bir araya getirilir ve bu yolla gerçekliğin algılandığı fakat görüntülerin konum, duruş ve şekilleri itibarı ile farklılaştırıldığı bu yöntem ile düşlerdeki sürrealist bakış açısı böylece ortaya koyulur. Sürrealizmde her şey mümkündür, diğer alanlarda yaratılan düşsel fantezilerde bir sınır olmadığı gibi fotoğrafta da herhangi bir sınır yoktur. Bütün her şey sanatçının bakma algılama ve bunu düşleri ile uyumlu hale getirme süreci vardır. Sürrealist fotoğrafçılar, sandviç tekniği, süper empozeler gibi birçok yeni tekniği kullanarak birden çok görüntüyü hem doğal hem de doğala karşı biçimlerde düzenlemeler yapmışlardır. Bunlara ek olarak anlık durağan formlardan ya da figürleri veya cansız nesnelere çerçeve içine yerleştirerek, anlık bir yüz ifadesinden yararlanarak arayışın görseli yaratabilir (Sontag, 1993). Kullanılan her obje bir sanat objesi niteliği taşıyabilir bilinç altı sağaltımı yapabilen, eserinde hayal ve rüyayı yorumlaya bilen herkesi sanatçı olarak



da kabul eder. Hans Bellmer çocukluğunda oyun arkadaşının ters ve sapkın davranışlarını teknik lisede aldığı heykel ve çizim derslerinin ardından çeşitli formlara dönüştürüp, bir sanat objesi haline getirmiştir. Malzeme olarak oyuncak bebekleri kullanan Bellmer bilinçaltında yer alan eski yaşamını ortaya koyduğunu ifade etmektedir.

Bellmer'in çalışmalarında karşılaşılan durum çocukluk çağında meydana gelen bazı olayların derinden etkileyen yanlarını çalışmalarında yıllar sonra ortaya çıkartarak zihnini boşalttığını görüyoruz. Orijinal fotoğraflarını kendisi elle renklendirerek işlerindeki genel yapıyı anatomik bozukluklar ile sunmaktadır bağları temsilen eklemeleri karmaşık düzende sunmaktadır. İnsanı bir kukla gibi gören çalışma çocukluk travmaları (oedipus) fotoğrafın arka planındaki karanlıkla bize sunmaktadır. Yarattığı karanlık düzlem üzerinde adeta hem insan hem insanlık dışı bir form ile sanatçının gizil dünyasındaki karmaşaları bizlere yansıtmaktadır. Eser tam anlamıyla bütünlük sağlayamıyor bir asimetrik simetriyi bize kavratmaya çalışıyor.



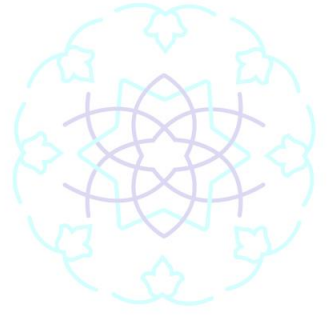
Şekil 1. The Doll (Hans Bellmer, 1938)

Hans Bellmer'in Şekil 1'de ki çalışmada kullandığı heykel, tahtadan yapılmış göbekten asimetrik bir bağlama ile forma kavuşturulmuştur. Heykel orman içinde bir ağaca yaslanmış olarak durmaktadır. Heykelin arka kısmında duran bir diğer ağacın arkasına saklanmış bir erkek figürü görülmektedir. Figürün yüzü ağacın arkasında kaldığından tanımlanamamaktadır.

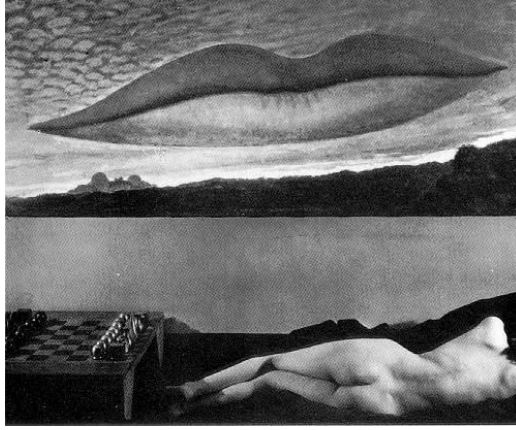


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Fotoğraf gerçek bir alana oturtulmuş gerçek üstü bir heykeli içinde barındıran bir fotoğraftır. Burada gerçeklik ile düşün bir arada barındırıldığı olayını en iyi şekilde gözlemlemekteyiz.



Şekil 2. Observatory Time-The Lovers (Man Ray, 1936)

Şekil 2’de ki çalışmada Man Ray fotoğrafı yukardan ve aşağıdan iki eşit parçaya ayırmıştır. Bu çalışmada insan objesini ve doğayı yorumlayan bir tablo olarak bir araya getirmiştir. Fotoğraf yekparedir. Kadının vücut hatlarını esnekliğini ve estetiğini üst bölmede kullandığı dudak formu ile birleştirmiştir. Bu benzerlikle bir bağlantı kurma çabasına girmiştir. Birbirine hiçbir zaman benzemeyen iki formu sürrealist bir bakış tarzı ile önce zihin sürecinde birleştirmiş sonrada eserine yansıtmıştır.

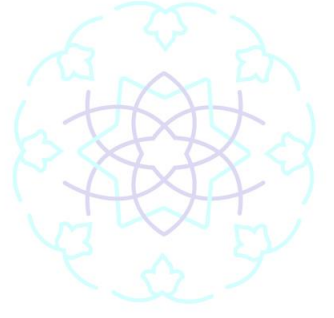


Şekil 3. Dali Atomicus (Philippe Halsman, 1948)



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Dali Atomicus: Salvador Dali'nin sanatında çığır açan bir an, Salvador Dali'nin "Dali Atomicus" adlı eseri, sürrealist sanatın en çarpıcı ve ikonik örneklerinden biridir. 1948 yılında Amerikalı fotoğrafçı Philippe Halsman ile birlikte gerçekleştirilen bu eser, Dali'nin hayal gücünün sınırlarını zorlayan ve görsel sanatlarda yenilikçi bir yaklaşım sergileyen çalışmadır. Eser, Dali'nin sürrealist dünyasını fiziksel olarak somutlaştırırken, bilim ve sanat arasındaki ilişkiyi de ele alır (Şekil 3).

Teknik ve yaratıcılık olarak fotoğrafın ötesinde eser "Dali Atomicus," fotoğraf tekniği açısından oldukça yenilikçidir. Halsman, bu kompozisyonu oluşturabilmek için 28 deneme çekimi yapmıştır. Fotoğrafta görülen nesnelerin havada asılı kalmasını sağlamak için çeşitli ipler, destekler ve su kovaları kullanılmıştır. Dali'nin atlayan kediler, havada süzülen su damlaları ve havada asılı duran mobilyalar arasında konumlandığı bu kompozisyon, izleyiciyi adeta bir rüya dünyasına davet eder. Bu teknik, fotoğrafın sadece bir anı yakalamaktan ziyade, bir hikaye anlatma aracı olarak kullanılabileceğini gösterir.

Eserin ismi, Dali'nin atom altı parçacıklar ve kuantum fiziğiyle olan ilgisini yansıtır. Dali, atomun parçalanmasının ve atom altı dünyanın keşfinin sanatta yeni bir ifade biçimi oluşturduğuna inanıyordu. "Dali Atomicus", bu bilimsel gelişmeleri sanatsal bir bağlamda yorumlar. Fotoğrafta nesnelerin ve suyun havada asılı kalması, atomların ve moleküllerin sürekli hareket halinde olduğu bir dünyayı sembolize eder. Bu şekilde, Dali ve Halsman, bilim ve sanatın birbiriyle nasıl etkileşime girebileceğini gözler önüne sererler.

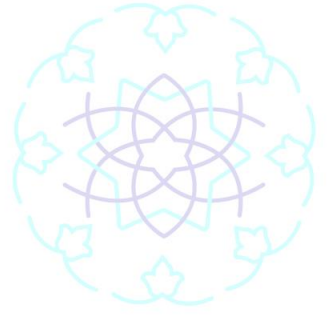
"Dali Atomicus", sürrealizmin temel prensiplerini mükemmel bir şekilde yansıtır. Eser, bilinçaltının derinliklerine inen ve rüyaların mantıksızlığını kutlayan bir nitelik taşır. Fotoğraftaki kaotik düzen, izleyicinin gerçeklik algısını sarsar ve onu yeni bir düşünce biçimine yönlendirir. Dali'nin kendi sanatını ve sürrealizmi tanımlayan unsurları, bu eserde belirgin bir şekilde ortaya çıkar. İzleyici, bu eserle birlikte, Dali'nin hayal gücünün sınırsız dünyasında bir yolculuğa çıkar.

"Dali Atomicus", hem sanat dünyasında hem de popüler kültürde derin bir etki bırakmıştır. Bu eser, Dali'nin dehasını ve Halsman'ın fotoğrafçılık yeteneklerini birleştirerek, sürrealizmin görsel anlatımının gücünü kanıtlar. Günümüzde hala birçok sanatçı ve fotoğrafçı

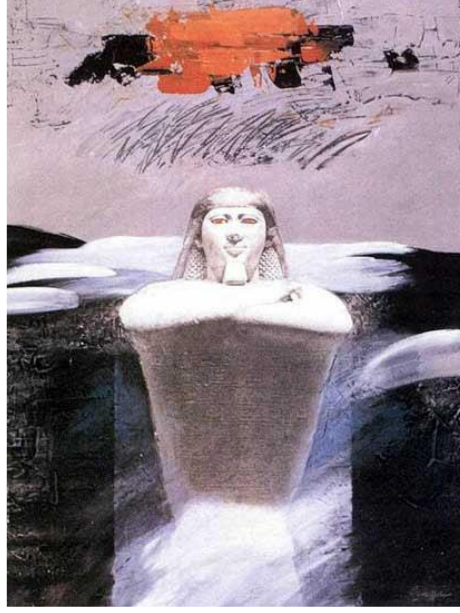


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



için ilham kaynağı olan "*Dali Atomicus*", sanatta yenilikçi ve cesur olmanın önemini vurgular. Bu eser, sanatın sadece estetik bir ifade biçimi olmadığını, aynı zamanda düşünce ve bilimle iç içe geçmiş bir anlatım aracı olduğunu da gösterir.



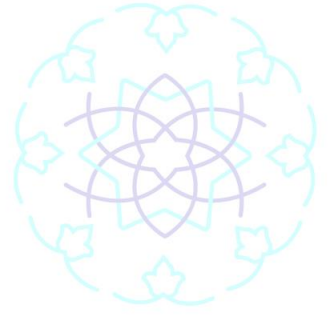
Şekil 4. Eski Zaman Denizleri serisinden (Sahin Kaygun, 1991)

Şahin Kaygun çalışmalarını polaroid fotoğraflar üzerine kazıyarak ve boyayarak elde etmektedir. Şekil 4'te ki çalışma eski zaman dehlizleri serisinden bir fotoğraftır. Çalışmada kurgu etkiyi artırmak için yapılan en önemli araçtır. Fotoğrafın yapılışı çekiminden daha önemlidir, düşüncede tasarlanan imgeye göre fotoğraf çekilmektedir. Teknik anlamda yapılan müdahaleler düşüncedeki anlamı ifade etmede bir yardımcı öge olarak değil direk anlamı kuvvetlendiren bir işlevselliğe sahiptir. Konu ve teknik bir bütünlüğü meydana getirir. Fotoğraflardaki çizikler, renkler her biri bir anlam ifade etmektedir. Bu eser bir müzede çekilen heykellerden biri üzerine yapılan sürrealist bir yorumdur. Fotoğrafın merkezinde bir büst bulunmaktadır bu büst etrafında eğrilen bulutumsu öbekler bir eğim kazandırmaktadır. Sağ, sol ve üst bölgelerdeki kazımlar tarihsel doku ile birlikte eserin anlamını güçlendirici etkilerde bulunmuşlardır. Eserin üst bölümünde yer alan genişçe kırmızı leke fotoğraftaki dengeyi koruması açısından oldukça önemlidir. Sürrealist bakış açısı altında yapılan bu fotoğraflar Türk fotoğrafının en önemli



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



kaynaklarını oluşturmaktadır. Saygun Dura ve Orhan Alptürk gibi fotoğrafçılarda çalışmalarını ile destek vererek Türk fotoğrafında sürrealist imgeyi ortaya koymaya çalışmışlardır.

Sonuç

Sürrealizm, 20. yüzyılın en etkileyici sanat akımlarından biri olarak, sanatın ve edebiyatın sınırlarını zorlayan bir hareket olmuştur. André Breton'un yazıları ve manifestosu, bu akımın temel felsefi ve estetik ilkelerini belirleyerek sürrealistlerin dünyasına ışık tutmuştur. Sürrealizmin tarihsel gelişimi, toplumun bilinçaltına ulaşma ve rüyalarla gerçeği birleştirme arzusunu yansıtmaktadır.

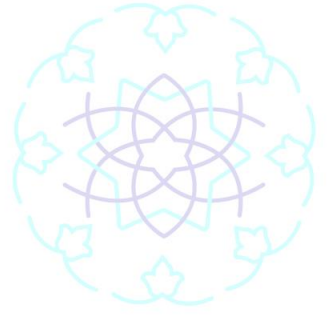
Salvador Dalí'nin ikonik eserleri, özellikle "*Dalí Atomicus*" gibi çalışmalar, bu akımın görsel sanatlarda nasıl devrim yarattığını gösterir. René Magritte'in eserleri ise gündelik nesnelere alışılmadık bağlamlarda sunarak izleyicinin algı sınırlarını zorlamaktadır. Hans Bellmer'in çalışmaları ve Şahin Kaygun'un katkıları da sürrealizmin çok yönlü ve zengin doğasını ortaya koyar.

Sürrealizm, sadece sanat ve edebiyat dünyasında değil, aynı zamanda düşünce ve kültür dünyasında da derin izler bırakmıştır. Bilinçaltının derinliklerine inen bu akım, insanın hayal gücünü ve yaratıcılığını özgürleştirmeyi amaçlamış ve bu hedef doğrultusunda önemli başarılarla imza atmıştır. Sürrealistlerin dünyası, bugün bile sanatçılar ve düşünürler için ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Kaynakça

Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. BBC And Penguin Books.

Bate, D. (2020). *Photography: The key concepts*. Routledge.

Daldaban, H. K. (2006). *Gerçeküstü resmin oluşumunun nesnenin dönüşümüne bağlı olarak incelenmesi* [Doktora tezi]. Çukurova Üniversitesi-Adana.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1983). *Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia*. University of Minnesota.

Freud, S. (1900). *The interpretation of dreams*. Macmillan.

Eroğlu, Ö. (2003). *Resim sanatı sözlüğü*. Öke.

Halsman, P., Bello, J. H., & Bello, S. (1998). *Philippe Halsman: A retrospective: Photographs from the Halsman Family collection*. Little Brown.

Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. MIT.

Lacan, J. (1977). *Écrits: A selection*. Norton & Company.

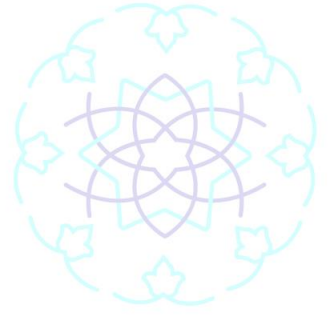
Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT.

Sontag, S. (1993). *Fotoğraf üzerine*. Reha Akçakaya (Çev.). Altıkırkbeş Yayın.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4

Temmuz / July 2024

Ss. / Pp. 44-63

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
08.07.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.07.2024

TÜRK SAHNE SANATLARI'NDA SAHNE VE SEYİRCİNİN EVRİMİ

Elif SAYIN¹

Altan ALKAN²

Özet

Bu çalışma, Türk sahne sanatlarının tarihsel evrimini ve sahne ile seyirci algısının müzik ve tiyatrodaki tür-tema çeşitliliği üzerindeki etkilerini ele almaktadır. Geleneksel ve modern dönemler arasındaki farklılıklar üzerinde durularak, kültürün bu süreçteki önemi ve Türk toplumunun kültürel değişimiyle olan ilişkisi incelenmiştir.

Metodolojik olarak nitel araştırma yöntemleri kullanılmış olup, yazılı belgeler, görsel kaynaklar, kitaplar, tezler ve makaleler gibi çeşitli kaynaklardan derlenen verilerle derleme yapılmıştır. Bulgular kısmında elde edilen somut veriler sunularak, sahne sanatlarının tür ve tema çeşitliliği üzerindeki etkileri detaylandırılmıştır. Sonuçlar bölümünde ise bu bulguların akademik bir çerçevede değerlendirilmesi yapılarak, araştırmanın genel sonuçları ortaya konmuştur. Sanatın geçmişten günümüze sahne sanatlarının geldiği nokta, sanatın tiyatro ile ilişkisi, tiyatronun müzikaller üzerine etkisi; tiyatro mekanlarının seyirci üzerindeki etkisi, alan ve etkileşim unsurlarının birlikte olduğu örneklerle somutlaştırılmıştır.

Sonuçta, Türk sahne sanatlarının kültürel ve tarihsel bağlamda analiz edilmesiyle, sahne sanatlarının geleceği ve kültürel dinamikler hakkında önemli bir bakış açısı sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sahne Sanatları, Tiyatro, Müzik, Akustik.

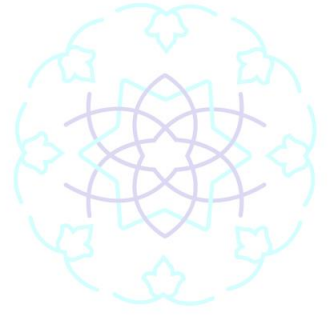
¹ Nişantaşı Üniversitesi, Araştırma Görevlisi Doktor, elif.sayin@nisantasi.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6594-0958

² Nişantaşı Üniversitesi, Yüksek Lisans Öğrencisi, hayalperdesi@gmail.com, ORCID: 0009-0003-0775-2360



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



EVOLUTION OF STAGE AND AUDIENCE IN TURKISH PERFORMING ARTS

Abstract

This study examines the historical evolution of Turkish performing arts and the influence of the stage-audience dynamic on the diversity of genres and themes in music and theatre. Emphasizing the differences between traditional and modern periods, it investigates the cultural significance during these phases and its relationship with cultural change in Turkish society.

Methodologically, qualitative research methods were employed, compiling data from various sources such as written documents, visual materials, books, theses, and articles. The findings present concrete data elaborating on the effects of performing arts on the diversity of genres and themes. The conclusions section evaluates these findings within an academic framework, elucidating the broader implications of the study.

Specifically, the study substantiates the evolution of performing arts from past to present, the intersection of art with theatre, and the influence of theatre on musicals. Examples are provided to illustrate the impact of theatre venues on the audience and the elements of space and interaction.

Ultimately, this analysis of Turkish performing arts within their cultural and historical contexts offers a significant perspective on the future of performing arts and cultural dynamics.

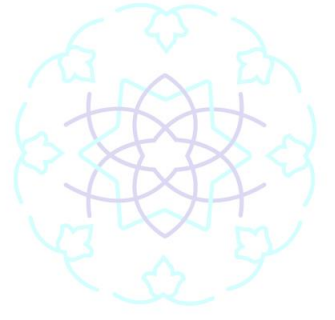
Key Words: Performing Arts, Theatre, Music, Acoustics.





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Giriş

Tüm disiplinleri parçalarına böldüğümüzde ya da parçaları birleştirdiğimizde genelden özele ya da özelden genele bir yol haritası oluşturmamız gerekmektedir. Müzik ve tiyatro sanat dallarının da bir bütünün parçası olduğu düşünüldüğünde genelden özele doğru bir yol haritası çizmek uygun olacaktır. Sahne sanatlarındaki tür ve çeşitliliğe değinmeden önce genelden özele kavramsal açıdan kültür kelimesine bakıldığında, etimolojik kökeniyle ‘toprağın işlenmesi’ ile ilgili olan kültür kelimesi (Osmanlıca’da hars, Türkçe’de ekip biçmek, ekin almak ve kültür, İngilizce’ de culture, Almanca’da kultur, Fransızca’ da culture, Arapça’da sakafi, Farsça’da ferhengi) uygarlıkları, inançları, ahlakı, sanatı, hukuku, gelenek ve görenekleri, insani değerleri, topluma ait bütün değerler bütünüdür (Tylor, 1883, s. 5).

Ziya Gökalp’in Hars ve Medeniyet adlı kitabında da kültürün tanımı için şu satırlar yer alır:

Hars (milli kültür) ile medeniyet arasında hem birleşme hem ayrılık noktaları vardır. Kültür ile medeniyet arasındaki birleşme noktası, ikisinin de bütün toplumsal hayatları içine almasıdır. Din, ahlak, hukuk, akıl, estetik, iktisat dil ve teknikle ilgili yaşayışlar. Bu sekiz türlü toplumsal hayatın bütününe kültür adı verildiği gibi, medeniyet de denilir. İşte, kültür ve medeniyet arasındaki birleşme ve benzerlik noktası budur (Gökalp, 2016, s. 13).

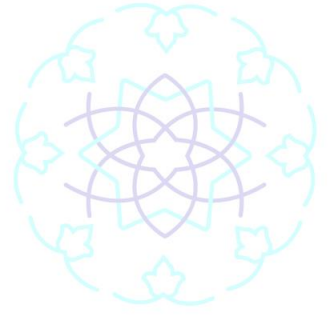
Yani, kültür denilince akla gelen manevi ve maddi değerler (bilgi, sanat ve sanatın dalları, hukuk, felsefe, eğitim ve folklor), kültürün parçalarını oluşturan unsurlardır. Maddi manada üreme ve üretimi de kapsayan kültür kavramı entegre olduğu tüm unsurlarla yeni bir varlık kazanır. Yine kavramsal açıdan insan ile doğanın etkileşiminin maddi ve manevi çıktıkları olarak da nitelendirilebilir.

Sanat da değişebilen ve gelişen yapısıyla, kültürün oluşum fikrinden beslenir. Kültür, farklı toplumsal yapılarla her zaman özgünlüğünü koruyarak; sanat, felsefe, eğitim, din, gelenek ve görenekler gibi manevi ürünlerle bilim ve teknolojinin ürünü olan makina ve benzerleri de



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



yine kültürün bilgi, beceri tanımlarıyla örtüşerek kültürün özgün yapısına katkı sağlarlar. Sanatta da üretim, gelişimin, yenilenme, çoğalma gibi kaygılar yeni eserlerin oluşuma zemin oluşturmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca geçtiği dönem gereği şekil değiştirmiş gibi görünse de kültür temelde üreten ve ürettiğinden beslenen bir mekanizmadır. Bu sebeple kültürü bir bütün ve bir sistem olarak düşünmemiz doğru olacaktır. Bu sistem bütünleştirici ve yaratıcı bir yapıda olup, sanatın yaratıcı tarafını da beslemektedir. Kültürden doğrudan beslenen sanatın farklı disiplinlerindeki aynı kalan özelliği yeni ve özgün şeyler ortaya koyma fikridir. Bu tiyatro, müzik, resim, heykel, mimari ya da plastik sanatlar olabilir.

Sanatın görünme şekli değişse de değişmeyen tek şey üretim fikridir. Bu fikir ön yargısız, gelişime paralel giden, dinamik, değişime açık yapıdadır. Tiyatro sanatı ve müzik sanatının aynı paydada seyirciye hitabı da bu fikri destekler. Sanat her zaman kendinden öncekinin üstüne yeni şeyler ekleyerek gider. Bu fikir seyircinin merakını cezbeder ve yeni yaratıların da önünü açar. Antik Yunan'dan günümüze kadar değişimini farklı coğrafyalarda otantik yapıyla beraber şekillerinden tiyatro ve müzik sanatının seyircisi de evrimleşen sanatla birlikte değişmektedir. Bunu belirleyen bazı unsurlar; tiyatrodaki mekân algısı, oyun yerlerinin türü, tiyatronun yapısı, görseli destekleyecek işitsel unsurların konuya katkısıdır.

Tiyatro

Mekân

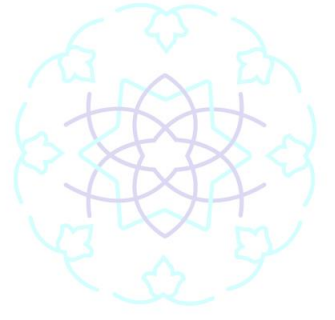
Mekân denildiğinde sadece bir sahne sanatı performansının sergilenme yeri olarak düşünülmemeli; sahnenin yer aldığı yapının mimarisi, bu yapının şehir içindeki pozisyonu, şehir tarihindeki yeri ve önemi gibi hususlar da dikkate alınarak sosyolojik açıdan değeri unutulmamalıdır. Sahneler, antik çağdan günümüze kadar, toplumun ortak hafızasını oluşturduğu, ortak duyguların yoğun şekilde paylaşıldığı, mimari sınırların aşılarak kentin ruhuna değer katıldığı yerler olarak kullanılmıştır.

“Toplumsal münasebetlerin sanat mekânları perspektifinden örgütlenmesi ile ideolojinin ve ekonomik işleyişin mekân üzerindeki tahakkümü, sanat ve mekân ilişkisinin kentlilikle



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



beraber okunmasını gerektirir.” (Er, 2019, s. 3). Tiyatro, ilk olarak seyirci ve oyuncularla sınırlı herhangi bir mekânda oynanan bir performans biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Daha sonraları, etrafında ahşap oturma sıralarının bulunduğu sıkıştırılmış toprak tabanlı bir alan olan orkestra ve ahşaptan yapılmış basit bir sahne binası olan skene gibi mimari unsurlarla gelişmiş bir yapı haline gelmiştir.

Roma’daki Kolezyum (Milattan önce 80, İtalya), Sidney’deki Sidney Opera Evi (1973, Avusturalya), Londra’daki Eski Webley Stadyumu (1923, İngiltere) New York Broadway’deki Beacon Tiyatrosu (1929, Amerika Birleşik Devletleri) gibi tarihi yapılar sanat-mekân-şehir-toplum ilişkisine örnek gösterilebilir.

Sanat ve mekân ilişkisi iç içe pek çok katmandan oluşur. Bu katmanlar; şehir ölçeğinden, sanatçıların vücut devinimlerine dek sanat performanslarına nüfuz eder. Yapının mimarisi, binanın şehirdeki pozisyonu, mekânın çevresiyle ve de toplumla oluşturduğu bağ, mekânının uzay/mekân ilişkisi, kullanılan dijital ve teknolojik araçlar, seyircilerin ve sanatçıların birbirleriyle olan ilişkisi, sanatçıların sahnedeki aksiyonlarından, ışığın kullanımından doğan mekânsallaşmayı kapsar.

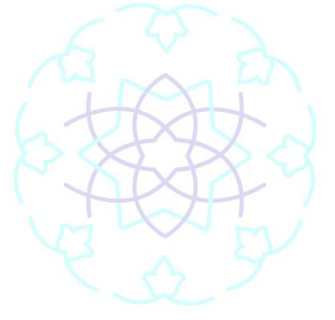
Tarihsel süreçte değişime uğrayan teknoloji ve mekanlar toplumun kültür yapısını ve seyirci alışkanlıklarını da değiştirebilmektedir. Görme Biçimleri kitabının yazarı John Berger’in de dediği gibi “Her imgede bir görme biçimi yatar” Türkiye’de müziğin, tiyatronun kısaca sanatın güncel durumunu tartabilmenin temel koşulu, görme biçimlerinin çeşitliliğini baz alarak, teknolojik ve mekânsal değişimlerin değerlendirilmesidir. “Batılılaşma idalleri ile İtalyan tipi çerçeve sahnenin Türk tiyatrosuna hâkim olması, tiyatronun özel bir alana çekilmesine ve kamusal alanda yaşam bulabilen geleneksel tiyatronun özgün mekânsallığının giderek silinmesine neden olmuştur” (Er, 2019, s. 3).

“Anadolu topraklarında sanat mekanlarının varoluşu antik dönemlere kadar uzanmaktadır” (Çalışlar, 1993, s. 67). “Tiyatronun kökenine inildiğinde ise coğrafyaların sanıldığı aksine keskin hatları olmadığı görülür. Henüz daha tiyatronun doğuş evresinde,



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Eruripides'in *Bakkhalar* oyununda da yer aldığı gibi Dionysos'un Helen ülkesine Anadolu'dan geldiği düşünülmektedir" (Er, 2019:14).

Türk tiyatrosu daha çok 19. Yüzyıl başlarında modernleşme etkisiyle Doğu tiyatrosu yerine Batı tiyatrosunu ideal olarak algıladığı için tesir sahasını Batıyla; oyun türleri, yeni oyun yazımları, oyunculuk, sahne mimarisi, sahne dekoru, ışık ve ses, teknoloji kullanımları gibi farklı tiyatro unsurları doğrudan modern dünya tiyatrosuyla alışverişinin sonucudur.

Geçmişten bugüne Türkiye'de sanat performansları ve özellikle de tiyatro oyunları pek çok farklı mekânda sergilenmiştir. Antalya'daki Aspendos Tiyatrosu'ndan (Milattan sonra 161-180); İstanbul'da yenilenen Atatürk Kültür Merkezine kadar irili ufaklı pek çok mekân sanata ev sahipliği yapmıştır.

Oyun Yeri

Mekân, tiyatro ve müzik yapıtı olarak gösterinin vazgeçilmez unsurudur; gösteri ancak ve ancak belli bir gösterim yeriyle birlikte var olabilir. Yer ve zamanla bütünseldir sanat yapıtı.

Tiyatro özelinde ise oyunların geleneksel tiyatro yapıları haricinde sergilenmesi hususunda mekân tercihinde üç alternatiften konuşulabilir. Örneğin eski bir endüstri binası, tiyatro yapısı olarak inşa edilmemiş olsa da çevre düzeni sahne plastiği bakımından uygun görülen kapalı bir yerdir; bu tür mekanlar arasında, kiliseler gibi, oyunun özgün içeriğine özel yerlerden de yararlanılabilmektedir. Tarihi bir oyunun kale surlarında ya da bir sarayda oynaması gibi.

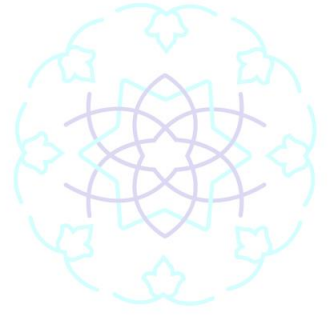
İkinci tarz, toplumsal-siyasal gelişimlere, toplum gündemine eş zamanlı olarak, sokak tiyatrosu örnekleridir. Eylem tiyatrosu, gerilla tiyatrosu, proleter tiyatrosu gibi etkinlikler, sergi yeri olarak sokağı seçmekte, gündelik yaşamda izleyicilerin gösterinin içinde kendiliğinden katmayı pro-aktif olmayı amaçlamaktadır.

"Üçüncü alternatifse, açık hava dinletileri ya da tiyatrolarıdır. Mağara, orman, kırlık gibi açık hava mekanlarının oyun yeri olarak alan bu anlayış, daha çok tiyatronun dini ritüel



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



köklerinden ilham aldığı kadar açık havayı başlı başına bir estetik unsur olarak görme anlayışından da kaynaklanmaktadır” (Çalışlar, 1993, s. 67).

Oyun yeri olarak gösteri yapıları da kendi içinde temel farklar gösterir: açık hava tiyatro yapıları ve kapalı tiyatro salonları. Sokak tiyatrosu da açık hava tiyatrosu kapsamı içine girer. Geniş anlamı içinde alındığında, örneğin Eski Mısır, Hindistan, Çin ve Japonya'da dinsel niyetle yapılan tiyatral gösterilerin yer aldığı tapınak avluları; yine açık havada gerçekleştirildiği için, örneğin köy seyirlik oyunlarının yer aldığı açık köy meydanları; ortaoyununun gerçekleştirildiği açık alanlar, kilise avluları, orta çağ tiyatrosunun yer aldığı sokaklar, Altın Çağ İspanyol tiyatrosunun oyun yerleri olarak avlular, panayır tiyatroları açık hava tiyatrosu kapsamında gösterilebilir.

“Açık hava tiyatroları, açık havada olmanın yanında, kendine özgü bir mimari tarz da kazanmış tiyatrolardır; örneğin, Antik Yunan açık hava tiyatroları, antik Roma amfi tiyatroları, Elizabeth dönemi İngiliz tiyatro yapıları, bütün bunlar, açık hava tiyatro yapılarıdır” (Çelebi, 1992, s. 15). Açık hava tiyatroları, son yıllarda, geniş kitlelere gösteriler sunabilmek için örneğin, İstanbul Açık Hava Tiyatrosu, Rumelihisarı Tiyatrosu, Bostancı Gösteri Merkezi yaygınlık kazanmış tiyatro- gösteri yapıları biçimidir.

Kapalı tiyatro yapıları söz konusu olduğunda alternatif mekanları kafe- tiyatro, kabare, varyete, revü, bar tiyatrosu gibi gösterilerin geçtiği kapalı oyun yerlerini bu kapsam içinde sayabiliriz.

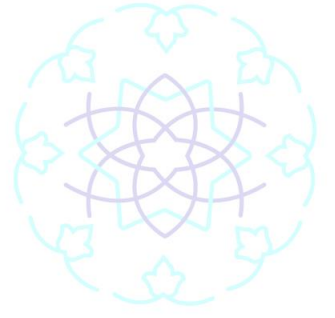
Tiyatro Yapıları

Tiyatro yapıları, oyunun sergileneceği yapıların tasarımı ve inşası olarak tiyatro mimarisi alanı içine girerler. Bu yüzden, tiyatro mimarisi hem tiyatrodan hem de mimarlıktan kaynaklanan ikili bir özellik göstermektedir. Bu anlamda da tiyatro yapıları, mimarlıkta özgün bir alanı oluşturur, özgün uygulamaları gerekli kılar. Bu uygulamalar, birçok koşulla bağlıdır. Bunlar, genel etkenler ve özel etkenler olmak üzere, iki öbekte toplanabilir. Genel etkenlerin ilki,



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



toplumsal-kültürel sistemdir. Belli bir toplumun kültürel düzeyi, tiyatro yapısına gereksinimini ortaya koymaktadır (Er, 2019, s. 4).

Bu nedenle zamanla ilk bakışta aynı gibi görünen mekanların derin sosyolojik, antropolojik ve mimari incelmelerden sonra birbirlerinden büyük farklılıkları oldukları ya da sonradan dönüştürüldükleri ortaya çıkmıştır. Örneğin, Antik Yunan tiyatro yapıları, Roma İmparatorluğu elinde Roma-Hellen tiyatro yapılarına dönüştürülmüştür.

Antik Roma'da gösterişe önem verildiğinden, tiyatro yapılarının kentin dinsel kutlama özelliklerine bağlı olarak yer aldığı Antik Yunan'dakinin tersine, kent içinde yapının dış görünüşünün ortaya çıkacağı herhangi bir yere, dolayısıyla da yamaçlara değil, düzlüklere kurulmuştur. Bu nedenle de oyun yeri ile izleyici yeri birleşmiş ve dikey değil yatay özellik kazanmıştı; dinsellik önemini yitirdiğinden, koronun önemi azaldığı için, orkestra yerini küçük bir yarım-çember almış; toplumun sınıf yapısını gösterecek biçimde, izleyicinin oturma yerleri kendi içinde ayrılmış; yine toplumun görkemini yansıtacak biçimde, Antik Yunan tiyatro yapılarının sade yapısının tersine, gösterişli süslemeler, mermer işçilik, heykeller yapıya girmiştir. Roma-Helen tiyatro yapıları, daha sonra 400 yıl boyunca, Rönesans dönemine kadar önemlerini korumuştur (Çalışlar, 1993, s.70).

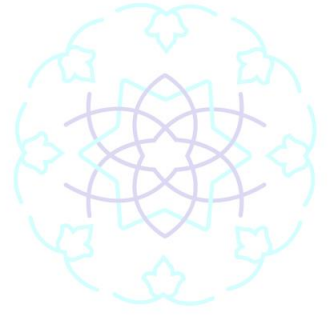
Rönesans sonrası başta İngiltere olmak üzere zamanla tüm kıta Avrupası'nda tiyatrolar halkın gündelik alışkanlıklarına imkân tanıyacak, toplumsal sınıfları bir araya getirecek açık havada etkinlikleriyle yine bir arada olmaya olanak veren ancak sınıf farklarının hala ayırt edilebileceği yerleşim düzenlerine sahip, soyluların locada, burjuvaların asma katlarda, alt tabakanınsa sahne düzlüğünde yer aldıkları yapılara dönüşmeye başlayacaklardır.

Bugünkü tiyatro yapıları biçimine de karşılık veren tiyatro yapıları Rönesans İtalya'sının ürünü (Teatro Olimpico, Teatro Farnese) ve antik Yunan ve Roma dramasının gerçekleştirilebilmesi amacıyla, antik tiyatro yapılarının yeniden yapımı girişimi sonucu olmuştur. İlk kapalı tiyatro yapılarının örneklerini de oluşturan Rönesans İtalyan tiyatro yapıları, antik tiyatro yapısı ilkellerinin kapalı ortama uyarlanmasıdır; örneğin, izleyici yeri çember biçimliyken yarı değirmi biçimi almış, orkestra sahne çukuruna yerleşmiş, açık doğa izlenimi



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



yaratabilmek için izleyici yerinin tavanı gökyüzü görünümünde boyanırken, yan duvarların önyüzleri de aynı anlamda boyanmış, ortam olarak açık doğa ve açık alanlar perspektif tekniğiyle boyalı sahne dekoru olarak yer almış, köşegen sahne yine perspektifle derinlik kazanmış, sahne dekoru resimleri kulisli sahne aracılığıyla değiştirildiğinden oyun düzlüğü de oyun sahnesi ve görüntü sahnesi olmak üzere ikiye ayrılmıştır (Çalışlar, 1993, s. 71).

Zaman geçtikçe tiyatro, opera daha çok soylu kesim tarafından benimsenmiş, saray çevrelerinin himayesinde kalmıştır. Rönesans'ı takiben Barok dönemde ise sahne ile izleyici yeri, arada yer alan orkestra (opera) dolayısıyla ikiye ayrılmış, perspektifli U biçimli izleyici yeri egemen olmuştur. Barok tiyatro yapıları 19. yüzyıla kadar egemenliğini sürdürürken, Fransız asmatat localı tiyatro yapıları da temel tiyatro yapısı biçimi olarak 20. yüzyıla kadar sürebilmiş ancak aşırı gösteriş ve şatafat zamanla halkın bu tarz gösterilerden uzaklaşmasına sebep olmuş başta Fransa ardından İtalya ve İngiltere'de romantizm hakim olmaya başlamış sonraki yıllarda Rus ekolü ve Stanislavski'nin etkisiyle tiyatrodaki gerçekçilik akımı hakim olmuş gerek sahneleme teknikleri gerekse oyun içerikleri bakımından tiyatroya yeni bir anlayış hakim olmuştur (Çelebi, 1992, Ss. 77-78).

Türkiye'deki sanat mekanları da Batı tiyatrosunun etkisinde şekillenmeye devam etmiş uzun yıllar başta Devlet Tiyatrosu olmak üzere pek çok kurum İtalyan Çerçeve tarzı tiyatro salonları inşa ettirmiştir.

Mekân üzerinden bir tarih sunumu Türkiye tiyatrosu için de başka sonuçlar göstermektedir. Türkiye tiyatrosunun mekân tarihi, siyasi sebeplerle bağlantılı olarak sert dönüçümler içerir. Tanzimat Dönemi'nde devleti kurtarmak için yürütülen Batılılaşma politikalarının etkisi tiyatrodaki da görülmüştür. 1839 yılında tiyatro binalarının inşasıyla beraber Batılı tarzda tiyatroların yolları açılmıştır. Batılı anlamdaki tiyatroya yönelik ilk resmi hareket 1914'te Darülbeyazıt'ın kurulması olmuştur. 1940'lı yıllarda hâlâ geleneksel tiyatroların izleri hissedilirken, sonraları Batılı tarzdaki tiyatro diğer türlere üstün gelmiştir (Er, 2019, s.16).

Ne var ki Türkiye'de 1800'lü yılların başından itibaren yapılan tiyatro binalarının büyük kısmı yıkılmış, yanmış, başka kullanımlara verilerek tiyatro ile ilişkisi kesilmiştir. Mekânlar



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



ulusların belleğidir. Ancak tiyatro binalarına karşı alınan yıkıcı tutum sanat kültürünün köklü bir yapıya sahip olamamasına sebep olmuştur.

“Mekân, bireyin duygu ve hatırlama dünyasıyla toplum arasında bir bağ kurmasını sağlayan bir araçtır diyen Posteki; belleğe altlık ya da tutunma noktası yaratan mekânın ortadan kalkması kişisel ve toplumsal belleği tekinsiz hale getirdiğini vurgulamaktadır” (Levent, 2023, s. 333).

Geleneksel Türk tiyatrosunda kamusal alanlar, önemli rol oynarken, seyircinin yoğunlukta olduğu herhangi bir yer o dönemin geleneksel halk tiyatrosu sahnesine dönüşebilir. Sokak, meydan ve yapıların kalıcı olmaması, geleneksel tiyatro anlayışının kalıcılığına yönelik politikaların geliştirilememesiyle Orta oyunu ve Tuluat gibi tiyatro türlerinin de yok olma tehlikesi doğmuştur. Günümüzde tiyatronun her türünde kamu alanlarındaki görünürlüğünün oldukça az olmasının sebeplerinden biri modernleşme beraberinde tiyatronun kurumsallaşıp İtalyan tipi sahnelere taşınmasıdır.

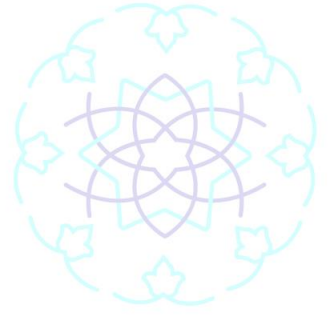
Tanzimat Dönemi’ndeki Batılılaşma politikasıyla, Geleneksel Türkiye tiyatrosunun yerine modern oyunların oynanması için bina gereksinimi şart olmuş, İtalyan tipi sahne yapımı hız kazanmıştır. Türkiye’de tiyatro mimarisindeki tıkanmanın pek çok nedeni bulunmaktadır. Türkiye tiyatrosunun kendini geliştirebilmesi için, oyun metinlerinin içeriğine / işleyişine ya da tiyatro topluluklarının repertuarlarına, oyunculuk biçimine, müzik ve ışık kullanımına yönelik yeniden bir yapılanma zorunludur (Er, 2019, s. 211).

Türkiye’de ekonomik yapının ve sanat politikalarının sonucunda sahneler, genellikle farklı amaçlarla önceden inşa edilen yapıların dönüştürülmesiyle tiyatro hüviyetine bürünmektedir. Bu yüzden, büyük prodüksiyonları gerçekleştirebilecek teknik kapasitede, şehrin meydanıyla ve trafiği ile doğru ilişkisi olan “tiyatro binası” yok denecek kadar az bulunmaktadır. Tiyatro topluluklarının çoğunun hem provalarını hem performanslarını yapabildikleri yerler apartman katından, dükkân ya da depodan devşirme mekanlarda mümkün olmaktadır.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Sahne tekniđi, bir oyunun teknik olarak yürütülmesi için sahne yapısı içinde yer alan tüm çeşitli aygıt ve donanımı kapsamaktadır. Bunlar, sahne aygıtları, sahne ışıklaması, sahne etmenleri ve güvenlik donanımlarıdır. Teknoloji geliştikçe dijitalleşmenin de etkisiyle çok farklı imkanlar ortaya çıkmıştır. Bu yeni imkanlar yeni oyun tür ve tarzlarını da sergileme olanakları sunmaktadır.

Teknolojide bugün geldiğimiz nokta dijital çağ olarak adlandırılmakta. Eğitimden spora her alanda gerçekleşen deđişim sanat alanında da kendini uzun zamandır hissettirmekteydi. Bilgisayarların kullanılmaya başladığı ilk günlerden itibaren sanat alanı da teknolojiden uzak kalamamıştır.

Tiyatro sanatı bulunduğu her dönemde bir şekilde o dönemin tekniđini, teknolojisini bünyesine dahil etmiştir. Yani tiyatro var olduğundan beri çokluortamlı (multimedia) bir yapıya sahip olmuştur. Bunu Aristoteles, “Poetika’da da tragedya ve komedyanın tüm anlatım araçlarından yararlandığını belirterek vurgulamaktadır” (Aydın, 2007, Ss. 19-20).

Steve Dixon da Aristoteles’in savını destekler nitelikte, mekânın içindeki bedeni zenginleştirmek adına içerisine dekor, aksesuar, kostüm, ışık gibi unsurları kattığını, ilave olarak da insan sesini, metni ön plana çıkarttığını böylece de tiyatronun tarihi boyunca yeni teknolojilerin estetik ve dramatik potansiyellerinin farkına vardığını, bunları bünyesine kattığını aktarmaktadır (Aydın, 2007, Ss. 39-40).

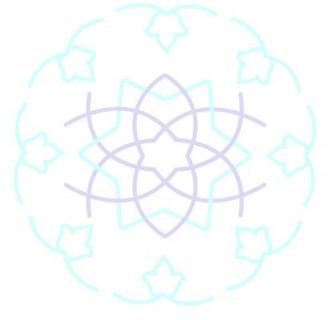
Bu durum da akıllara Richard Wagner’in opera sahnelemelerinden yola çıkarak kaleme aldığı Kunstwerk der Zukunft (Geleceğin Sanat Eseri) adlı makalesindeki Gesamtkunstwerk (Bütüncül Sanat Eseri) kavramını getirmektedir. Wagner burada geleceğin sanat eserlerinin yapısının birçok sanat formunu bünyesinde barındıran, bir arada kullanan şekilde olacağını işaret etmektedir. Yani Wagner, sentez bir sanat yapısını göstermektedir (Aydın, 2023, s. 23).

Tiyatro taklitçi bir sanat olması yani katılımcılar arası doğrudan bir iletişim kurması zorunluluğundan diđer dallardan farklılık göstermektedir. Tiyatronun çekirdeğindeki – şimdi ve buradalık – zorunluluđu, karşılıklı etkileşimi mutlak kılar. Oyuncu ve seyirci temsil boyunca



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



iletişim halindedir. Dijitalleşmenin getirdiği yeni türde tiyatro ve seyirci bir bütündür, bir tek kişidir aslında; kolektif olarak bir araya gelmiş bir bütün olmaktadır. Bu özellik de tiyatroyu diğer sanatlardan ayırmaktadır.

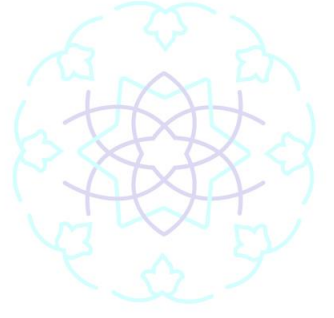
Hibrit Tiyatro

Teknolojinin gelişmesiyle pek çok yeni araç/gereç tiyatro sahneleri için gerekli olmaya başlamıştır.

Hiper medyum, üstün ortam gibi benzer tanımlarla kullanılan çoklu ortam sahnelemeleri, dijital ve sahne sanatlarının melez formu olmakla birlikte geleneksel olanın yarı canlılık kavramını içinde bulundurmaktadır. Sahne uzamının ötesine geçen dijital ekranlar veya projeksiyon yardımlarıyla aktarılan görüntüler anlatımı desteklemektedir. Dijital ekranlardan aktarılan hikâye parçası, geçmiş, gelecek, aktarılmak istenen bir ayrıntı veya başka bir mekân olabilir. Lee Breuer, Richard Foreman, Robert Wilson, Mabou Mines ve Elizabeth LeCompte gibi multimedya sahnelemedeki ilk nesil yönetmenlerin sahnelemeleri, hiperkinetik ortamları, ses ve görüntüyü çoklu hale getiren ekranlar, mikrofonları ve projeksiyon perdelerinin kullanımı ile oluşmuştur (Hatırlı, 2022, s. 93).

Sahneleme olanaklarının gelişmesiyle yönetmenler daha sınırsızca rejiler yapabilmişlerdir.

Türk tiyatrosunda teknoloji etkileşimiyle geliştirilen pek çok kayda değer örnekten bahsedebiliriz. Örneğin, Yolcu Tiyatrosu tarafından ilk kez 3D mapping ve karanlık bir sahnede sadece renkli objelerin görüntülenmesini sağlayan Blacklight teknolojileri kullanılarak sahnelenen Alman yazar Wolfgang Borchert'in *Kapıların Dışında* [Draußen vor der Tür, 1947] adlı savaş karşıtı oyununda ayrıca animasyonlara yer verilir, animasyonlarla gerçek oyuncular iç içe geçirilirken teknoloji oyunun bir parçası olarak sahnedeki yerini alır. İstanbul Şehir Tiyatroları'nda Büyünün Gözleri ve Dar Ayakkabı ile Yaşamak, video teknolojisi kullanılıp farklı dekorlar yaratılarak sahnelenmiştir. Aynı şekilde Kürk Mantolu Madonna dijital teknolojik unsurlarla donatılarak Türk seyircisi ile buluşturulmuştur (Şentürk, 2023, s. 558).



Dijital Kukla

Gösterim Terimleri Sözlüğü'nde Özdemir Nutku kuklanın tanımını:” Bazen parmaklara takılarak bazen de iplerle ya da değneklerle oynatılan gösteri bebeklerine verilen ad” şeklinde yapmıştır. (Nutku, 2017, s. 214) Türk Geleneksel Sanatlarında kukla daha çok İbiş (parmakla oynatılan) ya da Karagöz (gölge oyunu) yoğun şekilde kullanıla gelmiştir. Batılı Marionette (ipli kukla) örnekleri ise daha nadir kullanılmıştır.

Bournemouth Üniversitesi'nden I. Childs ise: “Kukla, cansızlarda yaşam yanılması yaratmak için kullanılan tekniktir. 'Dijital kukla nedir?' sorusu 'Kukla nedir?' sorusuyla bağlantılıdır. Bana göre cevap aynı; çünkü her ikisi de yaşam yanılması yaratmak için hareket ettirilen veya manipüle edilen cansız nesnelere” (Childs, 2022, s. 44).

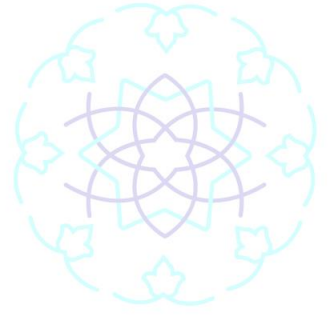
“Kuklanın hareket etmesini sağlayan, eklemlerdeki basit ya da karmaşık mekanizmalar olduğu için; esasen mekanik bilgisi kuklacılıkta eski bir kaynaktır. 20. yüzyıldan itibaren teknolojinin yaygın biçimde ulaşılabilir olması, sanat alanında da yaratıcı deneylere olanak vermiştir. Kukla tiyatrosu ve bilgisayar animasyonlarını bir araya getirerek dijital kuklayı ortaya çıkarmıştır. Farklı kukla türleri farklı oynatım tekniklerini beraberinde getirir ve her birinde kukla ve kuklacı arasındaki mesafe, kuklanın anlamını, temsilini ve kuklacı ile iliş- kisini belirler. Gerek kısmen makine olan kuklalar gerekse dijital kukla söz konusu olduğunda kuklanın ve kontrol mekanizmasının uzaklığı geleneksel türlere göre artmaktadır. Dijital Kukla, gerçek zamanlı bilgisayar animasyonlarında, insan katkısıyla hareket ettirilen ya da hareket yakalama (motion capture) tekniğiyle oynatılan iki ya da üç boyutlu karakterlerin ortak adıdır (Ersan, 2017, s. 262).

Geleneksel yolların kullanıldığı oynatım tekniklerinde oynatıcı ve seyircinin aynı ortamda bulunması ve karşılıklı iletişimi temel gerekliliklerden biriyken dijital kukla teknolojisi ile artık mekândan ve zamandan bağımsız sergilenme imkanları doğmuştur.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Müzik Sanatının Sahne Sanatları Seyircisi Üzerindeki Etkisi

Tarihsel süreçte edebiyat, felsefe ve bilimin gelişimini çok yönlü bir ivme ile sanatın farklı dallarının da yükselişini desteklemiştir. İnsanların gündelik hayatlarında kendilerini ifadenin bir biçimi olarak Tiyatro sanatını, sıklıkla hayattan alınmış unsurlarla birleştirmeleri tiyatro sanatının farklı coğrafyalara ulaşmasının da önünü açmıştır.

Müzik sanatı Antik çağdan itibaren tiyatronun bir parçası konumunda, görsel kompozisyonların önemli bir ögesi olmuştur. “Oyuncular, bugün ‘reçitatif ya da ‘ariosi’ diyebileceğimiz biçimlerde söylüyorlar, koro, sahnenin önünde yarım yuvarlak olmuş, kahramanların başlarından geçenlerle geçecekler üzerinde açıklamalar yaparken bir döngüye karşı bir döngüyle antifonal karşılıklar veriyor, böylece bu deyiş ilerde ‘troubadours’ları, ‘minnesinger’lerin, ‘Meistersinger’lerin kullandığı, ozan biçimi dediğimiz ABA biçimini ortaya çıkarmış oluyordu (Say, 2003, s. 52).

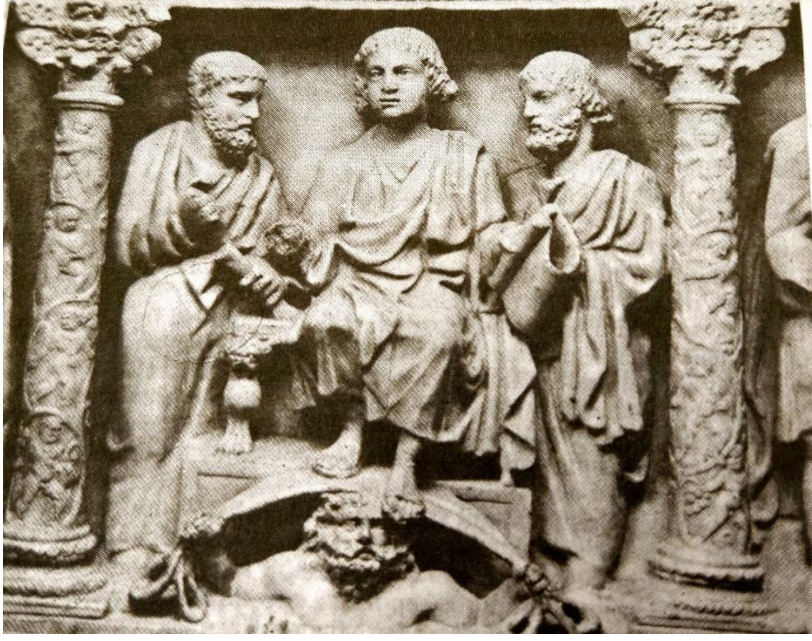
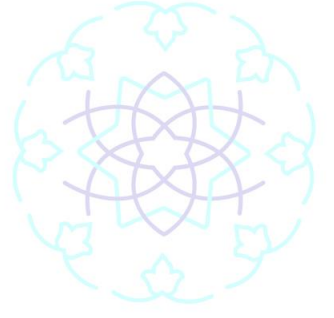
Bir sanat yapıtının sahne üzerinde, en basit tanımıyla algıladığımız haliyle, onu olduğu gibi algılamamızı sağlayan birçok daha enstrüman vardır. Bunlar sahne dekoru, sahne ışığı, görsel öğeler, işitsel öğeler (oyun müzikleri, şarkılar, metni destekleyici ses öğeleri), yazınsal öğeler (sanat metinleri), sanatçılar, sanat metninin kurgusu, sanat yönetmeni, sahne yönetmeni gibi bizim algılamamızı sağlayan bütünün parçalarıdır. Müzik sanatı sahne sanatları içerisindeki işitsel öğelerin tamamını oluşturur demek yanlış olmayacaktır. Düzenli ya da çarpık duyulan sesler görsel kurgular içerisinde, tamamlayıcı işitsel unsurlar olarak bir armoni oluşturur. Bu da sahne sanatlarının farklı disiplinlerinin birbirinden ayrılmayarak birbirini besleyen ve geliştiren yapıda olduğunu göstermektedir. “Cümle, bütün müziksel biçimlerin temel yapısıdır” (Usmanbaş, 1974, s. 3).

Antik Yunan’da temellerinin kayıt altına alındığı tiyatro sanatı, Orta Çağ’ın statik felsefi anlayışının etkisinde, Antik Yunan’ın dinamik anlayışıyla, statik çatışması içerisinde farklılaşmaya devam etmiştir. Burada kilisenin rolü büyüktür. Tanrı inancının tüm sanat dallarını yakından etkilediği Orta Çağ sanatını o dönemin heykellerinde görmek mümkündür.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



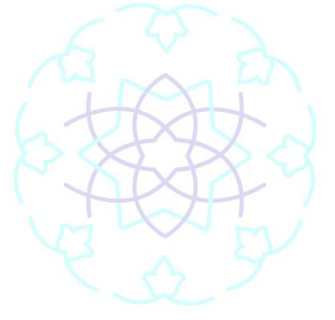
Şekil 1. İsa Peygramber, Aziz Petrus ile Aziz Pavlus arasında: (İsa'nın ayakları gökler tanrısının sırtladığı Gök kubbenin üzerinde) (Say, 2003, s. 70).

Tiyatro sanatının da temel öğelerinden olan ilahi inanç anlayışının, sanatın her alanında işlenir olması sahne sanatları seyircisinin de beklentilerine yön vermiştir. Bu yön veriş tiyatro sahnesindeki dekorlardan, kurgu ve sahne akışının işleniş şekline kadar etki etmiştir. Burada sahne üzerinde zengin görselliğiyle seyircinin müzikal ve oyunculuk anlamında dikkatini çeken opera sanatını eklemek gerekir. Bin beş yüzlerde Kont Bardi'den (Floransa) yayılan Camerata sanat hareketinin yayılmasıyla Opera sanatının temelleri atılmıştır. Bu sanat dalı için, Tiyatro ve müzik sanatının birleşiminin sonucuna opera demek doğru olmayacaktır. Felsefe, edebiyat, mimari gibi farklı disiplinlerin etkileşiminde gelişen opera, müziğin sahne sanatlarındaki yerini güçlendirmiştir. “Sahne müziğinin nasıl olması gerektiği hakkında ilk düşüncelerin Vincenzo Galilei tarafından ortaya konduğu sanılmaktadır. Toplantılarda sözü önemsenen bir kişi olan Galilei, eski dönemin yalınlığına dönmeyi önerirken, müziğin teknik bakımdan yoksunlaştırılmasına göz yumuyordu” (Ataman, 1947, s. 155). Galilei sözlerin yalın, duygu aktarımının güçlü, seyirciyi yormayacak ama içten temaların varlığını savunuyordu. Ancak



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



böylece seyirci eseri özümseyebilirdi. Tiyatro yapıtlarındaki müziğin yeri için bunu savunmak yanlış olmayacaktır. Çünkü dengeyi korumak, metnin vurgusunun ön plana çıkması için önemlidir. Yine Monteverdi de tarihte opera sanatı denilince akla gelen önemli isimlerdendir. Mitolojik öğeleri yapıtlarına konu eden besteci, müzikli dram türünde sahne sanatları ve müzik ilişkisine katkıda bulunmuştur.

Gelişen teknolojik gelişmeler sayesinde Tiyatro'daki müzik kullanımı çok yönlü sebeplerle artarken, seyircinin de sanata yaklaşmasını kolaylaştırmaktadır. Azınlığın tekeline kalmayan sanat böylece farklı coğrafyaların kendi gözünden değerlendirebildiği yapıya bürünmeye başlamıştır. Türk sanatında ise müziğin sahnedeki gücüne örnek olarak Cumhuriyet Türkiye'sinin ilk kuşak bestecilerinden olan Ahmet Adnan Saygun'un (1907-1991) o dönem Friedrich von Schiller'in 150. ölüm yıl dönümü münasebetiyle bestelediği beş bölümlük eserini örnek gösterebiliriz. Eser, Schiller'in Hile ve Sevgi adlı oyununun açılış müziği olarak konu bütünlüğü içerisinde solo çalgı için bestelenmiştir. Oyunun çeşitli mecalarda gösteriminin ardından eser o kadar beğenilmiştir ki ilk olarak Türkiye-Almanya arası ilişkileri diplomatik anlamda güçlendirmiş ayrıca kültür nişanesi olarak bestecisine ödül getirmiştir. Sanat, kendi disiplinleri içinde birbirinden beslenerek büyürken, teknolojik gelişmelerin de katkısıyla çağımızda yeni bir boyut kazanmıştır. Zaman ve mekân algısının kırıldığı sanal platformlar sayesinde teknolojinin de gücünden faydalanan tiyatro ve müzik sanatı, seyircisiyle daha çabuk buluşur hale gelmiştir. Antik Yunan'dan günümüze kadar neredeyse 29 asırlık süreçte evrim sürecini devam ettiren sanat disiplinleri, sanatın değişmeye mecbur yapısı sayesinde dönüşmeye günümüz sanatı ve sonrasında da devam edecektir.

Bulgular ve Sonuç

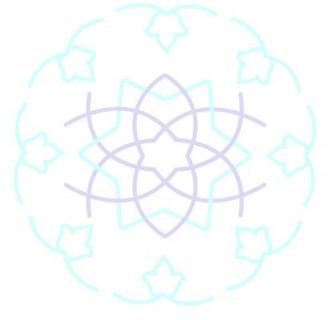
Tiyatro seyircisinin müzikli tiyatroya erişimi açısından değişiklikler: Dijitalleşme, tiyatro seyircisini de önemli ölçüde etkilemiştir.

Bu etkilerden bazıları şunlardır:



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



-Daha fazla seçenek: dijital platformlar ve teknolojiler, seyircilere daha fazla tiyatro seçeneği sunmaktadır. Seyirciler artık evlerinde rahatça tiyatro oyunları izleyebilir veya dünyanın her yerinden online tiyatrolara erişebilirler.

-Daha etkileşimli bir deneyim: dijital teknolojiler, seyircilere daha etkileşimli bir tiyatro deneyimi sunabilmekte. Örneğin, seyirciler oyunlar sırasında oylama yapabilmekte veya oyuncularla etkileşime girebilmekte. Oyunun gidişatı ya da sonu hakkında karar verebilmektedir.

-Daha ucuz ve daha erişilebilir: Dijital platformlar ve teknolojiler, tiyatro biletlerini daha ucuz ve daha erişilebilir hale getirebilmektedir. Bu durum, tiyatronun daha geniş kitlelere ulaşmasına ve yeni seyirci grupları kazanmasına katkıda bulunmaktadır.

-Daha fazla müzikli Tiyatro'ya erişmek: Tiyatro hakkında daha fazla bilgi edinmek: dijital platformlar ve teknolojiler, seyircilerin tiyatro hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır. Seyirciler online olarak oyunlar hakkında bilgi edinebilmekte, oyuncularla röportajlar izleyebilmekte veya tiyatro eleştirilerini okuyabilmektedirler.

-Tiyatro topluluğuna katılmak: Dijital platformlar ve teknolojiler, seyircilerin tiyatro topluluğuna katılmalarını kolaylaştırmaktadır. Seyirciler online olarak tiyatro forumlarına katılabilmekte veya tiyatro gruplarıyla etkileşime girebilmekte kimi oyunlarda gösterinin bir parçası olabilmektedirler.

Tiyatro mekanları açısından değişiklikler:

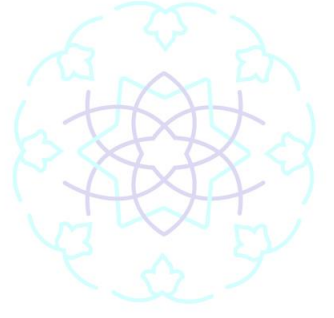
-Dijitalleşme, tiyatro mekanlarını da önemli ölçüde etkilemiştir. Bu etkilerden bazıları şunlardır:

-Esnek ve çok yönlü mekanlar: dijital projeksiyonlar ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler, tiyatro mekanlarının daha esnek ve çok yönlü hale gelmesini sağlamaktadır. Bu durum, mekanların farklı türde oyunlara ve performanslara ev sahipliği yapmasını kolaylaştırmaktadır.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



-Daha küçük ve daha samimi mekanlar: dijital teknolojilerin kullanımı, daha küçük ve daha samimi mekanlarda da etkileyici prodüksiyonlar yapmayı mümkün kılmıştır. Bu durum, tiyatrunun daha geniş kitlelere ulaşmasına ve yeni seyirci grupları kazanmasına katkıda bulunmaktadır.

-Uzaktan erişim mümkünlüğü: dijital platformlar ve teknolojiler, tiyatro oyunlarının ve performanslarının online olarak izlenmesini mümkün kılmıştır. Bu durum, coğrafi konumdan bağımsız olarak tiyatroya erişimi kolaylaştırmaktadır.

-Yeni seyirci grupları kazanmak: dijital platformlar ve teknolojiler, tiyatro mekanlarının daha geniş kitlelere ulaşmasına ve yeni seyirci grupları kazanmasına yardımcı olmaktadır.

-Gelir kaynaklarını çeşitlendirmek: Dijital platformlar ve teknolojiler, tiyatro mekanlarının gelir kaynaklarını çeşitlendirmesine yardımcı olabilir. Örneğin, mekanlar online bilet satışlarından, online yayınlardan veya dijital ürün ve hizmetlerden gelir elde edebilmektedirler.

Sanat eğitimi ve farkındalığı arttırmak: dijital platformlar ve teknolojiler, tiyatro mekanlarının sanat eğitimi ve farkındalığı arttırmak için kullanılmasını sağlamaktadır.

Tiyatroda Müzik kullanımının Sahne Sanatları üzerindeki etkisi:

-Seyircinin ilgisini çektiği için tiyatro seyircisinde artış sağlamıştır.

-Sanatçı ve seyirci arasındaki etkileşimi arttırmış, seyircinin ilgisinin kalıcı hale gelmesini sağlamıştır.

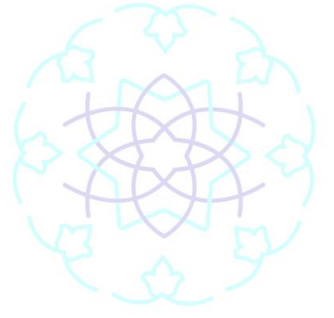
-Sözün ifade gücünü arttırmış, sahnelerin sanatla daha az iç içe olan kesiminin de sanata ilgisini yöneltmiştir.

-Gelişen teknoloji beraberinde ve iyi ses kayıt cihazları sayesinde alınan kayıtlarla müzisyen olmadan bile tiyatrolarda müzik kullanımı kalıcı hale gelmiştir.



BAÇINI

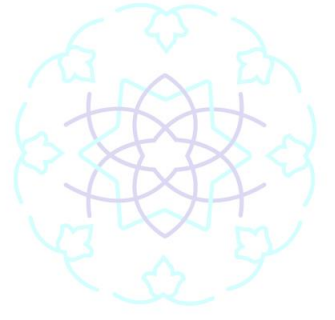
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



-Tek kişilik oyunlarda oyuncuya motivasyon anlamında fayda sağlamakta, aktarılmak istenilen duyguyu pekiştirmektedir.

-Özellikle kahramanlık, milli duygular gibi yüceltilecek temalarda sahneyi güçlendirmektedir.

Bu kazanımlarıyla müzikli tiyatrolar sahne seyircisinin gözünde seyirciyi sanatla daha yakın ilişki içerisinde tutmuştur. Gelişen teknoloji sayesinde de bu gelişimi kalıcı kılmıştır. Teknolojiyle birlikte her disiplin kendi bünyesinde yeni dinamikler kazanırken sanat disiplinleri halkın ulaşabilirliği açısından ön plana çıkarak yukarı ivme kazanmıştır.



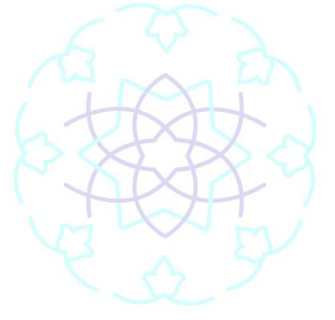
Kaynakça

- Ataman, A. M. (1947). *Musiki tarihi*. Milli Eğitim.
- Aydın, Y. O. (2023). Dijitalleşen Tiyatroda seyirci, bir uygulama örneği: “Cypresence” ve performans. *Sanat Yazıları*, (48) 21-37.
- Childs, L. (2022). *The quest for life and intelligence in digital puppets* [Doctoral dissertation], Bournemouth University.
- Çalışlar, A. (1993). *Tiyatronun ABC’si*. Simavi.
- Çelebi, E. (1992). *Başlangıçtan günümüze dünya tiyatrosu*. Düşünen Adam.
- Er, C. (2019). Batı ve Türkiye Tiyatrosunda Mekân Dramaturjisi.
- Ersan, A. G. I. (2017). Kuklasız bir kukla tiyatrosu: Dijital teknoloji çağında kuklacılık. *2nd International Art Symposium*.
- Gökalp, Z. (2016). *Hars ve medeniyet*. Bilge Oğuz.
- Levent, Y. S. (2023). Hatırlama ve unutma aracı olarak bellek mekânları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 328-339.
- Hatırlı, Y. (2022). *Dijitalleşen sahne sanatlarında anlatı formları* [Yüksek Lisans Tezi]. Uludağ Üniversitesi.
- Nutku, Ö. (2017). *Gösteri terimleri sözlüğü*. Kaynak.
- Say, A. (2003). *Müzik tarihi* (5. Basım). Müzik Ansiklopedisi.
- Şentürk, G. (2023). Tiyatro ve ortamlararasılık/medyalararasılık: süper iyi günler. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 11(35), 548-575.
- Tylor, E. B. (1883). *Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art and custom* (1. Cilt). Henry Hold and Company.
- Usmanbaş, İ. (1974). *Müzikte biçimler*. Milli Eğitim.
- R. E. Wycherley, (1991). *Antik çağda kentler nasıl kuruldu?*. N. Nirven & N. Başgelen (Çev.). Arkeoloji ve Sanat.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4

Temmuz / July 2024

Ss. / Pp. 64-81

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
03.07.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.07.2024

DİJİTALLEŞMEYLE DÖNÜŞEN SERGİLEME YÖNTEMLERİ: ÇEVİRİMİÇİ GALERİ VE MÜZELER¹

Ekin Su KUZU²

Yunus Türksad YEGİN³

Oya Cansu DEMİRKALE KUKUOĞLU⁴

Özet

Teknolojik dönüşüm süreci doğrultusunda, sanat ve tasarımda enformasyonelizmin etkisinin gerek yaratım – üretim sürecinde gerekse eserin görüntülenmesi – sergilenmesi- pazarlanması aşamasında yaygınlaştığı görülmektedir. Sanat eserinin doğası olan insan eli ve duygusuyla üretim, yerini zamanla teknolojik imkanlara, çoğaltım tekniklerine, yapay zeka üretimleri gibi sanatın dijitalleşme yönündeki araçlara bırakmaya başlamıştır. Sergileme yöntemlerinin ise geleneksel içeriklerden, çağdaş ve teknoloji temelli sergileme yöntemlerine doğru evirildiği; bu doğrultuda galeriler ve müzelerin, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik vb. uygulamalar ile içeriklerini zenginleştirdikleri, güncelledikleri izlenmiştir. Teknolojinin gelişimiyle gelen sanatta dijitalleşme eğilimi, birçok müze ve galerilerin çevrimiçi ortamda gezilebilirliği ile sağlanabildiği bir yapı oluşturmaya başlamıştır. Küresel pandemi

¹ Bu makale, 24-26 Mayıs 2023'te düzenlenen 3. Uluslararası Medya ve Toplum Sempozyumunda sunulan aynı başlıklı özet bildirinin genişletilmiş halidir.

² Giresun Üniversitesi, Doçent Doktor, ekinsutopcu@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3280-6036

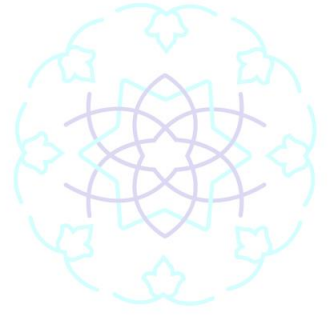
³ Giresun Üniversitesi, Doçent Doktor, yunus.yegin@giresun.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5049-3005

⁴ Samsun Üniversitesi, Doktor Öğretim Üyesi, oyacansu.demirkale@samsun.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6577-366X



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



ile, teknolojik sergileme yöntemlerine yönelimi kaçınılmaz olmuştur. Bu doğrultuda çevrimiçi galeriler, fiziksel sergileme olanaklarının durması ile rağbet görmüş; müzeler de çevrimiçi gezme olanaklarını arttırmışlardır. Ayrıca sosyal medyada ve web siteleri üzerinden sergiler açılmaya başlanmış, bu durum da herkese ulaşılabilirliğin ve mekan kavramının sanallaşması üzerinden mevcut sınırları kaldırmıştır. Bunun yanında, mekan gezme, sosyalleşme ve galeri ambiyansının birey üzerinde yarattığı hazzın deneyimlenemediği bir alan olduğu da söylenebilmektedir.

Bu araştırmada, küresel pandemi ile çevrimiçi müze ve galerilerin yaygınlaşmasına dijitalleşme odaklı bir yaklaşımla; çevrimiçi müze ve galerilerin sergilenme ortamları, sergi türleri üzerindeki etkileri, avantaj ve dezavantajlarına yönelik incelemelerde bulunulacaktır. Bunun yanında, pandemi sonrası çevrimiçi galeri, sergi ve müze örnekleri ile çalışma desteklenecektir. Çalışmayı desteklemek amaçlı belirlenen örneklemeler, mevcut ve yayımlanmış galeri, sergi ve müze örnekleri arasından rastgele olarak seçilecektir. Araştırmada elde edilecek veriler, nitel araştırma yöntemi üzerinden literatür taraması ile gerçekleştirilecek olup; örneklemeler betimsel analiz ile çözümlenerek yorumlanacaktır.

Bu çalışma ile, sanatsal üretim çıktıların - eserlerinin sergileme kavramına ve sergileme yöntem ve tekniklerine yansımaları, dijitalleşme ve pandemi ile dönüşen yapı üzerinden incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın, sanat ve tasarımın dijitalleşme ile evrilen sergileme ortamlarına dönüşümü ve eserlerin yaygınlaşan – küreselleşen çevrimiçi ortamda yer edinmesine yönelik bakış açısıyla literatüre katkı sağlayacağı amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sergi, Sergileme Yöntemleri, Çevrimiçi Müze, Çevrimiçi Galeri.

EXHIBITION METHODS TRANSFORMED BY DIGITALIZATION: ONLINE GALLERIES AND MUSEUMS

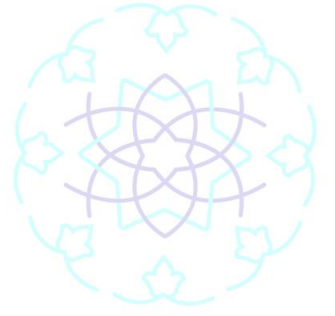
Abstract

In line with the technological transformation process, it is seen that the effect of informationalism in art and design becomes widespread both in the creation - production process and in the display - exhibition - marketing phase of the work. Production with the human hand and emotion, which is the nature of the work of art, has begun to leave its place to technological possibilities, reproduction techniques, and tools in the direction of digitalization of art, such as artificial intelligence productions. Exhibition methods, on the other hand, have evolved from traditional contents to contemporary and technology-based exhibition



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



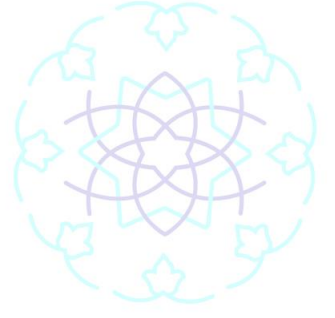
methods; in this direction, galleries and museums, augmented reality, virtual reality, etc. It was observed that they enriched and updated their content with applications. The trend of digitalization in art, which came with the development of technology, has begun to create a structure where many museums and galleries can be visited online. With the global pandemic, its orientation to technological display methods has become inevitable. Accordingly, online galleries gained popularity as physical exhibition opportunities ceased; Museums have also increased their online travel opportunities. In addition, exhibitions started to be opened on social media and on websites, which removed the existing boundaries through the virtualization of the concept of space and accessibility to everyone. In addition, it can be said that there is an area where the pleasure of visiting the place, socializing and gallery ambiance cannot be experienced on the individual.

In this research, with a digitalization-oriented approach to the spread of online museums and galleries with the global pandemic; In this study, the exhibition environments of online museums and galleries, their effects on exhibition types, advantages and disadvantages will be examined. In addition, work will be supported with examples of online galleries, exhibitions and museums after the pandemic. The samples determined to support the study will be randomly selected from existing and published gallery, exhibition and museum samples. The data to be obtained in the research will be carried out by literature review through the qualitative research method; The samples will be analyzed and interpreted with descriptive analysis.

With this study, it is aimed to examine the reflection of artistic production outputs on the concept of exhibition and exhibition methods and techniques, through the structure transformed by digitalization and pandemic. It is thought that the research will contribute to the literature with the perspective of the transformation of art and design into evolving exhibition environments with digitalization and the finding of works in the widespread - globalizing online environment.

Keywords: Exhibition, Exhibition Methods, Online Museum, Online Gallery.





Giriş

Çağın dijitalleşmesi, evrensel sınırların sanal ortamlarda aşılması ve küresel pandemi ile yaygınlaşan sanal etkinlikler ile sergileme alanları da dönüşüm geçirmektedir. Müze ve galeriler, sanatın ve sanat tarihinin paradigmasında fiziksel deneyime dayalı yapısıyla öne çıkmış; izleyiciye yaşattığı haz ve deneyim ile estetik olarak betimlenmiştir. Bu süreç, sanatın geçirdiği dönüşüm ve yaygınlaşan popüler kültürün etkisiyle evrilmiş olup; dijitalleşme yoluna gitmiştir. Dijital olan sanat ve tasarım alanını kapsayan her disipline bir şekilde entegre edilmeye çalışılmış, böylece sanatın geleneksel olandan kopuşuyla sanat camiasında sansasyonel bir dönüşüm ve direniş sürecine girilmiştir. Geleneksel olana bağlı kalıp direnen sanat, kendini geliştirme söyleminde yeni denemeler ile her şeyin sanat olabileceği algısını yaratmaktadır. Sanatın ne olup ne olmadığı tartışıldığı zamanda, fiziki bir deneyimle anılan galeri ve müzeler dijital ortama yönelerek ve dijital teknolojileri galeri ve müze alanlarına dahil ederek izleyiciye geniş bir yelpaze sunmakta; bununla birlikte sergileme alanlarında yeni bir anlayışın benimsenmesine yol açmaktadır. Sergilenme tekniklerindeki dijital dönüşümler, olumlu ve olumsuz birçok yönüyle sanat ve tasarıma entegre olmuş, yaygın olarak kullanıma sunulmuştur.

Sergileme Tekniklerinde Dijitalleşme

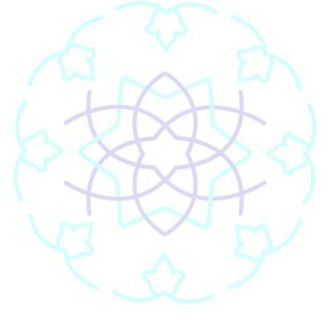
Günümüzde dünyada farklı sergileme olanaklarıyla mevcut sayısız sanat galerisi ve müze olduğu bilinmektedir. Geçmişten günümüze bu galerilerdeki sergileme yöntemleri ve mekan kurguları revize edilmekte, yenilenmekte ve çağdaş yaşam koşullarına uygun olarak dönüştürülmektedir. “Müzenin tanımı, geçen süreçte “somut deliller”e yönelik iken; modernizmden postmodernizme geçiş sürecinde, neyin bilgi olarak kabul edilmesine ve bu doğrultuda nelerin birer bilgi kaynağı olarak görülmesine ilişkin sorgulamalarla, müzelere yönelik yaklaşımların teoride ve uygulamada etkilendiği bilinmektedir. Dile getirilen müzeye ilişkin bu yeni tanımlama biçimi, bu sürecin doğurduğu bir dışa vurum olarak algılanmalıdır” (Kandemir & Uçar, 2015, s. 20).

Teknolojinin de getirisi olan dijitalleşmenin sanat galerilerinde video art, etkileşimli sanat kurguları ve uygulamalarla izleyicinin ilgisine sunulduğu söylenebilmektedir. Aynı zamanda



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



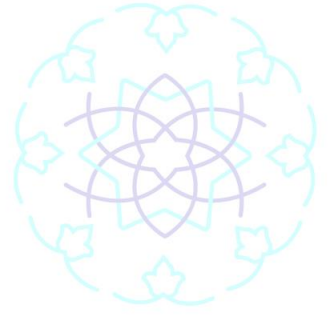
teknolojik gelişimlerin neticesinde ortaya çıkan sanal gerçeklik uygulamaları kullanılarak, fiziksel olarak mekana gitmeden evden galeri ve müze gezme deneyimine ulaşmak mümkündür. Bunun yanı sıra artırılmış gerçeklik uygulamalarının da müze ve galerilerde yaygın kullanımının sergileme yöntemlerine dahil edildiği görülmektedir. Türkiye’de gün geçtikçe sayısı artan artırılmış gerçeklik uygulama örneklerinden birisi Çorum Arkeoloji Müzesi tarafından da kullanılmaktadır. Müze için ‘Savaş Arabası Simülatörü’ uygulamasıyla Hattuşaş, Antik Kenti’nde gezi, ‘Ölü Gömme Töreni’ ile tunç çağı objelerinin ve yerleşiminin incelenmesi ve ‘3 Boyutlu Vazo İnceleme’ uygulamaları, müze içinde etkileşimli uygulamalara birer örnek teşkil etmektedir.

Enformasyonist bir bakışla, zaman – mekan duygusunun esnekleşmeye başladığı dijital çağda her yere ulaşılabilirliğin, dünyada bir çok müze ve galerilerin çevrimiçi ortamda gezilebilirliği ile sağlanabildiği bir yapı oluşturulmaya başlanmıştır. “Nesne, bilgi ve ziyaretçi arasında bir bağ kurmak amacıyla kullanılan müze teknolojileri, günümüzdeki uygulamaları ile birlikte etkileşimi son derece etkin bir şekilde kullanabilmektedir (Boyras, 2013, s. 5)”. 2019 yılında başlayan ve yaygınlaşan küresel pandemi, dünya çapında etki yaratmış; ülkeler kendi sistemleri doğrultusunda iç ve dış hareketliliği – fiziksel etkileşimliği durdurmuştur. Bu durum, sanat ve tasarım alanında üretimi ve çıktılarını etkileyerek, temeli oluşturulan teknolojik sergileme yöntemlerine yönelimi kaçınılmaz kılmıştır. “Müzeler çevrimiçi ortamlarda uzun zamandır faaliyetlerine devam etmektedir. Ancak küresel hastalıkların şiddetlenmesinin ardından teknolojik yapılanmalarına yönelik girdilerini tekrar gözden geçirmeye başlamışlardır. İnsanların ekrana bağlı kalmaya mecbur bırakıldığı “yeni dünya düzeni” tercih olmaktan çıkmış bir zorunluluk haline gelmiştir” (Özrili, 2021, s. 2). Bu doğrultuda çevrimiçi galeriler, fiziksel sergileme olanaklarının durması ile rağbet görmüş; müzeler çevrimiçi gezme olanaklarını arttırmışlardır. Bunun yanında, sosyal medyada ve web siteleri üzerinden sergiler açılmaya başlanmış, bu durum da herkese ulaşılabilirliğin ve mekan kavramının sanallaşması üzerinden mevcut sınırları kaldırmıştır. Bunun yanında, mekan gezme, sosyalleşme ve galeri ambiyansının birey üzerinde yarattığı hazzın deneyimlenemediği bir alan olduğu da söylenebilmektedir.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Çağdaş müzecilik anlayışına, müze ve galerilerin geleceğine bakıldığında da “müzelerin kendi bünyelerinde yapılan değişim ve dijital dönüşüm programlarına göz atıldığında, geleneksel müzeciliğin teknolojik gelişmelere paralel çağdaş dönüşümünün sağlanması” durumunun kaçınılmaz olduğu görülmektedir. (Bostancı, 2019, s. 36).

Çevrimiçi Sergi ve Sergileme Kavramı

Sanatın paradigmasında gerçekleşen şekil ve oluşum değişimleri, sanatın sergilenmesi üzerinde de belirginleşmiştir. Sanatın kapalı duvarlar ardından çıkarak her an her yerdeliği ile izleyiciye ulaşımı mümkün olmaktadır. Sergileme ve sunum yöntemleri, gereksinimlerin ve teknolojinin zaman içinde geçirdiği evrime bağlı olarak sürekli değişen ve yenilenen bir biçim halini almaktadır. “Sergilemelerin sanal dünya ile giderek iletişim içinde olmaları ve dijital topluluklar içinde yer almaya başlaması ile birlikte, sergi tasarımcısının ve diğer disiplinlerin (internet, multimedya, grafik, ses ve aydınlatma uzmanları) koordineli olarak çalışması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır” (Hughes, 2010, 18, akt., Aykut, 2017, s. 235).

İletişim teknolojilerinin gelişimi ve internet kullanımının yaygınlaşması, sanat eserlerinin her an her yerde herkesle paylaşımını mümkün kılmakta; bu durum sanat izleyicisiyle üretene arasındaki diyalektiği pozitif etkilemektedir. Günümüzde sanat eserleri, sosyal medyadan sanatçı sitelerine çevrimiçi galerilerden nft ortamlarına kadar farklı mecra ve sosyal paylaşım sitelerinden görülebilmektedir. Bu sayede, sanatçılar ürettikleri yapıtlara dair izleyici ve sanatsever ile aralarındaki bağı güçlendirerek herkese ulaşabilmekte / kitlelerini genişletebilmekte ve onlarla etkileşim kurabilmektedir.

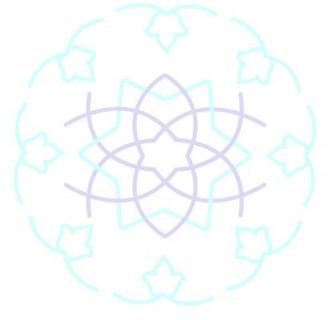
“Werner Schweibens sanal müzeleri, dünya çapında erişimi olanaklı kılmak için fiziksel anlamda bir mekana ihtiyaç duymayan müzeler olarak tanımlamıştır. İçeriklerine göre broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dört gruba ayrılırlar” (Schweibens, 2004, s. 3 akt. Boyraz, 2013, s. 3).

İnternet ortamının sergileme tekniklerine olan bir diğer katkısı ise 360 derece uygulanabilen sanal sergi ortamlarının oluşumudur. Bu sergileme tekniği, özel bir objektif ve



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



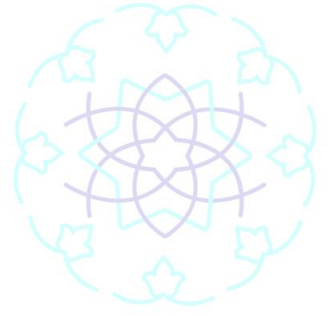
kamera yardımıyla oluşturulan dergi mekanını fotoğraflayarak sanal ortamda birleştirerek izleyicinin bilgisayar ortamında görüntülemesine dayanmaktadır. Bu sayede resim, heykel, ve özgün baskı gibi klasik disiplinlere yönelik sergilemeler de dijitalleştirilmekte ve serginin ziyaretçiye ulaşımı da alternatif bir yöntemle gerçekleştirilmektedir. Dijital tabanlı eserlerin internet üzerinden paylaşılabilmesi müzecilik içinde da ziyaretçi ve eser kavramlarının değişimine sebep olmuştur. İnternet üzerinden eserin paylaşılmasıyla “ziyaretçi” artık fiziksel bir gayret göstermek zorunda kalmadan eseri görebilmekte ve bu sayede “izleyici” konumuna geçmektedir. Bu çerçevede sanat eseri de bir meta iken dataya dönüşmektedir. İnternet ise müzenin yerine geçerek ziyaretçi ile eseri buluşturan ortam olma özelliğini kazanmıştır.

Dumitrescu ve arkadaşlarına göre (2014, s. 102), çevrim içi sergiler hazırlanırken; yerelleştirme, yani kullanıcıyı / ziyaretçiyi sunulan kültürel öğelere aşına hale getirmek, ziyaretçilerin siteye erişmesini sağlamak için ilgi çekici olmak, etkileşim, yani kullanıcıların çevrim içi sergiyle etkileşime girmesi. Bir çalışmayı daha iyi algılayabilmek için resmi yakınlaştırması veya açıklamaya erişmek için herhangi bir araç, eklenti kullanabilmek, sürdürülebilir olması, yeni bir açıklama veya bir öğenin eklenmesi gerektiği zaman sergiyi düzenleyenler tarafından güncellenebilir olmasıdır. Erişilebilirlik, fiziksel açıdan sergiyi gezmeye olanağı olmayan ziyaretçilerin ulaşmasını sağlamak gerekliliktir (Akt. Tekin, 2022, s. 130).

Türkiye’de Kültür ve Turizm Bakanlığına ait müze ve ören yerleri üç boyutlu modelleme olanaklarıyla internet üzerinden gezilebilmektedir. Kültürel mirasın her kesime ulaşması ve sanal ortamda tanıtılması amacıyla gerçekleştirilen bu proje ücretsiz olarak sunulmakla birlikte; www.sanalmuze.gov.tr üzerinden erişim sağlanabilmektedir. Mevcut 33 müze ve ören yerinin gezilebildiği uygulamada; Efes Ören Yeri, Göbeklitepe, Troya Müzesi ve Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Kurtuluş Savaşı Müzesi popüler müze yerleri olarak öne çıkmaktadır.

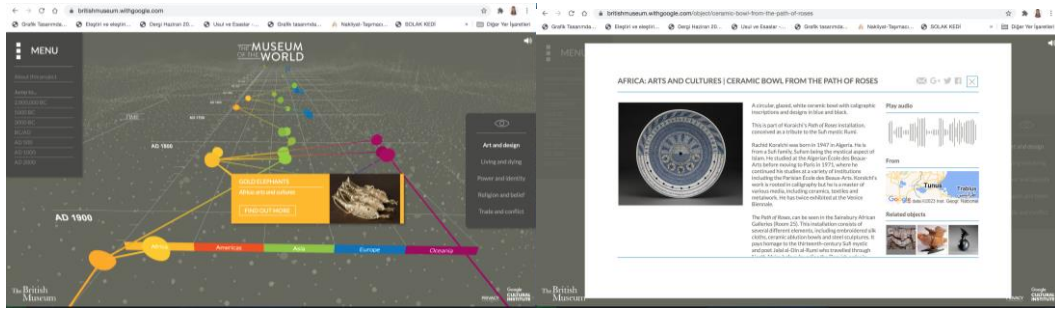
Çevrimiçi Sergileme Teknikleri Örneklerinin İncelenmesi

Dijitalleşen sergileme ortamı, galeri ve müzelerin sanal ortama taşınmasına olanak sağlamıştır. Bunun getirisi olarak, müzeler ve galeriler kendi internet ara yüz sistemlerini



oluşturarak izleyiciye bilgisayar üzerinden çevrimiçi gezme olanağı sunmuşlardır. Örnek çalışmalar incelendiğinde, çevrimiçi galerilerin 360 derece sergileme örneklerinin yanı sıra, ara yüz tasarımı olarak kullanıcı deneyimine sunulan çeşitleri de bulunmaktadır. Her iki örneğin de kendilerine göre olumlu – olumsuz yönleri bulunmaktadır. Ayrıca, sanal ortam olarak sosyal medya uygulamalarının da izleyiciye eserin ulaşması bakımından bir çevrimiçi galeriye dönüştüğü söylenebilmektedir. Sanal müze ve galerilere bakıldığında Google Arts & Culture uygulamasının da dünyadaki birçok müzeyi izleyiciye sunma olanağı sağladığı ve çevrimiçi sergilere ev sahipliği yaptığı görülmüştür.

British Müzesi Örneği



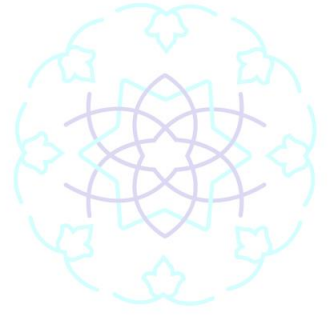
Resim 1. British Museum Arayüz Görüntüsü

British Müzesi, internet üzerinden açık erişim sağlanabilen bir çevrimiçi müze olarak hizmet vermektedir. Müze sayfasına girildiğinde, bir müze ambiyansından çok bir arayüz tasarımı olarak izleyiciye – kullanıcıya bilgi verme üzerine tasarlandığı görülmektedir. Tarih müzesi kapsamında yer alan British Müzesi, bilgilendirici bir grafikle sayfayı dönem ve kıtalara ayırmakta; üzerine tıkladığında eser ve esere ait bilgileri veren bir sayfa tasarımına erişim sağlanmaktadır.

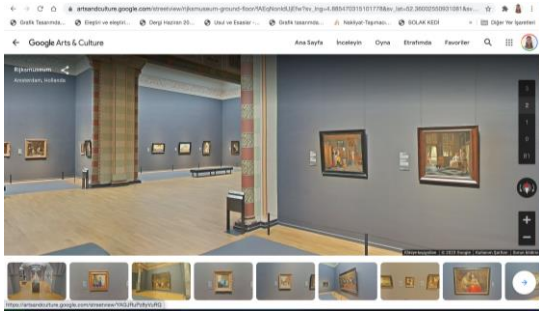


BAÇINI

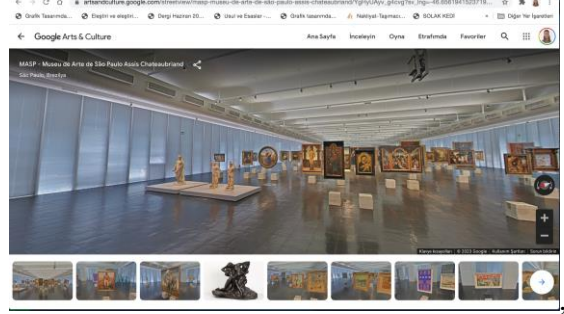
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Google Arts & Culture Müzeleri Örnekleri



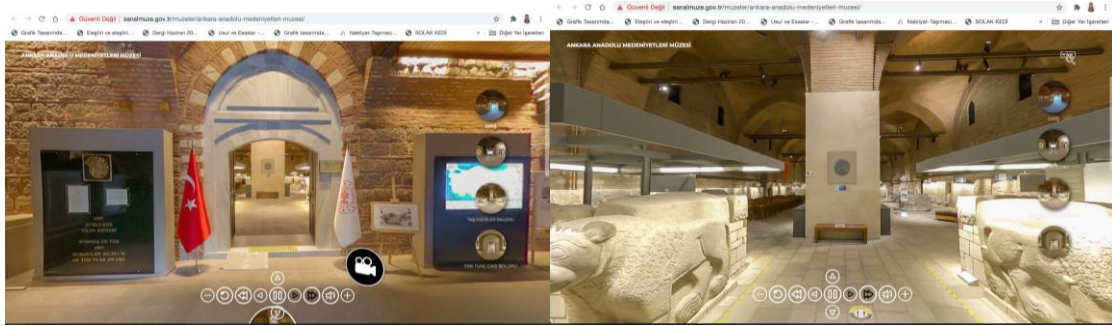
Resim 2. RijksMuseum Arayüz Görüntüsü



Resim 3. MASP Arayüz Görüntüsü

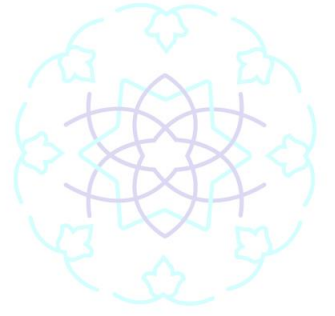
Yukarıda Google uygulaması olan Arts & Culture, farklı ülkelerden bir çok müzeyi 360 derece sergileme yöntemiyle sunmaktadır. Mevcut örneklerden, Hollanda, Amsterdam, Rijks Müzesi ve Brezilya, Sao Paulo MASP verilmiştir. Bu örneklerin verilme amacı, farklı ülke ve kültürlerden müzelerin gerçek alan deneyimine yakın bir düzeyde evrensel olarak sunulabilmesi olanağını yaratmasıdır. Sadece bilinen ve tanınan müzelerin yanı sıra, spesifik müzelere de erişim mümkün kılınmıştır. Bu müzeler, özel tekniklerle fotoğraflanarak 360 derece sanal müze sistemine dönüştürülerek izleyiciye sunulmuştur. Bu çalışmalar incelendiğinde, çözünürlük, eserlerin anlaşılabilirliği ve bilgilendirilmesi açısından eksiklikler göze çarpmaktadır.

Sanal Müze Örneği



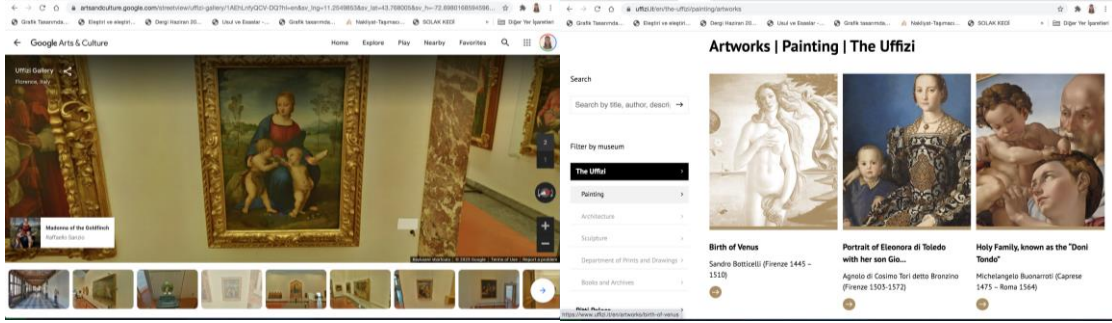
Resim 4. Ankara Anadolu Medeniyetler Müzesi Arayüz Görüntüsü

Türkiye’de yer alan, yukarıda bahsedilmiş olan, Kültür ve Turizm Bakanlığına ait olan sanal müze internet sayfası kapsamında gezilebilir müzelere örnek olarak Ankara Anadolu Medeniyetler Müzesi verilmiştir. İnternet sayfasının görüntülenme ve gezilebilirlik açısından



360 derece uygulamasına göre nispeten iyi düzeyde olduğu görülmüştür. Eserlerin anlaşılabilirliği ve bilgilendirme düzeyinin yeterli bir deneyim sunduğu izlenmektedir.

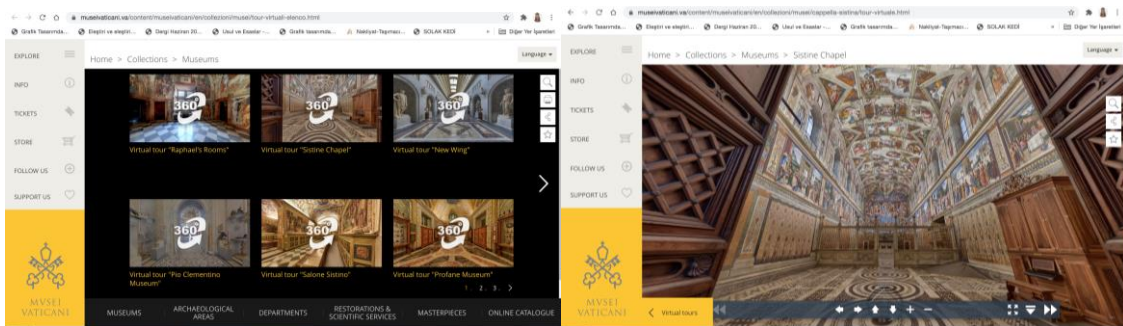
Uffizi Müzesi Örnekleri



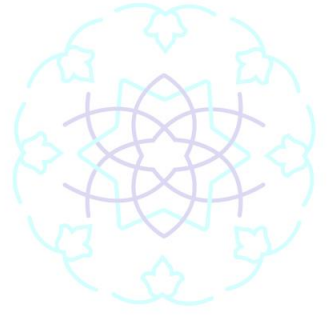
Resim 5. Uffizi Gallery Arayüz Görüntüsü

İtalya'da bulunan Uffizi Müzesine ait yukarıda iki farklı çevrimiçi sergileme örneği görülmektedir. İlki Google Arts&Culture uygulaması aracılığıyla 360 derece sergileme yöntemiyle ve eser seçme butonlarıyla sergi mekanına ait ambiyansı ekran üstünde deneyimleme üzerine tasarlanmıştır. Burada ambiyansın güzel olduğu fakat eser bilgilendirme ve görüntü kalitesinin geliştirilebilir olması gerektiği görülmüştür. Resim 'de ise Uffizi Müzesine ait galeri sitesi bulunmakta, eserler bir arayüz tasarımı şeklinde sunulmakta ve eserlere ait bilgilendirmeler yer almaktadır. Bu arayüz tasarımı bilgilendirme ve eser görsellerinin ekran üzerindeki kalitesi açısından iyi olmakla birlikte müze ve galeri ambiyansından çıkarak tamamen bir internet verisi üzerinden görüntülenebilir bir seçenek olarak sunulmuştur.

Vatikan Müzesi Örneği

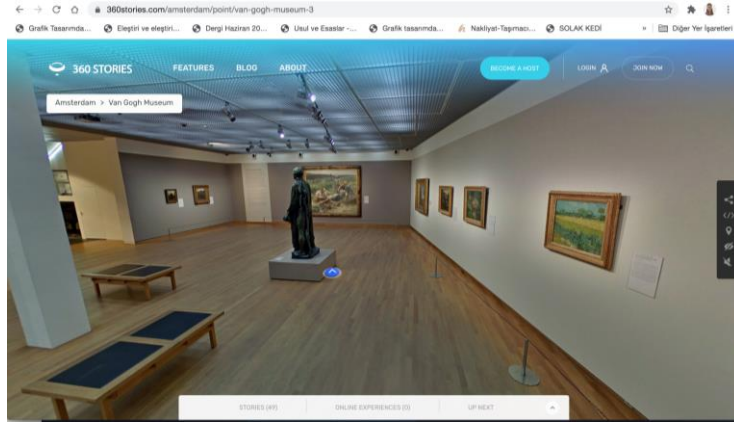


Resim 6. Vatikan Museum Arayüz Görüntüsü



Vatikan müzesinin çevrimiçi galerisine bakıldığında; bilgilendirme ve arayüz seçeneklerinin kullanıcı açısından oldukça anlaşılır olduğu görülmüştür. Salonları tek tek seçme seçeneği bulunmakla birlikte eserlerin ambiyansı 360 derece teknolojisiyle oldukça etkili bir biçimde sunulmaktadır. Sitenin müzeyi gezmekten çok tanıtmaya ve görüntülemeye yönelik bir anlayış benimsediği düşünülmektedir. Bunun sebebi müzenin ambiyansı ve bilgilendirmeyi çok iyi sunarken; izleyiciye yeterli görüntülenebilirliği sunmamasıdır. Eserlerin ayırt edilmesi ve anlaşılması zor olmakla birlikte, bu tarz görselliği yoğun ambiyanların fiziki eşdeğer yaratması pek olası görünmemektedir.

360 Stories Örneği



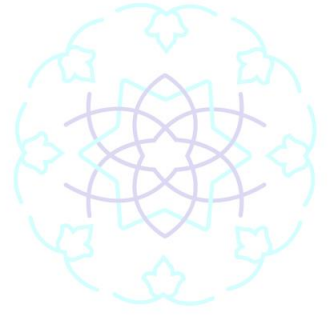
Resim 7. Van Gogh Museum Arayüz Görüntüsü

360 stories yine müzeler için 360 derece teknolojik sergileme yöntemi seçeneği sunan bir uygulama olarak ortaya çıkmaktadır. Uygulama görüntülenebilirlik, sadelik ve ambiyans açısından izleyiciye yeterli imkanı sunmaktadır. Bu uygulamadan Amsterdam'daki Van Gogh müzesi gibi birçok farklı müze gezme olanağı bulunmaktadır.

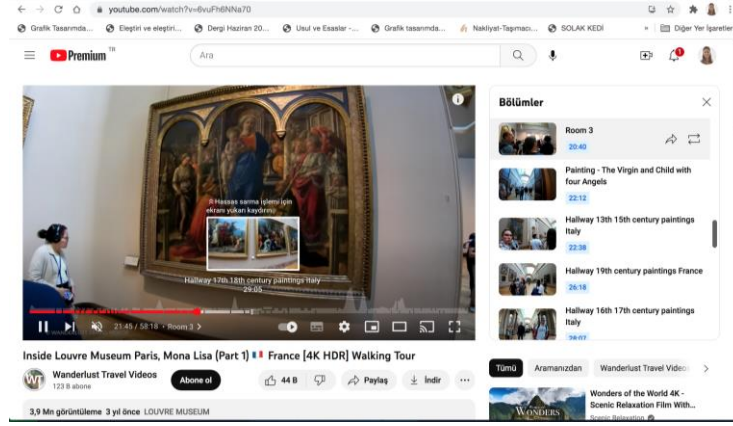


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



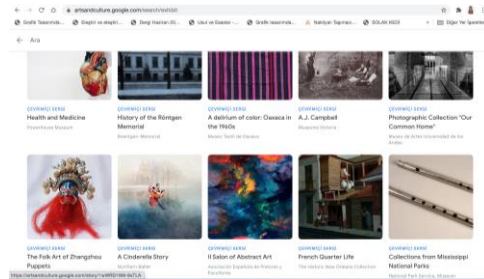
YouTube Örneği



Resim 8. YouTube Arayüz Görüntüsü

Dijital çağın en çok tercih edilen uygulamalarından YouTube, bir çok farklı içeriğinin yanında video olarak müze ve galeri gezme olanağı sunmaktadır. Tamamen kamera ile çekilerek izleyiciye sunulan bu seçenek de çevrimiçi bir müze ya da galeri gezme deneyimi sunması bakımından örnek teşkil etmektedir. Görüntü oluşturma ve izleme kalitelerinin artması da bu seçeneği popüler kılan etkenlerden biri olarak görülmektedir. Bu seçenekte sesli bir tanıtım yoksa bilgilendirme açısından eksik olabilmekle birlikte, kontrolün izleyicide olmaması ve etkileşimin yeterli olmaması sebebiyle yeterli ambiyansı izleyiciye sağlayamamaktadır.

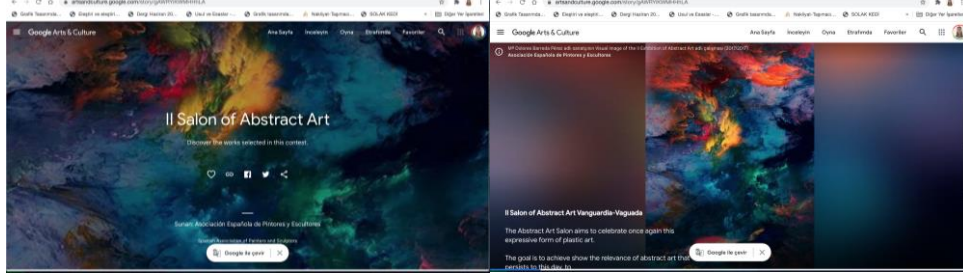
Google Arts&Culture Galleri Örneği





BAÇINI

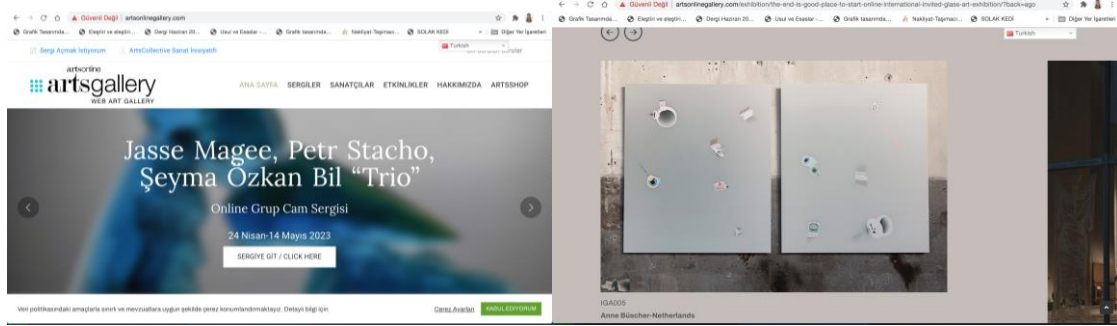
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Resim 9. Arts&Culture Arayüz Görüntüsü

Google Arts&Culture, Çevrimiçi Galeri seçeneği de sunmaktadır. Sanatsever izleyiciler, sevdikleri sanatçıları takip etmek, yeni sanatçılar ve eserler keşfetmek için evrensel boyutta sergilere ulaşabilmektedir. Ayrıca, sanatçılar evrensel boyutta sergilerle izleyiciyle bu uygulama aracılığıyla iletişim kurabilmektedirler. Uygulama sergileme yöntemini bir arayüz tasarımı olarak sunmakta; eserlerin görüntü kalitesi ve sanatçı detaylarıyla birlikte izleyiciye ulaşmaktadır.

Arts Online Galeri Örneği



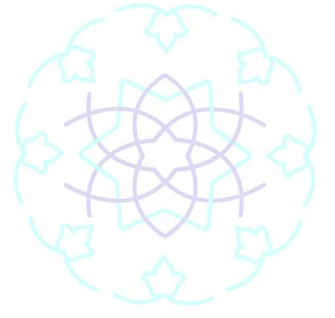
Resim 10. ArtsGallery Arayüz Görüntüsü

Türkiye’de bulunan ArtsOnline Gallery, uluslararası sanatçıların sergilerine ev sahipliği yapmaktadır. Site arayüzü anlaşılabilir, eser görüntü kaliteleri ve bilgileri net bir şekilde sunulmaktadır. Bunun dışında, site bir galeri ambiyansını izleyicide yaratmaması bakımından dezavantajlı konumdadır.

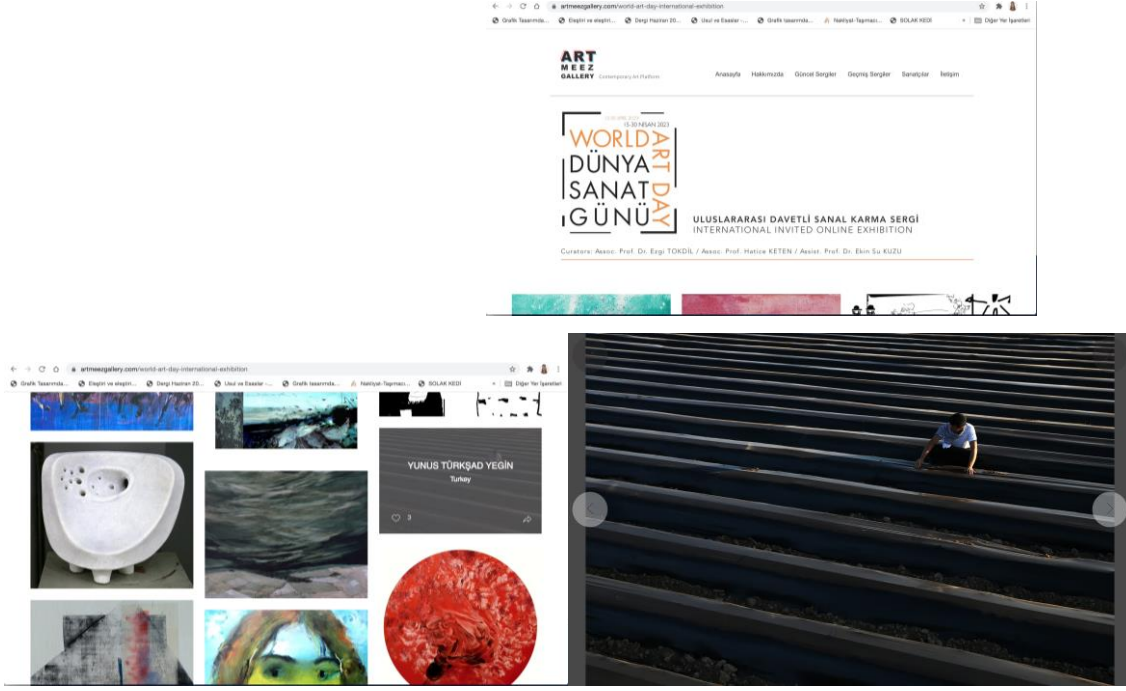


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



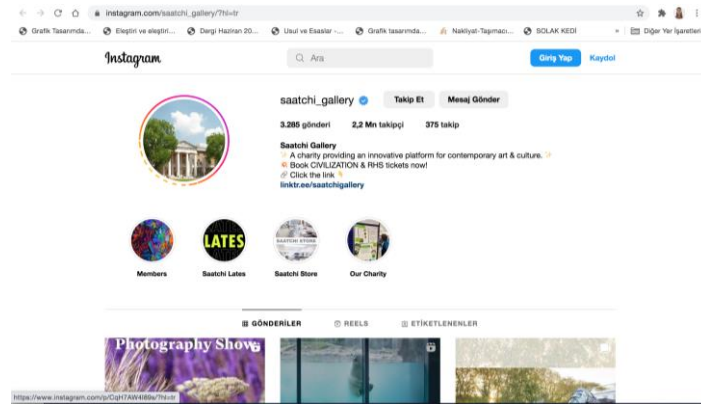
Art Meez Galleri Örneği



Resim 11. Art Meez Gallery Arayüz Görüntüsü

Türk akademisyen sanatçılar tarafından kurulan Art Meez Gallery, çevrimiçi karma sergileri ve kişisel sergileriyle ulusal ve uluslararası sanatçıları bu platformda biraraya getirmektedir. Eser görüntüleme, bilgilendirme gibi seçenekleriyle galeri ambiyansı olmasa da izleyiciyle sanatçının bir araya gelmesini / iletişim kurmasını başarmaktadır.

Instagram Örneği

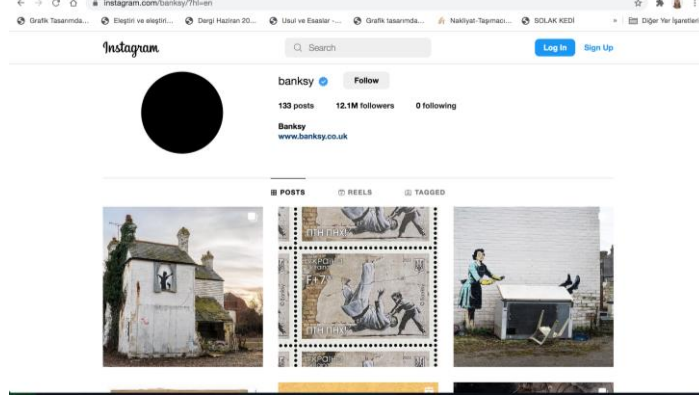
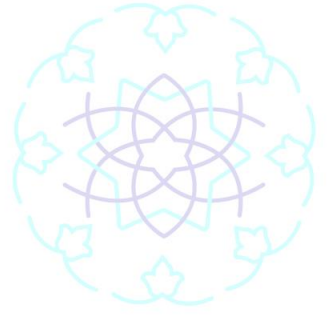


Resim 12. Saatchi Art Instagram Arayüz Görüntüsü



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Resim 13. Banksy Instagram Arayüz Görüntüsü

Günümüzde kitle iletişim araçları, özellikle telefonlar insanların hayatına entegre olmuş durumdadır. Telefon, enformasyonun şekillenmesine, evrensel sınırların genişlemesine, kültürlerarası bağın güçlenmesine yol açmaktadır. Instagram, evrenin dijital ekrana ideal bir yansıması olarak tanımlanabilmektedir. Instagram uygulaması kişilerin hayatlarıyla ilgili farklı amaçlarla kullanımını sunmakta; bununla birlikte sanatçı ve tasarımcı portfolyosuna / sergilenmesine dair yeni görüntüleme biçimleri yaratmaktadır. Hareketli ve hareketsiz sanat eserleri, tasarımlar ve uygulamalar Instagram'ın içinde yer edinmektedir. Yukarıda örneği verilen Saatchi Art Instagram (Resim 12) sayfası, sanat uygulamaları, kısa workshoplar ve sanat etkinliklerine yer vermektedir. Bunun gibi bir çok galeri, özel sergiler bu uygulamadan sergi eserlerini paylaşmaktadır. Banksy (Resim 13), popüler bir sokak sanatçısı olarak sergilerde ve galerilerde yer alan bir isim olarak öne çıkmamaktadır. Eserlerini özellikle performanslarını izleyiciyle Instagram sayfası üzerinden paylaşmaktadır. Banksy'nin sergileme mekanı Instagram sayfası olarak görülmektedir. Ayrıca Instagram ile bir çok sanatçı, günümüzde kendi sanatçı profilleri üzerinden izleyicisiyle iletişim / etkileşim kurma olanağına ulaşmaktadır.

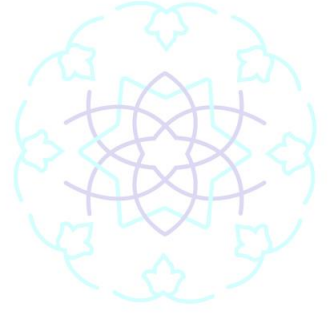
Sonuç

Sonuç olarak bakıldığında; müze ve galerilerin teknolojik dönüşüm bağlamında hem mekânsal hem de anlamsal bir dönüşüme girdiği söylenebilmektedir. Eserlerin dijitalleşmesi, sergileme imkan ve olanaklarının dönüşmesi, dijital teknolojilerin müze ve galerilere entegrasyonu ile sergi ve sergileme kavramının gelişmekte olduğu görülmüştür. Araştırma



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



kapsamında, çevrimiçi müze ve galerilerin özellikle insanların teknolojiye olan ilgisi ve pandemi döneminde dijital olan dönüşüm sürecinin arttığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, sergileme imkanlarının farklı çeşitlerde kendini gösterdiği söylenebilmektedir. Müzelerin çevrimiçi sergileme yöntemlerinden faydalanması, özellikle evrensel olarak herkesin her müzeye ve esere ulaşabilme / erişebilme olanağını sağlamıştır.

Müzelerin sergileme yöntemlerinde, görüntüleme seçeneklerini geliştirmesi gerektiği araştırma sonucu ortaya konmaktadır. 360 derece sergileme tekniklerinden deneyimleme açısından iyi olduğu fakat görüntü kalitelerinin geliştirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Müzelerin eser bilgilendirme konusunda da sergileme yöntemlerinde eksik oldukları görülmüştür. Arayüz tasarımları ve anlaşılabilirlik konusunda kullanıcı deneyimlerinden faydalanarak sergileme yöntemlerinin geliştirilebileceği düşünülmektedir. Çevrimiçi galerilerin, sanatçıların evrensel boyutta izleyiciyle iletişim kurma olanağı sağlaması bakımından oldukça etkili olduğu görülmüştür.

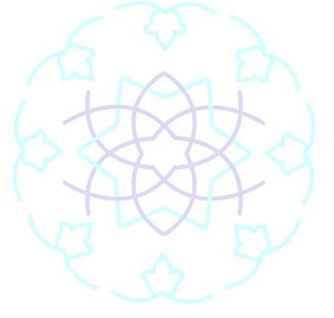
Müzelerin aksine online sergilerin daha çok rağbet gördüğü ve arayüz tasarımı, çözünürlük açısından izleyiciye daha etkin bir deneyim sunduğu düşünülmektedir. Ayrıca, çevrimiçi galerilerin günümüzde artarak çoğaldığı görülmüştür. Çevrimiçi ortamda gezilen özellikle müze başta olmak üzere galerileri de kapsayan bir anlamda; fiziki ambiyansı ve deneyimi yaşatmadığı söylenebilir. Bir müzeyi yerinde ve ambiyansında gezmenin verdiği haz ve estetik duygunun çevrimiçi ortamda deneyimlenebilmesi pek olası görülmemektedir. Sanal gözlüklerin yaygınlaşması ve kullanıcı deneyiminin fiziki ortam deneyimini neredeyse birebir yaşatması durumunda; müze ve galerilerin sanal gözlük ortamında deneyimlenmesi ile bu kaygının azalacağı öngörülebilmektedir.

Geleneksel bir kavram olan müzenin yerindeliği anlamını hiçbir zaman kaybetmeyecek gibi görünmektedir. Bunun yanında, ulaşılabilirliğin dijital ortamdaki aşılması ise enformasyon çağının bir getirisi olarak avantaj sağlamaktadır. Dijital galerilerin yani sanatçı sergilerinin çevrimiçi ortama taşınması ise oldukça avantaj sağlamıştır. Sanatçılar sınırlarını aşarak daha çok izleyiciye ulaşabilmektedir. Arayüzü geliştirilmiş sergiler ile eserler rahatça görüntülenebilmektedir. Sosyal medya uygulamalarından YouTube'un video sunma ve kalitesi



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

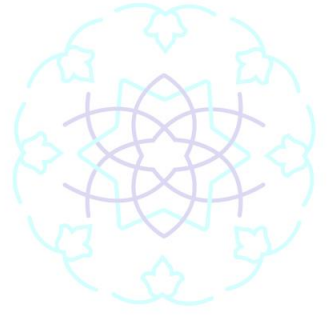


yüksek görüntü oluşturma olanakları ile de farklı mekan (müze, galeri gibi) deneyimleri izleyiciye kısmen ulaşmaktadır. Fakat bunun da bir fiziki deneyimi yaşatmamakta olduğu izlenmiştir. Instagram uygulamasının ise sanatçıya ve izleyiciye yeni bir görüntüleme olanağı yarattığı görülmüştür. Bu uygulama ile sanatçılar, kendi eserlerini daha geniş izleyicilere sunabilmekte onlarla olan bağını güçlendirmektedir. Etkileşimin olması durumu da Instagram'ı bu konuda öne çıkarmaktadır.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



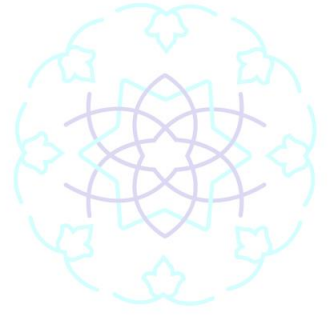
Kaynakça

- Aykut, Z. (2017). Müze sergilemelerinde izleyici-sergi etkileşimi bağlamında mekan tasarımı. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 2(2), 219-242.
- Bostancı, M. (2019). Dijital müzecilik ve interaktif iletişim: sfmoma ve mori dijital sanat müzesi örneklemi. *Unimuseum*, 2(2), 34-39.
- Kandemir, Ö. & Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekanlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 17-47 . DOI: 10.20488/austd.01850
- Özrili, Y. (2021). Olmayan müze: Kripto sanat. *Turizm Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-14 .
- Poyraz, B. (2013). Müze teknolojileri ve sergileme farklılıkları. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (39), 1-14.
- Tekin, E. (2022). Sanal dünyanın sergileri. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 8(1), 127-141. DOI: 10.22252/ijca.1109132



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4

Temmuz / July 2024

Ss. / Pp. 82-100

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
22.05.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.07.2024

TEKNOLOJİK YENİLİKLERİN TASARIM ALANLARI ÜZERİNE ETKİSİ

Mehmet Akif ÖZDAL¹

Özet

Teknolojinin günümüzde hayatın her alanına entegrasyonu ile birlikte, sanat ve grafik tasarım disiplinleri bu değişimden önemli ölçüde etkilenmiştir. Günlük yaşam pratiklerimizi şekillendiren dijital teknolojiler, grafik tasarım paradigmasını da yeniden tanımlamış, bu alandaki geleneksel yaklaşımları çağdaş teknolojilerle dönüştürmüştür.

Bu ilişki bağlamında, araştırma nitel yöntemlerden karşılaştırmalı analiz ve mantıksal akıl yürütme tekniklerini benimseyerek, dijital dönüşümün sanat ve tasarım üzerindeki etkilerini incelemiştir. Çalışma, sanat ve tasarımın yanı sıra illüstrasyon, animasyon, jenerik ve dijital oyunlarda teknolojik dönüşümünü ele alarak incelenen literatür ile çalışmalarla sınırlandırılmıştır.

Bulgular, dijital dönüşümde teknolojik ilerlemelerin bu alanlardaki yaratıcı süreçleri yeniden şekillendirdiğini ve yenilikçi yaklaşımlar getirerek zenginleştirdiğini göstermiştir. Sonuçlar ise, dijital dönüşümün sanat ve tasarım alanlarında yenilikçi etkiler yaratarak yaratıcı süreçleri hızlandırdığını ve yeni ifade biçimleri ortaya çıkardığını göstermiştir. Ayrıca, gelecekte dijital teknolojilerin daha da gelişmesiyle sanat ve tasarım alanlarında daha yenilikçi ve interaktif eserlerin ortaya çıkacağı öngörülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dijital Dönüşüm, Grafik Tasarım, İllüstrasyon , Animasyon, Jenerik Tasarımı, Dijital Oyun

¹ Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, mehmetakfozdl@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3148-8988



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



THE IMPACT OF TECHNOLOGICAL INNOVATIONS ON DESIGN SPACES

Abstract

With the integration of technology into all areas of life today, art and graphic design disciplines have been significantly affected by this change. Digital technologies that shape our daily life practices have also redefined the graphic design paradigm, transforming traditional approaches in this field with contemporary technologies.

In the context of this relationship, the research examined the effects of digital transformation on art and design by adopting comparative analysis and logical reasoning techniques from qualitative methods. The study was limited to the literature and studies that examined technological transformation in art and design as well as illustration, animation, credits and digital games.

The findings suggest that technological advances in digital transformation have reshaped the creative processes in these fields and enriched them with innovative approaches. The results show that digital transformation has created innovative effects in the fields of art and design, accelerating creative processes and revealing new forms of expression. In addition, it is predicted that more innovative and interactive works will emerge in the fields of art and design with the further development of digital technologies in the future.

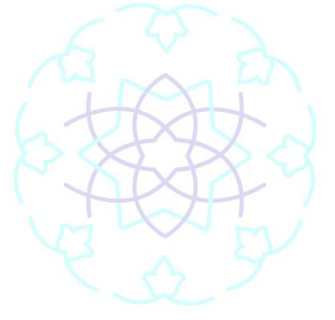
Key Words: Digital Transformation, Graphic Design, Illustration, Animation, Generic Design, Digital Game





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Giriş

Teknolojinin hızlı evrimi, grafik tasarım dünyasında önemli değişiklikler meydana getirmiştir. Bu kapsamda yapılmış olan çalışma, teknolojik yeniliklerin grafik tasarıma olan etkilerini ele almaktadır. Günümüzde dijital teknolojilerin hayatın her alanına nüfuz etmesiyle birlikte sanat ve tasarım disiplinleri önemli ölçüde dönüşmüştür. Bilgi teknolojilerinin ve iletişim araçlarının sürekli gelişimi, grafik tasarımcıların yaratıcı süreçlerini ve eserlerinin sunum şekillerini yeniden şekillendirmiştir. Araştırma modeli, nitel bir yaklaşımla karşılaştırmalı analiz ve mantıksal akıl yürütme tekniklerini içermektedir. Ayrıca sistematik literatür taraması yöntemi kullanılarak dijital dönüşümün grafik tasarım üzerindeki etkileri, illüstrasyon, animasyon, jenerik ve dijital oyun alanlarına odaklanarak ele alınmış ve incelenen literatür ve çalışmalarla sınırlandırılmıştır.

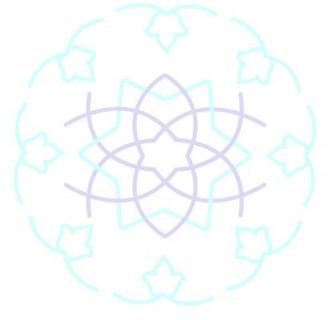
Dijital Dönüşümün Sanat ve Tasarım Üzerindeki Etkileri

Dijital teknolojilerin hızla gelişmeye başlaması, birçok alanda olduğu gibi grafik tasarımı da derinden etkilemiş, bu alanda geleneksel yaklaşımların teknolojik yeniliklere yer bırakmasına önayak olmuştur. Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması, sanat, tasarım ve iletişim disiplinlerinde yeni üretim metodolojilerinin ortaya çıkmasını tetiklemiş, bu da gelecekte yaşanacak dönüşümlerin temelini oluşturmuştur. Tasarımcılar ve sanatçılar, teknolojiyi kendi gereksinimlerine uygun şekilde entegre ettikçe, bu alandaki faaliyetlerini artırma eğilimi göstermiş ve teknolojik yeniliklere daha fazla odaklanmışlardır. Bilgisayar teknolojisinin sürekli gelişimi sayesinde, tasarımcılar ve sanatçılar, geleneksel metotlarla karşılaştıkları zorluklara alternatif olarak dijital araçları kullanarak eserlerini daha etkin ve zamandan tasarruflu bir şekilde üretebilir hale gelmişlerdir. Grafik tasarımın yanı sıra sinema ve film sektöründe de aynı durum söz konusudur. Keza, *“Film ilk bakışta, insanlar ve bilgisayarlar arasındaki ilişkiyi çok yönlü düşünen İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI)”* (Keskin & Yılmaz, 2020, s. 5) ile daha önce erişilmesi güç sanatsal ifade biçimlerini kolaylaştırmış, bu da insanların bu alana olan ilgisini ve eğilimini artırmıştır.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



İnternet ve ağ teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde ise dijital ortamda üretilen eserlerin sunumu kolaylaşmış, sanatta yeni bir anlayışın ve sanat dallarının doğuşuna öncülük etmiştir. Bu gelişmeler, insanları bir araya getiren ve bilgilendirme işlevi gören bir etki yaratmıştır (Aydemir, 2023, s.187). Dijital sanat, teknolojinin temeline dayanmakta olup, günümüzde çağdaş sanat üretiminin sadece bir aracı değil, aynı zamanda ortamı ve medyası haline gelmiştir. Teknolojik ilerlemeler, kitle iletişim araçlarının etkisiyle sürekli yenilenen sanat, farklı teknikleri bir araya getirerek yeni formlar oluşturmuştur. Bu sürekli yenilenme ve farklı tekniklerin bir araya gelmesi, dijital sanatın eleştirel bir medya olarak nasıl şekillendiğini anlamamıza yardımcı olur. *“Buna göre, eleştirel bir medya olarak alternatif medya, medya aktörleri (üreticiler ve alıcılar) ile medya yapıları (ekonomik ürün biçimi, medya içeriği, medya teknolojileri ve kurumları, vs.) arasındaki diyalektik bir ilişki anlayışı üzerine kurulmalıdır.”* (Keskin & Sönmez, 2015, s. 154). Çünkü dijital sanat ve alternatif medya, her ikisi de teknolojinin sunduğu olanaklarla yeni ifade biçimlerini ve yapısal dönüşümleri beraberinde getirmektedir. Bir diğer açıdan, dijital ortam ve bilgisayar teknolojisinin gelişmesi, sanat ve tasarım sınırlarını genişleterek, farklı kültürel arka plan ve yeteneklere sahip sanatçıların sahneye çıkmasını sağlamıştır. Bu yeni ortam, farklı yorumlar ve eserlerin üretilmesine imkan sağlamıştır. Dijital yeniliklerin ortaya çıkışı, geleneksel yöntemlere bağlı kalan sanatçıların da zamanın gerekliliklerine uyum sağlamasına sebep olmuş, böylece birçoğu bilgisayar teknolojisinin benimseyerek, bu yeni araçları iletişim, illüstrasyon, animasyon, jenerik ve video oyunlarının tasarımı ve üretimi gibi alanlarda etkin bir şekilde kullanmaya başlamıştır.

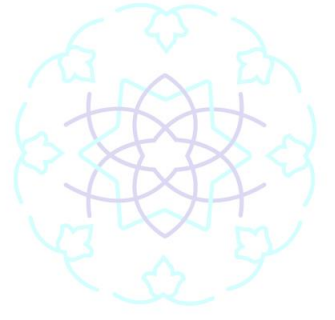
Dijital Çağda Sanat ve Tasarımın Dönüşümü

Sanat ve teknoloji birbirlerini etkileyen dinamik alanlar olarak, kendisini göstermektedir. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren etkisi artan dijital sanat, bilgisayar tekniklerinin sanatı yeniden şekillendirmesi sonucu ortaya çıkmıştır (Chen & Gao, 2022, s.606). Dijital sanat, disiplinlerarası yakınlaşmayı teşvik etmiş, sanat, tasarım ve teknolojinin birleşik bir ifade gücü elde etmesini sağlamıştır (Pavlou, 2020, s.195). Sanat ve teknoloji alanındaki yenilikçi arayışlar, sanatın ve tasarımın yeniden değerlendirilmesine neden olmuştur. Bu durumun en önemli



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



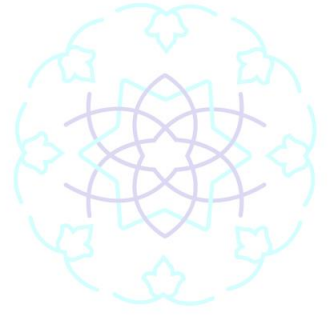
sonuçlarından biri, her dönemde teknolojinin hızla gelişmesi ve sanata olan etkisinin artmasıdır (Zhang, 2021, s.1). Dijital sanatın ortaya çıkışı, dijital yön ile sanatın bütünleşmesi sonucu yeni perspektifler ve fikirler yaratmış, çağdaş sanatçıların yeni üretim araçları ve medyalar ile tanışmasına olanak tanımıştır (Wang, 2023, s.88). Ağ ve internet teknolojilerindeki yenilikler, "çağdaş sanatçıların interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanmalarına ve dijital araçlar ile teknikleri yaratıcı süreçlerinin bir parçası olarak benimsemelerine yol açmıştır (Thang vd. 2014, s.311). Bilgisayar, sanatçılara daha önce mümkün olmayan eserler ve yeni iş türleri yaratma fırsatı sağlayan, sayısal ortamda tasarım yapma imkânı sağlar (Shrivastava & Ramgopal Rao, 2021, s.6359). Bilgisayar destekli tasarım yazılımları sayesinde üç boyutlu eserler, geleneksel yöntemlere ihtiyaç duymadan gerçekleştirilen tasarımlar ve internetin etkisiyle sanal ortamda hayat bulan tasarım formları, bu alandaki önemli gelişmeler olarak kabul edilebilir. Donanım ve yazılıma dayalı bilgisayar teknolojilerinin yeni ifade biçimleri sanat ile bütünleşmekte, teknoloji ile sanatın entegrasyonu artmakta ve bu durum, günümüzde zaman, hız ve algılama biçimlerinde radikal değişikliklere neden olmaktadır. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar ve internet teknolojileri, bilgi yönetimini domine etmiş ve sanatsal faaliyetlerin yoğunlaştığı bir üretim alanı haline gelmiştir. Günümüzde sanatçılar, eserlerini internet üzerinden paylaşarak, mekânsal sınırlamalar olmaksızın, dünya genelinde bilgi ve sanat alışverişi gerçekleştirebilmektedirler. İnternet teknolojisinin sağladığı olanaklar sayesinde, sanata erişim ve sanatsal eğitim kolaylaşmakta, web tabanlı müzeler yaygınlaşmakta ve sanat eserlerine erişim imkanları genişlemektedir.

Örneğin, Refik Anadol'un çalışmaları, dijital teknolojilerin sanat ve tasarım disiplinlerine entegrasyonunun çarpıcı örneklerini sunar. Özellikle Anadol'un "Machine Hallucination" adlı eseri, dijital sanatın imkanlarını ve teknolojinin sanat üzerindeki etkisini göstermektedir (Ullah vd. 2023, s.1). Bu eserde, yapay zeka algoritmaları kullanılarak, büyük veri kümelerinden elde edilen görüntüler, dinamik ve hipnotize edici görsel kompozisyonlara dönüştürülür (Chen & Gao, 2022, s.606). Anadol, bu süreçte, şehir manzaraları, doğal oluşumlar ve mimari yapılar gibi çeşitli



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



temalardan gelen verileri kullanır (Pavlou, 2020, s.195). Bu bağlamda ortaya çıkan eserler, izleyicilere hem görsel hem de duygusal bir deneyim sunar.

Dijital Çağda İllüstrasyon Sanatının Dönüşümü

Bilgisayar teknolojisinin önemli bir miltaşı olarak kabul edilmesi, grafik tasarımın her alanında olduğu gibi illüstrasyon tasarımında da mükemmel sonuçlar elde edilmesine olanak tanımıştır (Liu, 2019, s. 45; Wang & Zhang, 2023, s. 112). Teknik ve ustalık gereksinimlerinin büyük ölçüde bilgisayar tarafından karşılanması, tasarımcının uygun yazılım programlarını etkin bir şekilde kullanabilme ve yaratıcı vizyona sahip olması durumunda, hayal edilen her türlü tasarımın gerçekleştirilebileceğini göstermektedir (Fu & Feng, 2022, s. 87; Mohamed Zain vd. 22, s. 33). Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop gibi yazılımların yanı sıra, Ivan E. Sutherland tarafından 1963 yılında geliştirilen Sketchpad'in modern grafik çizim tabletlerine öncülük etmesi gibi, dijital değişimde önemli yenilikler sağlanmıştır (Kharisma, 2020, s. 76; Witabora & Homan, 2019, s. 58). Bilgisayar destekli illüstrasyon tasarımı, illüstratörlere kısa sürede çeşitli alternatifleri değerlendirme ve geleneksel tekniklere göre daha fazla modifikasyon yapabilme olanağı sunar.

Dijital illüstrasyon, yaratıcılığı teşvik eden bir araç olarak da görülebilir (Liu, 2019, s. 45; Wang & Zhang, 2023, s. 112). Klasik yöntemlerle oluşturulan eserlerin bilgisayar ortamında düzenlenebilmesi ve dijital olarak yeniden şekillendirilebilmesi, bu işlevin önemini vurgular (Fu & Feng, 2022, s. 87; Mohamed Zain vd. 2022, s. 33). Bilgisayar kullanımının, illüstrasyonda geleneksel yöntemlerle uzun süreler alabilen yaratım sürecini ve renk düzenlemesini kısaltması, görüntü kaybı olmaksızın çoğaltma, uzun süreli saklama imkanı ve çeşitli illüstrasyon tekniklerini birleştirme olanağı sunması gibi avantajlar sağlamaktadır.

Jason Seiler gibi sanatçılar, dijital yazılım ve grafik tablet desteği alarak çalışmalarını sürdüren ve dijital teknolojinin yeniliklerinden faydalanan örnekler arasında yer alır (Black, 2019, s. 102; Zou, 2016, s. 24). Yüksek gerçekçilikle yeni nesil illüstrasyon örnekleri sunan Seiler, dijital ortamın sağladığı imkanlarla neler yapılabileceğini gösterir (Wang & Zhang, 2023, s. 102). Genellikle eserlerini geleneksel yöntemlerle başlatıp, grafik tablet ve Adobe



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



yazılımlarıyla düzenleyerek tamamlar (Mohamed Zain vd. 2022, s. 29). Bu, dijital illüstrasyonun geleneksel teknikleri teknolojik gelişmelerle genişlettiğini gösterir.

İllüstrasyonların hazırlanma süreci, geleneksel ve dijital yöntemler olmak üzere ikiye ayrılabilir. Geleneksel yöntemler arasında kara kalem, pastel boya gibi teknikler bulunurken, dijital ortamda hazırlanan illüstrasyonlar vektör ve bitmap tabanlı olarak ayrılır (Liu, 2019, s. 90). Adobe İllüstratör ve Adobe Photoshop, sırasıyla vektör ve bitmap tabanlı tasarımlar için yaygın olarak kullanılan programlardır.

Örneğin, Malika Favre'nin çalışmalarıdır. Favre, grafik tasarım ve illüstrasyon alanında kendine has bir tarzıyla tanınan bir sanatçıdır. Onun çalışmaları, minimalist çizgileri, cesur renk kullanımı ve gölge oyunları ile dikkat çeker (Witabora & Homan, 2019, s. 52). Malika Favre'nin tarzı, özellikle Adobe İllüstratör gibi vektör tabanlı tasarım yazılımlarının sağladığı imkanları etkili bir şekilde kullanmasını yansıtır (Black, 2019, s. 33).

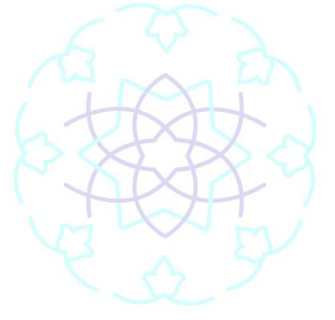
Özellikle Favre'nin "Kama Sutra" alfabe serisi, dijital illüstrasyonun gücünü ve çekiciliğini gösteren mükemmel bir örnektir (Fu & Feng, 2022, s. 80). Bu seri, her bir harfi, insan figürlerinin erotik pozisyonlarını tasvir ederek oluşturur. Favre, bu çalışmada vektör çizimlerin keskin ve temiz hatlarını kullanarak, karmaşık konseptleri minimalist ve stilize bir biçimde sunmayı başarmıştır (Liu, 2019, s. 92). Her bir illüstrasyon, renk ve formun etkileşimiyle dinamik ve canlı bir kompozisyon yaratır.

Favre'nin çalışmaları, dijital illüstrasyonun geleneksel illüstrasyon tekniklerine göre sunduğu avantajları açıkça gösterir (Mohamed Zain vd. 2022, s. 37). Vektör tabanlı tasarım, sonsuz ölçeklenebilirlik ve keskin detaylar sunar, bu da tasarımcıya her türlü boyutta ve çözünürlükte eserler yaratma özgürlüğü verir (Kharisma, 2020, s. 21). Ayrıca, Adobe İllüstratör gibi programlar, renk düzenlemesi, katmanlar ve tekrar eden elemanları kolayca yönetme gibi özellikleriyle tasarımcıların iş akışını hızlandırır ve yaratıcılıklarını destekler (Witabora & Homan, 2019, s. 55).



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Malika Favre'nin illüstrasyonları, dijital teknolojinin sanat ve tasarım dünyasına getirdiği yeniliklerin bir kutlaması gibidir (Black, 2019, s. 36). Bu çalışmalar, dijital araçların yaratıcılığı nasıl teşvik edebileceğini ve tasarımcıların vizyonlarını sınırsız bir şekilde hayata geçirebilmeleri için nasıl bir platform sağlayabileceğini göstermektedir (Fu & Feng, 2022, s. 83). Favre'nin eserleri, dijital illüstrasyonun sadece teknik bir beceri olmadığını, aynı zamanda güçlü bir sanatsal ifade aracı olduğunu göstermektedir.

Animasyon Teknolojilerindeki Dönüşüm

Animasyon kavramının kökenleri, temel olarak teknolojik altyapıya dayanmaktadır. Bir dizi görüntünün, süreklilik arz eden bir sekans olarak sunulması, animasyonun temel prensibini oluşturur. Bu süreç, animatörlerin hareketleri kağıt üzerinde ayrıntılı bir şekilde çözümlenmesini, çözümlenen bu hareketleri şeffaf kağıtlar üzerine çizip boyamalarını ya da farklı materyaller kullanarak doğrudan kameranın altında tek kare çekimler yaparak bu çizimleri birleştirmelerini gerektirir. Animasyon alanındaki ilerlemeler, esasen insanlara daha canlı deneyimler sunma arzusundan kaynaklanmıştır (Serino vd. 2022, s. 305). Bu arzunun ilk meyvesi, optik ürünlerin geliştirilmesi olmuş, ardından teknolojik gelişmelerle bu alanda kayda değer ilerlemeler kaydedilmiştir (Boukhayma & Boyer, 2018, s. 2272). Günümüzde animasyon üretimi, birçok teknolojik metot ve tekniğin yanı sıra bazı geleneksel yöntemlerin de hâlâ kullanıldığı bir alan haline gelmiştir. Stop motion ve cel animasyon gibi geleneksel teknikler, animasyon üretimindeki devamlılığı sürdüren yöntemler arasındadır (Guo & Zhong, 2022, s. 4). Bu tekniklerin temel mantığı, çizimlerin ya da karakterlerin, saniyede 24 kare olarak zamanlanıp kamera ile kayıt altına alınmasıdır.

Teknolojinin animasyon alanına getirdiği önemli yeniliklerden biri, hareket yakalama ya da "Motion Capture" sistemlerinin geliştirilmesidir (Sharma vd. 2019, s. 150). Bilgisayar destekli tasarım, animasyon dahil birçok alanda önemli bir yer tutmaktadır (Salomão vd. 2022, s. 308). Geleneksel yöntemlerden farklı olarak, animasyonların artık elde tek tek hazırlanması yerine yazılım teknolojileri kullanılarak tasarlanması, bu alandaki değişimin göstergesidir. Üç boyutlu animasyonların sanal ortamlarda geliştirilmesi, çeşitli efektlerle zenginleştirilmesi ve



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



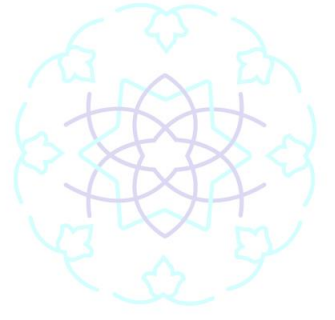
baştan sona bilgisayar ortamında oluşturulması, günümüzdeki teknolojik ilerlemenin bir sonucudur (Serino vd. 2022, s. 307). Üç boyutlu animasyon, stop motion ve iki boyutlu animasyona alternatif bir teknik olarak kabul edilmektedir (Boukhayma & Boyer, 2018, s. 2275). Bu animasyonlar, karakterlerin ve objelerin bilgisayar destekli tasarım araçlarıyla üretilmesi ve geliştirilen yazılımlar yardımıyla hareket etme yeteneği kazandırılması prensibine dayanır (Guo & Zhong, 2022, s. 6). Belirlenen hareketler, "key-frame" işlemi ile tanımlanır ve ara kareler, geliştirilen yazılımlar yardımıyla doldurulur.

Motion Capture sistemi, animasyonda gerçek hayatın taklit edilmesine olanak tanır (Sharma vd. 2019, s. 152). Bu yöntem, aktörlerin üzerine yerleştirilen sensörler aracılığıyla hareketlerin kaydedilmesi ve bu hareketlerin animasyon karakterleri üzerine uygulanmasını içerir. The Polar Express ve The Lord of the Rings: Two Towers gibi filmler, Motion Capture teknolojisinin kullanıldığı önemli örneklerdir (Salomão vd. 2022, s. 310). Bu teknoloji, aktörlerin sahne performanslarının üç boyutlu olarak dijital ortama aktarılmasına imkan tanır.

Bilgisayar destekli animasyon üretiminin sağladığı kolaylıklar, özellikle üç boyutlu animasyonların üretim sürecini daha basit ve erişilebilir hale getirmiştir (Guo & Zhong, 2022, s. 8). Geleneksel çizim süreçlerine kıyasla, bilgisayar destekli üretim, animasyonların daha hızlı ve detaylı bir şekilde oluşturulmasına olanak tanır (Wei, 2022, s. 7). Animasyon sektörünün yanı sıra, sinema ve bilgisayar oyunları gibi alanlarda da benzer teknolojik özelliklerin kullanılması, dijital ortamın genişleyen etkisini göstermektedir.

Örneğin "Avatar" filmi, teknolojinin animasyon ve sinematografiye katkılarını en iyi şekilde gösteren örneklerden biridir (Boukhayma & Boyer, 2018, s. 2278). James Cameron'un yönetmenliğini üstlendiği bu 2009 yapımı film, özellikle Motion Capture (Hareket Yakalama) teknolojisinin gelişmiş kullanımıyla dikkat çeker (Sharma vd. 2019, s. 154). Film, Pandora adlı kurgusal bir gezegenin yerli halkı Na'vi'lerin yaşamını ve insanlar ile olan çatışmalarını konu alır.

"Avatar", gerçekçilik ve detay seviyesi yüksek karakter animasyonları ile sinema tarihinde önemli bir yer edinmiştir (Salomão vd. 2022, s. 312). Filmde, aktörlerin hareketleri



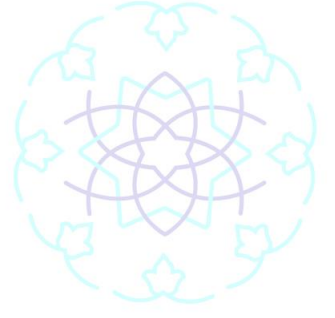
özel sensörler yardımıyla kaydedilmiş ve bu veriler, bilgisayar teknolojisi aracılığıyla Na'vi karakterlerinin animasyonlarına dönüştürülmüştür (Lin, 2021, s. 12495). Bu süreç, karakterlerin insan benzeri ifadelerini, mimiklerini ve hareketlerini inanılmaz bir detayla yansıtmıştır (Guo & Zhong, 2022, s. 9). Cameron ve ekibi, aynı zamanda sanal kamera tekniklerini kullanarak, Pandora'nın etkileyici manzaralarını ve bitki örtüsünü üç boyutlu olarak canlandırmıştır.

"Avatar", kullanılan gelişmiş ışıklandırma ve görsel efekt teknikleriyle de tanınır (Serino vd. 2022, s. 310). Film, 3D görüntüleme teknolojilerinin sinema sektöründe yaygınlaşmasında önemli bir rol oynamış ve izleyicilere daha önce deneyimlemedikleri bir görsel şölen sunmuştur (Boukhayma & Boyer, 2018, s. 2280). Filmde kullanılan teknikler, animasyon ve canlı aksiyon sahneleri arasındaki sınırları bulanıklaştırmış ve izleyicilere benzersiz bir sinematik deneyim sunmuştur.

"Avatar", teknoloji ve sanatın birleşimiyle, animasyonun sadece çocuk filmleri veya komedilere özgü bir alan olmadığını, aynı zamanda derin hikayeleri anlatmak ve karmaşık karakterleri canlandırmak için de kullanılabileceğini göstermiştir (Sharma vd. 2019, s. 156). Film, animasyon ve sinema teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde, gelecekteki animasyon projeleri için de ilham kaynağı olmuş ve sektördeki teknik yeniliklerin sınırlarını genişletmiştir.

Jenerik Tasarımının Sinematik Sanat ve Teknolojiyle Dönüşümü

Jenerik tasarımı, hareketli görüntü ve film prodüksiyonlarının başlangıcından bir süre sonra, eser sahiplerinin isimlerini ve eserlerinin adlarını tanıtmak amacıyla ortaya çıkmış bir olgudur (Noyan, 2013, s. 45). Zamanla, film yapım sektörünün genişlemesiyle, yapım ekibinin de tanıtıldığı bir forma evrilmiştir (Cintra & Cunha, 2020, s. 105). Basit bir ifadeyle, jenerik tasarımı, sahiplik arzusunun grafik tasarıma dönüşmüş halidir. Jenerik tasarımının ilk örnekleri, 1897 yılında filmlerin başında 8 saniye süreyle gösterilen 2 inçlik başlık kartları olarak belirtilebilir (Post, 2015, s. 560). Film ve optik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte jenerikler, çeşitlenen teknikler ve yöntemlerle evrimleşmiştir (Allison, 2008, s. 109). Özellikle 1950'li yıllarda Saul Bass gibi figürlerin etkisiyle, jenerik tasarımı önemli bir gelişim göstermiştir (Nordeen, 2013, s. 13). Bass, jenerikleri, grafik, tipografi, hareketli görüntü ve müziği



birleştiren sinema sanatının bir parçası olarak değerlendirmiştir (Noyan, 2013, s. 47). 1980'ler ve 90'larda jeneriklerin önemi artmış, 2000'li yıllarda bütçe ayrılan payın artmasıyla daha da ön plana çıkmıştır (Cintra & Cunha, 2020, s. 108). 2002'de Steven Spielberg tarafından yönetilen "Catch Me If You Can" filmi, dijital animasyon tekniklerinin kullanıldığı jenerik tasarımıyla dikkat çekmiştir (Jenkins, 2016, s. 115). Bu jenerik, bilgisayarla tasarlanmış karakterler ve çeşitli yazılım teknolojilerinin kullanımıyla elde edilen akıcı bir animasyona sahiptir.

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle jenerik tasarımına verilen önem artmış, tasarımcıların bu alanda kendilerini geliştirmelerine olanak sağlamıştır (Allison, 2008, s. 112). Bu dönüşüm, animasyon ve kamera kullanım tekniklerinde yenilikler getirmiştir (Nordeen, 2013, s. 14). Özellikle sanal kamera kullanımı, üç boyutlu etkiler ve dijital ortam teknikleri, jenerik tasarımında önemli değişimlere yol açmıştır (Noyan, 2013, s. 50). 2011 yapımı "Limitless" filmi, sıra dışı kamera tekniklerinin kullanımı açısından önemli bir örnektir (Cintra & Cunha, 2020, s. 110). "Infinite Zoom" tekniği gibi sayısal ortam tekniklerinin kullanımı, jenerik tasarımında yeni imkanlar sunmuştur.

Animasyon ve film endüstrisindeki dijital gelişmeler, jenerik tasarımını etkileyerek, bu alandaki teknolojik ilerlemeleri teşvik etmiştir (Post, 2015, s. 568). Jenerik tasarımında uzmanlaşan tasarımcılar, yenilikçi yaklaşımlar ve projeler geliştirerek, bu alanın evrimine katkıda bulunmuşlardır (Allison, 2008, s. 114). Dijital teknolojilerin sağladığı gerçekçi görüntü oluşturma imkanları, jeneriklerin duygusal etkisini artırarak, bu alandaki öneminin daha da pekişmesine olanak sağlamıştır.

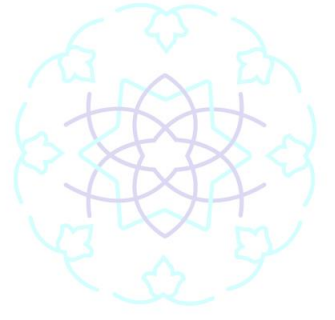
Örneğin, "Seven" filmi jeneriği, sinema tarihinde jenerik tasarımının sanatsal potansiyelini ve normatif katkısını öne çıkaran dönüm noktası niteliğinde bir çalışmadır (Noyan, 2013, s. 52). 1995 yılında vizyona giren ve David Fincher tarafından yönetilen bu psikolojik gerilim filmi, Kyle Cooper'ın tasarladığı jeneriği ile dikkat çeker (Cintra & Cunha, 2020, s. 115). Jenerik, filmde işlenen temaların derinliğine ve karakterlerin psikolojik durumuna ışık tutan, karanlık ve rahatsız edici bir atmosfer yaratır.

Dijital Oyunlarda Sinemasal Anlatım ve teknolojik dönüşüm



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



2000'li yılların başından itibaren hızlı bir gelişim gösteren dijital oyunlar, grafiksel ve teknik açıdan ileri düzeylere ulaşmış ve sinemasal anlatım tekniklerini bünyelerine entegre etmişlerdir (Schoenau-Fog vd. 2015, s. 12). İlk dönemlerde basit ve monoton yapılarla sınırlı olan oyunlar, günümüzde kullanıcı ihtiyaç ve taleplerine paralel olarak geniş bir yelpazeye yayılarak çeşitlenmiş ve farklı platformlarda erişilebilir hale gelmiştir. Oyun sektöründe son yirmi yılda gözlemlenen en belirgin sanatsal etkileşim, sinema ile olan ilişkidir.

Oyunların bu denli gelişim göstermesinde teknolojik ilerlemelerin payı büyüktür (Zheng & Si, 2020, s. 63). Özellikle bilgisayar teknolojisindeki yenilikler, işlemci, ekran kartı ve bellek gibi donanım bileşenlerinin yanı sıra gelişmiş yazılım ürünleri ile oyunların kalitesini artırmıştır. Ancak, bu teknolojik gelişmelerin oyun kalitesine etkisini maksimize eden, doğru kullanımı sağlayan yazılımcı ve tasarımcılardır.

Günümüz oyun sektöründe oyun ve grafik motorları, bu gelişime destek sağlayan kritik unsurlardandır (Galvane vd. 2014, s. 56). Oyun motorları, bir oyunun temel yapı taşlarını oluşturan, içerisinde birçok fonksiyon ve özelliği barındıran yazılımlardır (Ferreira & Classe, 2022, s. 78). Bu motorlar, oyun içi objelerin, mekanların ve karakterlerin kalitesini artırırken, oyuncunun seçimlerine göre dinamik hesaplamalar yapabilme kapasitesine sahiptir.

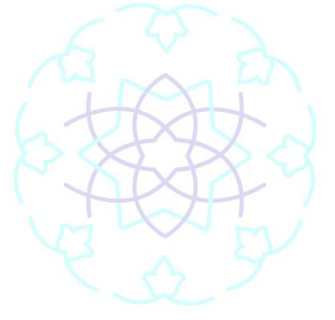
Günümüz oyunlarının görsel gerçekçiliğini daha da ileri taşıyan faktörler arasında, fizik motorları ve gelişmiş ışıklandırma ile kamera teknikleri bulunmaktadır. Oyun yapımlarında kullanılan önemli bir teknik olan Motion Capture (Hareket Yakalama), karakterlerin hareketlerinin gerçekçi bir şekilde yansıtılmasını sağlar (Schoenau-Fog vd. 2015, s. 18). Bu teknik, "Detroit: Become Human" gibi modern oyunlarda ve "The Last Of Us", "God Of War", "Beyond: Two Souls" ve "Uncharted" serisi gibi diğer popüler oyunlarda etkin bir şekilde kullanılmıştır.

Son olarak, dijital oyunların sunduğu deneyimler, gerçek hayatta yaşanabilecek olaylar ve duygusal değişikliklerin benzerlerini sunarak kullanıcıları etkilemektedir (Rizopoulos vd. 2023, s. 95). Oyun tasarımcıları, kullanıcıları gerçek dünyadan daha çok çeken ve onlara farklı deneyimler sunan sanal evrenler yaratmaktadır (Zheng & Si, 2020, s. 70). Gelişen teknoloji ve



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



sanal gerçeklik uygulamalarıyla birlikte, oyun deneyimlerinin gelecekte daha da içselleştirilerek, kullanıcıların bu sanal dünyalara daha da derinlemesine dalmaları beklenmektedir.

Örneğin, sinematik anlatım tekniklerini bünyesine başarıyla entegre eden "The Last of Us" serisi, bu evrimin çarpıcı bir örneğidir (Moradi-Karkaj, 2021, s. 107). 2013 yılında Naughty Dog tarafından geliştirilen ve Sony Computer Entertainment tarafından yayımlanan "The Last of Us", post-apokaliptik bir dünyada geçen ve karakter odaklı bir hikayeyi merkeze alan bir aksiyon-macera ve hayatta kalma korku oyunudur.

Sonuç

Teknolojik ilerlemeler, grafik tasarımın evriminde ve dijital medyanın genişlemesinde katalizör rolü oynamıştır. Bu gelişmeler, tasarımcı ve sanatçıların yaratıcı potansiyellerini maksimize ederken, eserlerin üretim sürecini hızlandırmış ve küresel çapta bir yayılma sağlamıştır. İlk dönemlerde yalnızca bir üretim aracı olarak kabul edilen dijital teknolojiler, artık bağımsız bir sanat formu olarak tanınmaktadır. Dijital araçlarla üretilen eserler, grafik tasarımın tüm alanlarını dönüştürmüş ve vazgeçilmez bir temel oluşturmuştur. Teknoloji, geleneksel yaklaşımları değiştirerek, tasarımcılara ve sanatçılara yeni ifade biçimleri sunmuş, duygu ve mesajların daha etkili bir şekilde aktarılmasını sağlamıştır.

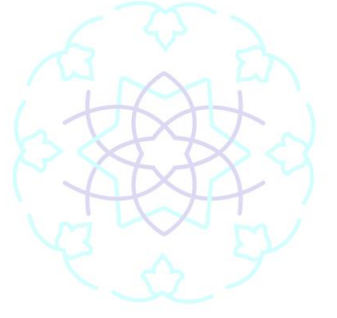
Teknolojinin bu etkisi, sadece grafik tasarım alanında değil, illüstrasyon ve animasyon gibi alt disiplinlerde de köklü değişimlere yol açmıştır. Özellikle bilgisayar destekli illüstrasyon ve animasyon, dijital teknolojilerin sağladığı araçlarla desteklenerek, eserlerin daha zengin ve çeşitli hale gelmesini sağlamıştır. Animasyon alanında, dijital araçlar, yapımcıların sürekli yenilenme ihtiyacını karşılamış ve yapımların kalitesini artırmıştır.

Bilgisayar oyunları ve jenerik tasarımında da teknolojinin etkisi gözle görülür şekilde artmıştır. Oyunlar, teknolojik gelişmeler sayesinde görsel gerçekçiliği artırırken, jenerik tasarımları da dijital medyanın her alanında yerini sağlamlaştırmıştır. Teknolojik ilerlemeler,



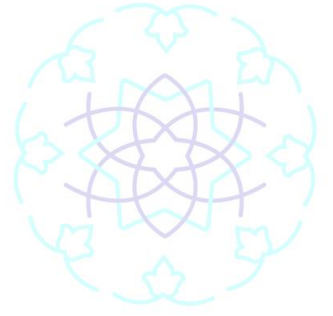
BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



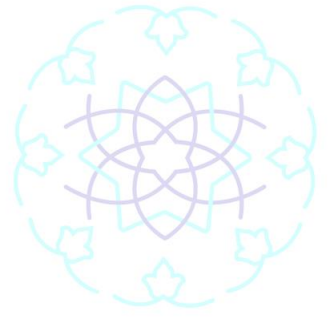
grafik tasarımcıların işlerini karmaşıklştırabilirken, aynı zamanda yeniliklere açık bir yapı sunarak, sürekli gelişim ve kalite artışı sağlamıştır.

Dolayısıyla, teknolojik gelişmeler, grafik tasarım ve onun alt disiplinlerinde devrim niteliğinde değişikliklere yol açmıştır. Bu gelişmeler, tasarımcıların ve sanatçıların yaratıcı potansiyellerini genişletmiş, eserlerin üretim süreçlerini hızlandırmış ve küresel çapta benimsenmelerine öncülük etmiştir. İlerleyen zamanlarda da teknolojinin grafik tasarım üzerindeki etkisi artarak devam etmesi ve bu alandaki yenilikler tasarım pratiğini ve estetik anlayışını sürekli olarak dönüştürmeye devam etmesi öngörülmektedir.



Kaynakça

- Shallal, F. A. (2023). The effectiveness of artificial intelligence in contemporary digital graphic design. *Al-Academy*, 641-654.
- Allison, D. (2008). Title Sequences in the Western Genre: The Iconography of Action. *Quarterly Review of Film and Video*, 25(2), 107-115.
- Aydemir, D. (2023). Revitalizing Turkish Mythological Elements through Artificial Intelligence Applications in Graphic Design: A Case Study on Midjourney. *International Scientific and Vocational Studies Journal*, 7(2), 187-205.
- Black, S. (2019). Fibs and fripperies: References to the real in digital illustration. *Journal of Illustration*, 6(2), 289-304.
- Boukhayma, A., & Boyer, E. (2018). Surface motion capture animation synthesis. *IEEE transactions on visualization and computer graphics*, 25(6), 2270-2283.
- Chen, X., & Gao, Y. (2022). Integration of Digital Art Works and Virtual Reality Technology. In *The 2021 International Conference on Machine Learning and Big Data Analytics for IoT Security and Privacy: SPIoT-2021 Volume 1* (pp. 606-612). Springer International Publishing.
- Cintra, J., & Cunha, P. (2020, December). A Representação do Nordeste nas Aberturas de Telenovelas: O Caso de Tieta (1989). In *[entre] outros possíveis* (Vol. 1, No. 1, pp. 100-123). Blucher Open Access.
- Ferreira, M. R., & Classe, T. M. D. (2022, May). Narratives for business processes-based digital games: Systematic mapping of the literature. In *Proceedings of the XVIII Brazilian Symposium on Information Systems* (pp. 1-9).
- Fu, X., & Feng, T. (2022). [Retracted] Online Simulation of Illustration Patterns Based on Digital Art Design. *Mobile Information Systems*, 2022(1), 3273364.

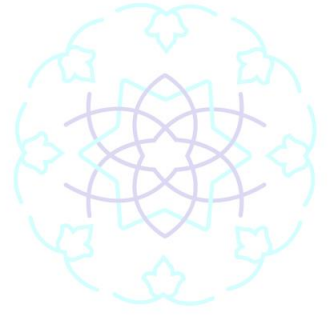


- Galvane, Q., Ronfard, R., Christie, M., & Szilas, N. (2014, November). Narrative-driven camera control for cinematic replay of computer games. In *Proceedings of the 7th International Conference on Motion in Games* (pp. 109-117).
- Guo, Y., & Zhong, C. (2022). Motion capture technology and its applications in film and television animation. *Advances in Multimedia*, 2022(1), 6392168.
- Jenkins, J. L. (2016). “Wonderful and Incomparable Beauty”: Adapting Period Aesthetic for The Importance of Being Earnest. *Screening Modern Irish Fiction and Drama*, 103-120.
- Kharishma, V. (2020). Design a screencast video for software learning in higher education (case study: Tutorial video for digital illustration course). *JISA (Jurnal Informatika dan Sains)*, 3(1), 15-20.
- Keskin, S., & Yılmaz, H. (2020). Ex Machina: Yapay Zekânın Post-Kadınlaştırılması ve Kadımsal Günahkârlığın Sinemasal Yeniden Üretimi. *Baçini Sanat Dergisi*, 1(2), 1-26.
- Keskin, S., & Sönmez, M. F. (2015). Liderler ve takipçileri: Siyasi parti liderlerinin Twitter performansları ve takip ilişkisi.
- Lin, Z. (2021). RETRACTED ARTICLE: Research on film animation design based on inertial motion capture algorithm. *Soft Computing*, 25(18), 12491-12505.
- Liu, Y. (2019, August). On computer digital illustration design. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1302, No. 2, p. 022063). IOP Publishing.
- Mohamed Zain, N. Z., Ahmad Zaki, N. A., & Azizan, U. H. (2022). Educational Videos for Learning Digital Illustration Concept for University Student. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 14(1), 31-40.
- Moradi-Karkaj, A. (2021, November). Serious interactive digital narrative: explorations in personalization and player experience enrichment. In *2021 International Serious Games Symposium (ISGS)* (pp. 35-42). IEEE.

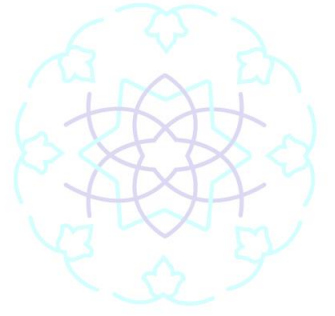


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



- Nordeen, B. (2013). Sex Tools: New Queer Narratives as Community Action
Cinema. *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, 40(5), 11-15.
- Noyan, N. E. (2013). The Kingdom of Lettering: The Films Titles in the Early Years of Turkish
Cinema. *Journal of Literature and Art Studies*, 3(4), 230-241.
- Pavlou, V. (2020). Art technology integration: digital storytelling as a transformative
pedagogy in primary education. *International Journal of Art & Design
Education*, 39(1), 195-210.
- Post, J. (2015). From Altered States to Altered Titles: A Close Analysis of the Title Sequence
to Ken Russell's Altered States (1981). *Journal of British Cinema and
Television*, 12(4), 556-571.
- Rizopoulos, C., Arsenopoulou, N., & Poupou, A. (2023, September). Journeys, Maps,
Dungeons: Navigating Narrative and Cinematic Space in Open World Digital Games.
In *Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI
Chapter* (pp. 1-5).
- Salomão, A., Andaló, F., Prim, G., Horn Vieira, M. L., & Romeiro, N. C. (2022, June). Case
Studies of Motion Capture as a Tool for Human-Computer Interaction Research in the
Areas of Design and Animation. In *International Conference on Human-Computer
Interaction* (pp. 302-311). Cham: Springer International Publishing.
- Schoenau-Fog, H. (2015). Adaptive Storyworlds: -Utilizing the Space-Time Continuum in
Interactive Digital Storytelling. In *Interactive Storytelling: 8th International
Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015, Copenhagen, Denmark,
November 30-December 4, 2015, Proceedings 8* (pp. 58-65). Springer International
Publishing.
- Serino, S., Fontana, C., Califano, R., Cappetti, N., & Naddeo, A. (2022). Virtual human
centered design: an affordable and accurate tool for motion capture in mixed
reality. *Human Factors in Virtual Environments and Game Design*, 50(50).

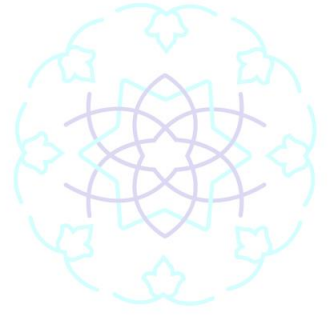


- Sharma, S., Verma, S., Kumar, M., & Sharma, L. (2019, February). Use of motion capture in 3D animation: motion capture systems, challenges, and recent trends. In *2019 international conference on machine learning, big data, cloud and parallel computing (comitcon)* (pp. 289-294). IEEE.
- Shrivastava, M., & Ramgopal Rao, V. (2021). A roadmap for disruptive applications and heterogeneous integration using two-dimensional materials: State-of-the-art and technological challenges. *Nano letters*, *21*(15), 6359-6381.
- Thang, S. M., Lin, L. K., Mahmud, N., Ismail, K., & Zabidi, N. A. (2014). Technology integration in the form of digital storytelling: Mapping the concerns of four Malaysian ESL instructors. *Computer Assisted Language Learning*, *27*(4), 311-329.
- Ullah, S., Bazai, S. U., Zaland, Z., Ghafoor, M. I., Haider, A., & Hussain, L. (2023, December). Ownership Verification For Digital Art Using Smart Contract And Blockchain Technology. In *2023 17th International Conference on Open Source Systems and Technologies (ICOSST)* (pp. 1-6). IEEE.
- Wang, F. (2023). Research on the application of immersive art in digital technology scene. *Advances in Education, Humanities and Social Science Research*, *5*(1), 88-88.
- Wang, Y., & Zhang, H. (2023, October). Dynamic Turn of Texture Design in Digital Illustration. In *2023 4th International Conference on Intelligent Design (ICID)* (pp. 287-290). IEEE.
- Witabora, J., & Homan, D. K. (2019, March). The use of cinemagraph effect in the creation of digital illustration work: A review. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012247). IOP Publishing.
- Yefimenko, O. (2023). Organization of the educational process of future specialists in graphic design using digital technologies. *Scientific notes of the pedagogical department*, (52), 51-57.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL

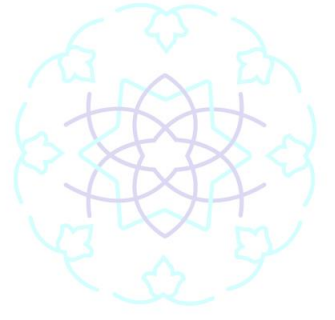


- Zhang, D. (2021, September). Conflict and Blending between Traditional Film and Television Art and New Digital Media Based on 3D Virtual Technology. In *2021 4th International Conference on Information Systems and Computer Aided Education* (pp. 11-15).
- Zhang, X., Li, A., & Shen, Y. (2022). Optimization of Teachers' Teaching Behaviors in the Virtual Digital Graphic Design Teaching Environment. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18).
- Zheng, L., & Si, M. (2020). Narrative Strategies in VR Movies, Traditional Movies, and Digital Games. In *Handbook of Research on the Global Impacts and Roles of Immersive Media* (pp. 59-78). IGI Global.
- Zou, M. (2014). Exploration of Application Mode of the MOOC-based Distance Education Mode in Digital Illustration. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(9).



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 2, Cilt / Volume: 2, Sayı / Issue: 4

Temmuz / July 2024

Ss. / Pp. 101-122

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
05.07.2024

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.07.2024

SANATIN YENİ BİR ÜRETİM BİÇİMİ OLARAK YAPAY ZEKÂ

Fatih TAŞÇI¹

Özet

Sanat, bir spatula, ağaç parçası, fırça, çekiç ya da kalemle yapılan ‘araşsal bir eylem’ olduğu gibi, günümüzde aracın belki de en sofistike ve otonom halinin tecrübe edildiği teknolojik araçlarla da sürdürülebilir bir yaratıcılık eylemidir. Bu bağlamda sanatın üretim biçimi olarak tercih ettiği teknoloji ve dijitalleşen dünyanın kültürel yaşantıya etkisiyle birlikte sanatın dijital alanlarda yer almaya başlaması kaçınılmaz olmuştur. Bilgisayar ve dijital teknolojiler, bu bağlamda sanatın yeni bir gerçeklik alanında var olmaya başlamasını sağlamıştır. Teknoloji, yalnızca bir araç iken, dijital sanatlarda sanatçının uzvuna, düşüncesine ve tekilliğine ortak olan mekanik bir aktör ya da sanatçının artırılmış sanat yetisidir. Yapay zekâ ise bu yeni üretim biçimlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Bu sebeple yapay zekânın sanatsal üretim yöntemlerindeki etkisi ve sanatçının konumu üzerine değerlendirme yapılarak yapay zekânın sanat üzerindeki etkisi ve yapay zekânın sanatta üretim biçimi olarak kullanımının örnekler üzerinden incelenmesi amaçlanmıştır. Bu makalede nitel araştırma yöntemlerinden Hermenötik tasarım metodu kullanılarak sanat olgusunun yapay zekâ ekseninde incelenerek, yapay zekâ ile ortaya çıkmış eserlerin örneklerine yer verilerek değerlendirilmiş ve sanat alanındaki etkileri incelenmiştir.

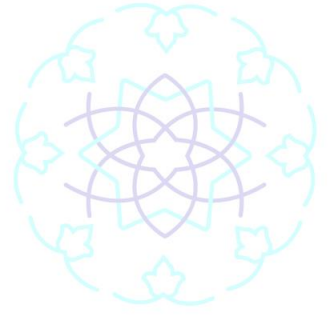
Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Sanat, Teknoloji, Sanatsal Üretim Yöntemi, Dijital Sanatlar

¹ Millî Eğitim Bakanlığı, Öğretmen, fatihtasci@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3532-9597



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A NEW PRODUCTION FORM OF ART

Abstract

Just as art is an 'instrumental action' performed with a spatula, piece of wood, brush, hammer or pencil, it is also an act of sustainable creativity with technological tools where perhaps the most sophisticated and autonomous form of the tool is experienced today. In this context, with the technology preferred by art as a form of production and the impact of the digitalizing world on cultural life, it has become inevitable for art to begin to take place in digital areas. In this context, computer and digital technologies have enabled art to begin to exist in a new field of reality. While technology is just a tool, in digital arts it is a mechanical actor that shares the artist's limbs, thought and singularity, or the artist's increased artistic ability. Artificial intelligence is considered as one of these new forms of production. For this reason, it is aimed to examine the effect of artificial intelligence on art and the use of artificial intelligence as a form of production in art through examples by evaluating the effect of artificial intelligence on artistic production methods and the position of the artist. In this article, the phenomenon of art was examined on the axis of artificial intelligence by using the Hermeneutic design method, one of the qualitative research methods, and its effects in the field of art were examined by giving examples of works created with artificial intelligence.

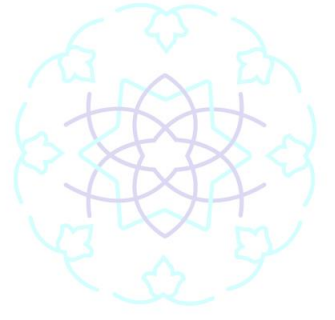
Keywords: Artificial Intelligence, Art, Technology, Artistic Production Method, Digital Arts





BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Giriş

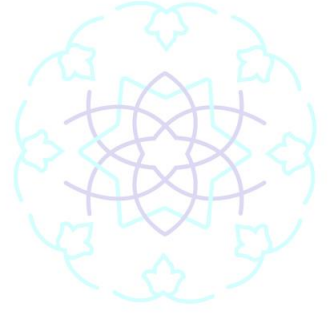
Sanat varoluşundan bu yana sürekli dönüşüm yaşayarak gerçeklikleri içerisinde barındıran bir olgu olmuştur. Bu bağlamda sanat, kültür ve toplumsal yapılar için önemli bir olgu olmasının yanında kültürün sanatı, sanatın ise toplumla birlikte kültürü etkileyerek yeni anlamlar kazanmasına yol açmıştır. Bu bakımdan ele almak gerekirse kültürün teknolojiyle etkileşimi ve akabinde sanatın teknolojiyle etkileşimi kaçınılmaz olmuştur. Teknoloji, sanat için fotoğraf makinasının icadından bu yana sürekli tercih edilen bir araç görevi görürken teknolojinin hızla yayılması ve dijital çağın yaygınlık kazanmasıyla, sanat için yeni bir mecraya dönüşerek, sanatın üretim biçimini dönüşüme uğratmıştır. Bu bağlamda sanat ve teknoloji geçmişten günümüze kadarki süreçte devamlı olarak birbirlerinden etkilenmiş ve gelişim sağlamıştır. Teknoloji, sanatın üretim biçiminde, sanatçı algısında, eserin biçimi ve içeriğinde önemli ölçüde değişikliklere sebep olmasının yanında sanatın anlam bakımından genişlemesine ve yeni bakış açılarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Geçmişte sanatın üretim biçimi olarak tuval, boya ve fırça kullanılırken günümüzde bu olguların yerini teknolojik ve dijital sistemler almıştır. Bu bağlamda sanatın üretim biçimi sürekli değişim göstermiştir. Mağara duvarlarından tuval yüzeyine, hazır nesnelerin kullanılmasından mekânsal eylemlerin sunulduğu enstalasyon çalışmalarına, kamusal alanlardan tarihsel mekanlara ve sanatçıların kendi bedenini kullanarak gerçekleştirdiği performanslara kadar sanatın üretim biçimi değişim göstermiş, günümüzde ise dijital görüntüleme araçları, derin öğrenme, makine öğrenmesi, algoritmalar ve kodlar, sanal gerçeklik teknolojileri ve yapay zekâ teknolojik donanımları, sanatın malzemesi olarak varlık göstermesinin yanı sıra sanatın üretim biçimini oluşturmuştur.

Günümüzde sanatçılar, gelişen dünya ile birlikte sanat eserlerini üretebilmek için kodlama, yazılım gibi kavramları ve uygulamaları sanat alanına dâhil ederek üretimlerini gerçekleştirmişlerdir. Bu süreçte teknoloji ilk başlarda bir araç konumundayken ilerleyen süreçte teknolojinin gelişimi ve yapay zekâ gibi kavramların ortaya çıkışı, sanat üretim yöntemlerinde yeni sorgulamaları beraberinde getirmiştir. Bu dönüşüm sürecinde, sanatçılar gelişen teknolojik imkânları kullanarak, kodlama ve yazılım gibi kavramları sanat üretim süreçlerine dâhil



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



etmişlerdir. Teknoloji, başlangıçta bir araç olarak kullanılırken, zamanla yapay zekâ gibi yeni kavramların ortaya çıkışıyla, sanat üretim yöntemlerinde yeni sorgulamalara ve arayışlara yol açmıştır.

Yapay zekâ, sanatın yeni aracı olarak karşımıza çıkmasının yanı sıra insan beyni ile ilişkilendirilmesi sebebiyle sanatsal üretimin sanat eseri olup olmadığı konusuna bu makalede değinilmiş gelecekteki konumu değerlendirilip sanat üzerinde ortaya çıkardığı etki araştırılmıştır. Yapay zekâ kavramı, yapay zekânın gelişim süreci ve yapay zekânın sanatla ilişkisi makalenin ana temasını oluşturmaktadır. Araştırmada yapay zekâ ile üretilmiş eserlerin örnekleri üzerinden verilerin analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Araştırma kuramsal bir nitelik taşıması sebebiyle nitel araştırma yöntemlerinden temel araştırma yöntemi olan Hermenötik tasarım modeline yer verilmiştir. Araştırmanın amacı günümüzde yaygın bir şekilde hayatın her alanında var olan ve popüler olarak kullanılan yapay zekâ teknolojilerinin ve yazılımlarının, sanat ve sanatçı üzerindeki etkisinin önemli bir boyutta tartışma konusu olması bakımından sanatın üretim biçimlerine dokunması veya dönüşüme uğratmasının incelenmesidir. Bu sebeple araştırmada yapay zekâ olgusunun ortaya çıkışı resim sanatında uygulanış biçimlerinin örneklerinden yararlanarak yorumlanması hedeflenmiştir.

Araştırma, yapay zekânın sanatta yeni bir form olarak ortaya çıkışının yanı sıra, insan ile ilişkisi bağlamında sanatsal üretimlerin sanat eseri olup olmadığı tartışmasına ışık tutmayı amaçlamaktadır. Yapay zekâ teknolojisinin hızla gelişmesiyle birlikte, sanat üretimi sürecinde olağanüstü değişiklikler meydana getirmekte ve bu durum, sanat dünyasında çeşitli tartışmalara yol açmaktadır. Bu makale, yapay zekâ ile üretilen eserlerin estetik ve sanatsal değerini sorgulamakta, bu eserlerin sanat olarak kabul edilip edilemeyeceğini araştırmaktadır.

Yapay Zekâ

Yapay zekâ bilgisayar teknolojilerinin algoritmaların ve kodların gelişiminden bu yana güncelliğini koruyan ve günümüzde sıkça gündeme gelen bir kavram olduğu ifade edilebilir. Yapay zekâ, “insanlarda, hayvanlarda ve makinelerde zeki davranışın ne olduğunu inceleyen ve insan yapımı aygıtların nasıl bu tip davranışlar sergileyebileceğini bulmaya çalışan bir bilim



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



dalıdır'' (Gürel'den, 2017, akt., Güney ve Yavuz, 2020, s.79). Bu bağlamda yapay zekâ çalışmaları aslında bir yazılımdan ibaret olmakla birlikte, insanın düşünme yöntemlerini inceleyerek yorumlamaya ve bu durumun yapay yönlerini geliştirerek insan zekâsını taklit etmeye dayalı bir sistem olarak tanımlanabilir (Aksu, 2018, s.298).

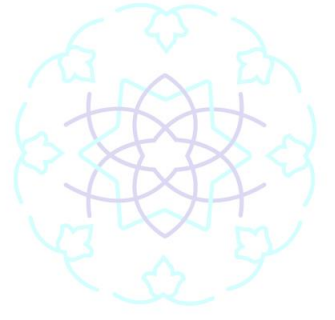
Genel olarak yapay zekâ, biyolojik ve fizyolojik bir yapıya sahip olmayan, yalnızca yazılıma dayalı olarak varlık gösteren ve insan zihninin taklidine dayalı olarak, insan davranışlarını ve beynin işlevsel yapısını inceleyen bir bilim dalı olarak karşımıza çıkar. Aslında yapay zekânın özünde yatan şeyin insan zihninde var olan çalışma sisteminin veya hücresel ağ sisteminin taklidi olmasıdır (Canan & Acungil, 2018, s.57).

Yapay zekâ, öğrenme, algılama, düşünme gibi becerileri ve insana özgü yetenekleri kullanabilen ve insana benzer davranış tutumları gösterebilen veya sergileyebilen yazılımsal ve algoritmik yapılar kullanılarak oluşturulmuş bir bilgisayar sistemidir. Yapay zekâ, birçok farklı disiplinden bilim insanlarının çalışmalarının sonucu ortaya çıkmıştır. ve günümüzde birçok farklı uygulama alanı bulunmaktadır. Yapay zekâ teknolojisi, günümüzde birçok farklı alanda kullanılmakta ve hızla gelişmektedir. Özellikle son zamanlarda, büyük veri ağı yoluyla öğrenme, derin öğrenme, makine öğrenimi, nesne algılama ve doğal dil işleme gibi teknolojilerin yenilikleri, yapay zekâ teknolojisinin ilerlemesine önemli katkısı olmuştur. Yapay zekâ teknolojisi, sesli asistanlar, otonom araçlar, medya, lojistik, turizm, tarım gibi alanlarda kullanılmasının yanı sıra, savunma, sağlık hizmetleri, eğitim, enerji, finans, hukuk, sanayi gibi önemli birçok alanda ve birçok ülkede yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Örneğin, yapay zekâ teknolojisiyle sağlık sektöründe, hastalık araştırma ve tedavi gruplarında yapay zekâ teknolojisi kullanılmaktadır. Otomotiv sektöründe, sürücüsüz araç teknolojileri üzerine çalışmalar yapılmaktadır. Apple gibi birçok teknolojik şirket, mobil cihazlarda ve bilgisayarlarda Siri vb. sesli asistanlar, sağlıkla ilgili verileri ölçebilen kullanıcının yaşam şekline göre düzenlemeler yapan akıllı saatlerin sunduğu yapay zekâ teknolojileri yaygınlaşmakta ve gelişmektedir. E-ticaret sektöründe, Tarım sektöründe, toprak analizi ve hasat yapmak için yapay zekânın kullanımı gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve hızla ilerlemektedir.



BAÇINI

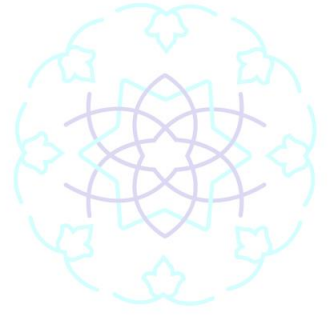
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yapay zekâ sistemleri hızla gelişmekte ve birçok alanda önemli bir rol oynamaya başlamasının yanında, yapay zekâ ile ilgili bazı genel görüşler ve geleceğe yönelik tahminler yer almaktadır. Özellikle, yapay zekânın donanımlarını öven ve geleceğin teknolojisi olarak görülen bir düşünce yayginken, bazı görüşler ise yapay zekânın insanların yerine geçebileceği ve insanlar üzerinde kötü bir etki açabileceği gibi endişeli görüşler yer almaktadır. Ayrıca yapay zekâ etik, mahremiyet ve güvenlik gibi sorunları beraberinde getirmektedir.

Yapay zekâ teknolojisi insan beynini taklit veya kopya etmeye yönelik bir nitelik taşımasına karşın insan zekâsı ile yapay zekâyı farklı yönleriyle değerlendirmek gerekir. Yapay zekâ teknolojisi, insan zekâsına göre daha hızlı karar alma, daha fazla belleğe sahip olma ve defalarca saniyelik hesaplama yapabilme gibi nitelikleri taşırken, insan beynine sahip tüm fonksiyonları birebir yerine getirememektedir. Yapay zekâ, insan beynine kıyasla bir işlemi milyonlarca kez hatasız yapabilme imkânı ortaya çıkarır. İnsan ise yorulan, uykuya ihtiyaç duyan, acıkan ve belirli bir performans sergileyebilen limitli bir varlıktır. Bu sebeple hata yapma olasılığı, bir yapay zekâ teknolojisine göre çok fazla olabilmektedir. Yapay zekânın insan beynini taklit eden nöral ağlar önemli bir rol oynar. Nöral ağları kısaca ifade etmek gerekirse bu ağların sanal networklardan oluştuğu söylenebilir. Bu nöron ağlar insan beyninin yapısında bulunan nöronlar gibi birbirine bağlı bir yapıda sunulurlar ve insan beyninin yapısında olduğu gibi sanal nöronlar veri aktarımını tıpkı insan beyninde olduğu gibi gerçekleştirerek işlem yapılabilen bir sistem halinde yer alırlar (Demircan, 2019, ss. 3-9).

Yapay zekâ ile insan zekâsı arasındaki farkları sıralamak gerekirse öğrenme, yaratıcılık ve ifade duygu durumları üzerine farklılıkların ortaya çıktığı söylenebilir. İnsan, öğrenmeyi deneyimleyerek ve çevresinden etkilenerek gerçekleştirirken, yapay zekâ, öğrenmeyi farklı şekillerde gerçekleştirir. Bunlardan birincisi, veriler yoluyla öğrenmedir. Bu öğrenme yöntemi, yapay zekânın bir bilgisayar, program ve algoritmalar aracılığıyla veriyi ham madde olarak işleyip yorumlama yeteneği kazanmış olur. Öğrenme yöntemlerinden ikincisi, makine öğrenmesidir. Makine öğrenmesi, yapay zekânın aynı zamanda bir alt dalı olmakla birlikte, veriden üretilen yazılımların kullanılarak kendi kendine öğrenme yani yapay zekânın kendi



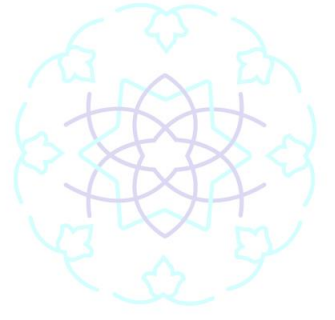
algoritmalarını geliştirme becerilerine sahip olma anlamını taşır. Makine öğrenimi, “fiziksel dünya ve içeriği hakkında hiçbir bilgiye sahip olmayan görece basit bir sinirsel ağ yaratıp bu ağ büyük oranlarda veriye maruz bırakarak öğrenmesini sağlamaktadır” (Tegmark’dan, 2019, akt., Yavuz, 2020, s.78). Öğrenme yöntemlerinden üçüncüsü ise derin öğrenme yöntemi olarak geçer.

“Derin öğrenme literatüründeki sinir ağları tipik olarak pikseller veya kelimeler gibi şeyleri temsil eden bir dizi girdi biriminden, gizli birimleri içeren çoklu gizli katmanlardan (bu tür katmanlar ne kadar fazlaysa, bir ağın o kadar derin olduğu söylenir. Ayrıca düğümler veya nöronlar olarak da bilinir), ve bu düğümler arasında çalışan bağlantılara sahip bir dizi çıktı biriminden oluşur” (Marcus, 2018, s.4).

Yaratıcılıkla ilgili olarak insan zekâsı, duygu durumlarından etkilenerek anlık düşüncelerinden faydalanarak ortaya çıkan bir durumken, yapay zekâda bu durum yine verilere ve hesaplama ya da tahmin etmeye dayalı olarak gerçekleşir. Bu sebeple de yapay zekânın insan beynini taklit etmesi noktasında ortaya çıkan en önemli sorunlardan biri insanın makineden farklı olarak belirli bir duyguya, düşünceye sahip olmasıdır. Mevcut yapay zekâ teknolojileri bu konuda henüz tam olarak gelişmemiştir. Ancak duyguları yansıtabilen yazılımlar ve algoritmalar ile yapay zekâ teknolojileri oluşturulmuştur. Gelecekte bu durumun nasıl ilerleyeceği bilmese de yapay zekânın ilerde empati kurma yeteneğine sahip olacağı düşünülmektedir.

Yapay Zekânın Gelişim Süreci

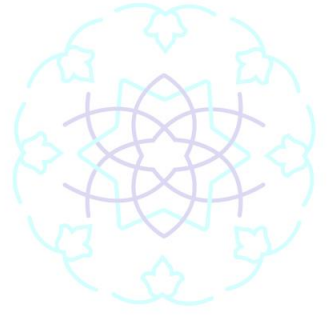
Bilgisayar ve yapay zekâ bilimi alanının kurucusu olarak nitelendirilen ve 1950 yılında “Makinelerin İşleyişi ve Zekâ” isimli makalesinde kaleme aldığı Alan Turing, yapay zekâ ve bilgisayar bilimi için önemli yer kaplayan Turing Testi olarak bilinen, bir kavramı ortaya çıkarmıştır. Bu makine testinin içeriği incelendiğinde bir makinenin tamamen zeki olup olmayacağını test eden kuramsal bir fikir üzerine çıkmıştır. Alan Turing’in bu testinde, insan ve makine birbirleriyle karşılıklı iletişime geçebilme olanağı sağlamakta, insanın makineye çeşitli sorular sorduğu bir iletişim halinde olmuşlardır. Sonrasında ise konuşma bitiminde soruyu soran kişinin sanki karşısında bir insan oturuyormuşçasına sohbet ettiğini düşünmesi ve buna ikna olması, makinenin veya yapay zekânın, bir insan kadar zeki olabildiği sonucunu test



sonrasında elde edebilmişlerdir. Bu bağlamda özellikle Turing testi, yapay zekâ üzerine yeni çalışmaların ortaya çıkmasında veya oluşumunda kayda değer bir etken olmakla birlikte yapay zekânın ana temasını oluşturmuştur (Artut, 2019, s.768). Turing testi ile ilgili olarak Cem Say ise şu ifadelere yer vermiştir;

“Sorgucu adını verdiğimiz bir insan, yazılı mesajlaşmaya izin veren bir sistemle A ve B adında iki oyuncu ile yazışmaktadır. A ve B’ den birisi kadın, diğeri ise erkektir. Erkek oyuncu sorgucuyu diğeri oyuncunun değil, kendisinin kadın olduğuna ikna etmeye çalışır. Rakibi olan kadın da (haklı olarak) kadın olanın kendisi olduğunu savunacaktır. Belirli bir süre sonunda sorgucu oyuncuların hangisinin gerçekten kadın olduğu kanaatine vardığını açıklar. Oyun defalarca oynanır. Bu senaryoda erkek oyuncunun yerine aynı oyunu oynamaya (dişi bir insan taklidi yapmaya) programlanmış bir bilgisayar koyduğumuzda sorgucunun başarı oranı artmazsa bilgisayarın “düşündüğü” sonucuna varmamız gerekir (Say, 2018, s.83).”

Bilgisayarların potansiyel boyutunu gören Alan Turing, bilgisayarın veya bilgisayara bağlı makinelerin insani davranışlarını ve bilişsel faaliyetlerini taklit edebileceğini düşünerek, ‘insanı temsil eden makine’ türüne değinerek, insanın yapacağı her türden hesaplama işini bu makinelerin gerçekleştirebileceğine yer vermiştir. Turing testinden ilham alan birçok araştırmacı konu üzerine yoğunlaşarak yapay zekânın gelişimine katkıda bulunacak sonuçlar alınmıştır (Say, 2018, ss.32-83). Turing testine benzeyen ve bir oyun yazılımı olarak sunulan Deep Blue isimdeki bilgisayar yapay zekânın gelişim sürecinde önemli bir örnek olarak karşımıza çıkar. Deep Blue, Arthur Samuel ve IBM’nin ortaya çıkardığı karşılıklı olarak satranç oynanabilen bir yazılım olarak sunulmuştur. Zekâ oyunu olarak özdeşleşen satrancın yapay zekâ ile olan ilişkisinin de bir somut örneği olarak sunulmuştur. Zekâ ve strateji oyunu olan satrançta, hamlelerin hesaplanabilirliği, stratejilerin geliştirilebildiği bir oyun yapısı bulunmaktadır. 1980’lerden bu yana üzerine çalışmalar yapılan yapay zekâ Satranç oyunu kod ve algoritmaları, 1990 yılının sonunda dünyanın en iyi satranç oyuncusunu yenebilecek kapasiteye ulaşarak adından sıkça söz ettirmiştir (Ballı, 2020, s.284). IBM firmasının geliştirdiği bu Derin Mavi



olarak geçen Deep Blue yapay zekâ yazılımı, 1997 yılında düzenlenen bir satranç turnuvasında, dünya satranç şampiyonu olarak nitelendirilen ve tarihe geçen Garry Kasparov ile oynanan satranç oyununu Deep Blue yazılımı kazanmayı başarmıştır (Şekil 1). Ancak bir sene önce yapılan aynı satranç müsabakasında Kasparov, Deep Blue yazılımını kolayca yenmeyi başarmıştır. 1997’de yapılan müsabakada Deep Blue yazılımının kazanmasının en büyük sebebi daha hızlı işlem yapabilir hale gelmekte ve 200 milyon satranç hamlesini hesaplayabilmesinden kaynaklıdır. Bu durum, insan zekâsının bir makine karşısındaki ilk yenilgisini ortaya koymaktadır (Artut, 2019, s.770).



Şekil 1: Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov’ un ve IBM Deep Blue Satranç yazılımına karşı müsabakası, 1997.

Kaynak: <https://aibusiness.com/ml/25-years-ago-today-how-deep-blue-vs-kasparov-changed-ai-forever>, (15.04.2023)

Bir TV programı olarak sunulan Jeopardy yarışmasında ise 2011 yılında ilginç bir olaya imza atmıştır. Yarışmaya katılanlardan ilk ikisi bilgi yarışmasının eski iki şampiyonu ve ikincisi ise IBM’nin geliştirdiği ve kurucusunun isminin verildiği Watson isimli bir bilgisayardır. İki yenilmez ve bir yapay zekâ algoritmasına dayalı Watson isimli bilgisayar arasında geçen yarışmada, sonuç Watson’un lehine sonuçlanmış ve yarışmayı yapay zekâ algoritması kazanmıştır (Artut, 2019, s.772). Satranç şampiyonunu yenen Deep Blue ve Jeopardy bilgi



yarışmasını kazanan Watson arasındaki ilişkinin yanında ortak özelliklerini ve avantajlarını Tegmark, “öğrenme yetisi değil, daha güçlü bir belleğe/hafızaya sahip olmaları ve hızlı hesaplama yapabilmeleri böylelikle daha fazla potansiyel pozisyonu analiz edebilmeleri” şeklinde ifade etmiştir (Tegmark’dan 2019, akt., Yavuz, 2020, s.75). Daha yakın bir tarihte ise Google DeepMind ekibinin geliştirdiği ve 2015’de kullanıcıya sunduğu AlphaGo yapay zekâ yazılımlarının gelişiminin bir diğer örneği olarak sunulmaktadır. Yapay zekânın gelişiminde önemli rol oynayan makine öğrenmesi ve derin öğrenmeyle birlikte kendiliğinden öğrenme yetisine ulaşabilme durumu ve insan zekâsının işlevselliğine insan zekâsının taklidine çok daha yakın sonuçlar üretebilme imkânı oluşmuştur (Artut, 2019, s.771).

Sanatın Yeni Bir Üretim Biçimi: Yapay Zekâ

Yapay zekâ, gelişimi sürecinde birçok alanda kullanılan ve bilgisayar yazılımların önemli bir bölümünü oluşturan güncel bir konudur. Yapay zekâ günümüzde gelişiminin de hızlı olmasından dolayı otonom araçlar, sesli asistanlar, dil ve çeviri alanlarında, mobil cihazlarda ve oyun sektöründe hızlı bir şekilde kullanımı yaygınlaşmıştır. Yapay zekânın bu denli hızlı gelişimi dijital sanat alanında eser üreten birçok sanatçının da dikkatini çekmiştir. Yapay zekânın sanat üretimindeki rolü yeni olmamasına karşın günümüzde sıkça kullanılan bir üretim biçimi olarak varlığını göstermektedir. Yapay zekânın sanata, sanatçıya ve yaratıcılığa etkisi oldukça fazladır. Bu bağlamda değerlendirmek gerekirse, yapay zekâ ile sanatın ilişkisi sanatçının yerini mi alıyor? Sorusunu gündeme getirirken, sanat üretim biçiminin dönüşümü, sanat eserinin durumu gibi konular üzerinden tartışmaların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

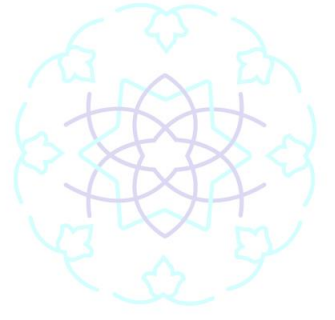
Sanat üretiminde sanatçının aracı fırça, boya ve tuval vb. malzemelerden oluşmaktayken günümüzde ise bilgisayar teknolojileriyle üretilen sanat eserlerinde sanatçının aracı, yazılım, kodlama ve çeşitli donanımlardır. Sanat için kimi zaman insan ve teknoloji birlikteliğinin karşılıklı olarak sunulduğu örnekleri ortaya çıkarken kimi zamanda ise bu ilişkinin sanat eseri ortaya çıkarmada ortak söz sahibi olduğu örnekler ile karşılaşılabilir (Artut, 2019, s.774).

Yapay zekânın sanat alanında kullanılmaya başlandığı ilk örneklerle değinmek gerekirse, Harold Cohen’in 1970’li yıllarda geliştirdiği “AARON (Şekil 2)” isimli yapay zekâ destekli



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



bilgisayar yazılımıdır. Harold Cohen'in bu yazılım üzerinden ürettiği çalışmaları incelemek gerekirse, başlangıçta AARON'un ürettiği çalışmaların ilk versiyonları, açık ve kapalı formlarla beraber çeşitli basit soyut şekiller üretmekten daha fazlasını ortaya koyamamıştır. Ancak AARON yazılımının geliştirilmesiyle çeşitli figüratif çalışmalarda ortaya koyabilmiştir. Harold Cohen, AARON ile ilgili olarak şu ifadelere yer vermiştir;

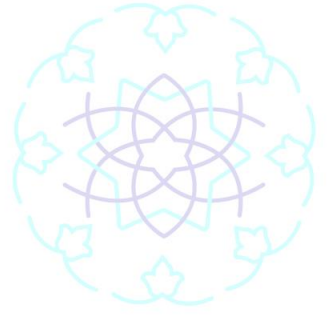
“Bu geri bildirim odaklı çizim stratejisinin bariz bir yüzeysel getirisi olsa da -AARON'un çizimleri belirgin bir şekilde serbest elle, geçici bir görünüme sahipti; o zamanlar makineler hakkında popüler varsayımlarla oldukça çelişiyordu- serbest elle karalamanın olup olmadığından şüpheliyim. Herkesi karalamanın ötesinde bir şeye baktıklarına ikna edebilirdi. Sanat müzesi izleyicilerinin tepkilerine bakılırsa, AARON'un işaretleri oldukça açık bir şekilde görüntü işlevi görüyordu (Cohen, 1994, s.2).”

AARON, başlarda birçok denemeler yapmasına karşın başarısızlıkla sonuçlanan işler ortaya çıkarmıştır. Ancak insan figürünü birbirine bağlı bir ekleme şekli olarak görmekte ve kol, kafa, bacak gibi bir dizi nokta belirleyip bu noktaların birleştirilmesiyle figürleri ortaya çıkarma yoluna gitmiştir. İlâveten AARON, figürleri çizerken perspektif ilkesine bağlı kalarak yerleştirebilmeyi başarmıştır. Cohen'in çalışmalarıyla birlikte AARON yapay zekâ sisteminin renklendirme becerilerini kazanabilmesi için üzerine çalışmalarını yürütmüş ve 1986'lı yıllarda çeşitli renklendirme denemeleri yaparak AARON'u geliştirmeyi amaçlamıştır. AARON'un ürettiği çalışmaların “The Further Exploits of AARON, Painter” isimli yazısında makinanın üretiminin sanat mı değil mi sorusunu ortaya çıkaran Cohen, makinanın insan benzeri eylemlerde bulunarak kendine ait çalışmalar üretmesi ve bunu cohen'in herhangi bir müdahale olmadan yapması, makine ve yapay zekâ algoritmalarından ibaret olan makinelerin, düşünme, veya yaratıcı olma, kendinin farkında olma gibi niteliklerden herhangi birini gösterme gücünün olması AARON'un varlığına dair bir kanıt niteliği taşıdığı ifade edilebilir. (Cohen, 1994, s.3-13).



BAÇINI

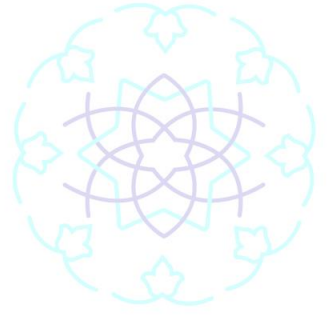
SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Şekil 2: Harold Cohen: AARON with Decorative Panel, 1992.

Kaynak: <https://outland.art/harold-cohen-aaron/>, (16.04.2023)

Yapay zekânın sanat alanında kullanımı üzerine ilk örneklerinin arasında yer alan AARON bilgisayar yazılımı, yapay zekâ sanatının ortaya çıkmasının da zeminini hazırlamıştır. Günümüzde ise yapay zekâ ile üretilmiş olan en önemli örnek, ‘‘Edmond Belamy’in portresi (Şekil 3)’’ ismini taşıyan yapay zekâ üretimi resim ve GAN (Generative Adversarial Network) ismi verilen yapay sinir ağının tanıtımıdır. 2018 yılında, Paris merkezli sanat kolektifi Obvious tarafından inşa edilen GAN ağı, portre resmi olarak sunulmuştur. Fransa’da Gauthier Vernier, Pierre Fautrel ve Hugo Caselles-Dupré’un bir araya gelerek oluşturduğu Obvious sanat ekibinin yapay zekâ yazılımını üzerine çalışmalar yürütülerek ortaya çıkarılan bu çalışmada hem yaratıcılık eksenindeki alan tartışmalarını hem de sanat alanında yeni bir üretim biçimi olarak kullanılmasının yaygınlaşması bakımından oldukça önemli bir örnek olarak yer alır. Obvious ekibinin bu çalışması, Christie’s isimli dünyaca ünlü bir müzayedede yapay zekâ üretilen ilk eser olarak sunulurken 432.500 Dolar fiyatla alıcı bulmuştur. Bu portrenin oluşumunda 14. ve 19. yüzyıl arasında yapılmış klasik dönemin önemli eserlerinin de yer aldığı 15.000 portreye atıfta bulunan bir veri hazırlanarak yapay zekâ yazılımına sunulmuştur (Artut, 2019, s.777).



Edmond de Belamy'in portresinin üretiminin bir kısmını kaplayan algoritma ise klasik anlamda resmin sağ alt kısmına imza niteliğinde yerleştirilerek günümüz sanatı üretim biçiminin dönüşüme uğradığını işaret etmektedir. Bu imza ile birlikte hem sanatsal üretim biçimi hem sanatçı hem de sanat eseri dijitalleşmenin getirdiği yeniliklerle birlikte yapay zekâ sanatı çerçevesinde yeniden şekillenerek sorgulanmaya ve incelenmeye açık bir durum ortaya çıkarmıştır.



Şekil 3: Obvious, Edmond de Belamy, 2018.

Kaynak: <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/>, (18.04.2023)

$$\min_G \max_D E_x [\log(\mathcal{D}(x))] + E_z [\log(1 - \mathcal{D}(\mathcal{G}(z)))]$$

Şekil 4: Edmond de Belamy'in Portresi, GAN Algoritmasından bir detay.

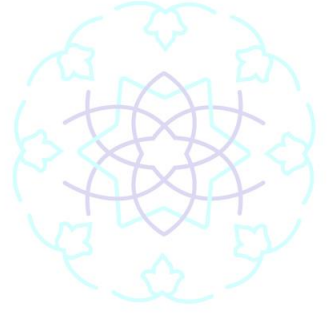
Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Belamy, (18.04.2023)

Yapay zekânın sanat alanındaki sanatçı konumuna yükselme eylemini gerçekleştiren ve ilk yapay zekâ sanatçı robot unvanını alan Aİ-DA isimli robotun ürettiği çalışmalar, sanatçının rolünü sorgulamaya yönelik tartışmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. İnsanın fiziksel görünümünü taklit eden robotların yapay zekâ ile birleşerek belirli veriler doğrultusunda ve makine öğrenmesini gerçekleştirerek resimler üretmeye başlaması sanatçı kavramını farklı bir



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



boyuta taşımıştır. Bu durum sanat üretme biçiminde teknolojinin rolünü belirlediği gibi teknolojiye olan ihtiyacında artmasına sebep olmuştur. 2019 yılında ilk gerçekçi ve hiperrealist robot sanatçı olarak tanıtılan Aİ-DA, ismini Britanyalı ünlü matematikçi Ada Lovelace'den alan ve sanatçı Aidan Meller öncülüğünde Oxford Üniversitesi'nden oluşturulan bir ekip ile üretilmiştir. Portre ressamı ve bunun yanında gerçekçi veya soyut çalışmalarda üretebilen bir yapay zekâ algoritmasına sahip olan robot Aİ-DA, ilk kişisel sergisini Oxford Üniversitesi'nde "Unsecured Futures" isimli sergiyle gerçekleştirerek, dünyada yapay zekânın sanat alanında kullanımının uç örneğini oluşturmaktadır. Bu bağlamda 2022 yılının haziran ayında Kraliçe II. Elizabeth'in Platinum Jübile kutlamalarını anmak için üretilen "Algoritma Kraliçesi (Şekil 5)" olarak isimlendirilen resim çalışmasının sanat olup olmadığı noktasında tartışmalar sürse de yapay zekânın sanat alanında kullanımına ilişkin ortaya çıkmış önemli örnekler arasında yer almaktadır.



Şekil 5: Aİ-DA, Algoritma Kraliçesi, 2022.

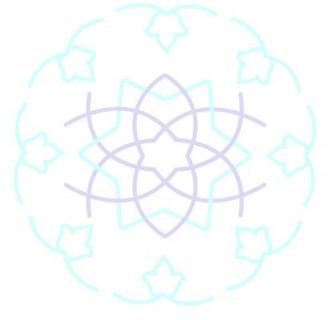
Kaynak: <https://www.ai-darobot.com/exhibitions>, (19.04.2023)

Yapay zekânın etkin olarak sanat alanında kullanımıyla birlikte GAN gibi birçok özgün sanat üretimi oluşturmak amacıyla yazılımlar hazırlanmıştır. Bunlardan bir diğeri ise AICAN'dır. AICAN yazılımının en büyük özelliği, üretilen çalışmaların mevcut akımlara tarza veya üsluba



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



benzememesi ve kopuk olmasıdır. Rutgers Üniversitesi Ahmet Elgammal'ın öncülüğünde bir ekibin yer aldığı araştırmalarda mevcut GAN yazılımını değiştirerek resimlerde oluşacak stilleri ve estetik değerleri öğrenerek özgün çalışmalar ortaya koyabilecek bir alt yapıya sahip, otonom bir sanatçı rolünü üstlenecek bir yapay zekâ yazılım sistemi geliştirmişlerdir (Ergün, 2019, s.58). Bu ve benzeri yazılımlar özellikle günümüzde sıkça yaygınlaşmaya başlamış ve Dalle-2, Midjourney gibi yapay zekâ uygulamaları hazırlanarak herkesin erişebileceği yazılı metinden görüntü üretebilecekleri bir anlayış ortaya çıkmıştır. Yapay zekâ sanat alanında birçok şekilde uygulanmaktadır ve bunlardan birisi yukarıda ifade edildiği gibi metinden görüntü üretmedir. Diğer bir yöntem ise görüntü sentezlemedir. Yapay zekâyâ bir görsel veri işlenerek veya bir sanat akımının stili veri olarak aktarılarak o sitilde çalışmalar üretmesi beklenmektedir. Bu bağlamda birçok sanatçı günümüzde yapay zekâyı kullanarak çalışmalarını üretmektedir.

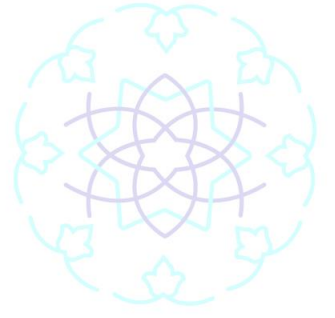
Yapay zekâyı Türkiye'de ele alan sanatçılara değinmek gerekirse, sanatçı, tasarımcı ve eğitimci Bager Akbay'ın 2015'de ortaya çıkan "Deniz Yılmaz (Şekil 6)" isimli yapay zekâ şairi önemli örnekler arasında yer alır. Maker kültürü, yapay zekâ, yeni medya ve teknoloji konusunda çalışmalar yürüten Akbay, oluşturduğu yapay zekâ algoritmaları ile şiir yazabilme eylemini gerçekleştirecek ve bu süreci makine öğrenmesiyle kendisini geliştirebilecek bir yapay zekâ robot tasarlayarak sunmuştur. Yazılım ve donanımın birlikteliğinden oluşan bu robotsu mekanizmada robotun veya yapay zekânın şiir yazabilme yetilerini ortaya çıkması açısından önemlidir (Kantürk, 2022, s.1014).

Akbay'ın yapay zekâyâ bu ismi vermesinin en büyük sebebi ise insan merkezli bir dünyada yerinin olması gibi düşünce beslemesidir. Bu düşünceden yola çıkarak posta gazetesinde yayınlanan amatör şairlerin yanında Deniz Yılmaz'ın şiirlerinin yer almasını sağlar. Deniz Yılmaz, bir CNC makinasına bağlı bir robot kol olmakla birlikte Akbay, başlangıçta basit sözcükler ve kelime, uyak, hece ölçüsü gibi edebi kuralların yazılımda gelişimini sağlayarak, Deniz Yılmaz'ın şiir kitabının olmasını sağlayan bir sanatçı şair konumuna yerleştirmiştir. Akbay, Deniz ismini seçerken Türkiye'de en fazla kullanılan ve her iki cinsiyete de uyan isimlerden Deniz'i ve yine çok fazlaca bulunan Yılmaz soy ismini kullanmayı tercih ederek ilk

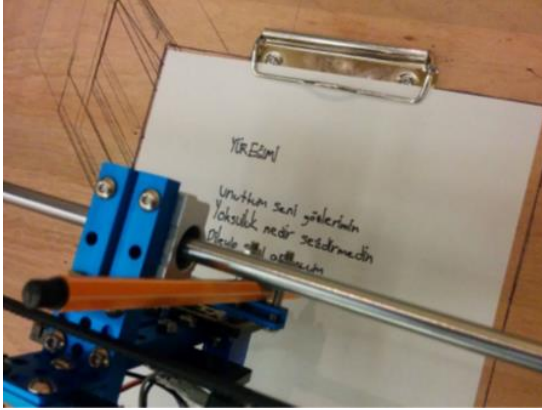


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



şiiir kitabını çıkarmasını sağlamıştır. Yapay zekâya bir kimlik kazandıran Akbay, Deniz Yılmaz'ın bir görüntüsünün de oluşmasını sağlayarak yine yapay zekâ yoluyla Deniz Yılmaz'ın bir portresini üretmiştir. Ayrıca Akbay, gazetede yayınlanan şairlerin fotoğraflarından yararlanarak fotoğrafları matematiksel bir veri olarak birbiriyle kaynaştırıp yapay zekâ yazılımına entegre ederek ortalama bir şair yüzü elde etmeyi başarmıştır. Bu bağlamda bakıldığında erkek ve kadın fotoğraflarının ortalamasının yer aldığı bu yüze Türkiye'de istatistiksel olarak her iki cinsinde kullandığı Deniz ismini vererek yapay zekânın kimlik sorununu ortadan kaldırmayı hedeflemiştir (Say, 2018, s.83).



Şekil 6: Bager Akbay, Deniz Yılmaz'ın Portresi, 2015.

Kaynak: <https://www.facebook.com/sairdenizyilmaz>, (19.04.2023)

Ortaya çıkan bu çalışmanın Bager Akbay'a mı yoksa yapay zekâ Deniz Yılmaz'a mı ait olduğu sorusunu gündeme getirerek sanatçı, sanatta kimlik ve aidiyet üzerine düşüncelerin oluşmasına ve sorgulanmasına sebep olmuştur. Bu durum Akbay'a göre çalışmanın sahibinin yapay zekâ olduğunu ve Deniz Yılmaz ismini verdiği yapay zekâ sisteminin ortaya çıkardığı çalışmaların kendisine ait olmadığı görüşünü savunmaktadır. Sanatçı ve Akademisyen Özgür Ballı'nın (2020, s.301) ifadesiyle "Küratöryel bir şekilde yönetilen günümüz sanat alanında algoritmanın bir bedene sahip olmadan da seçkilere katılabilmesi, birey olma yolunda ilerlemesi



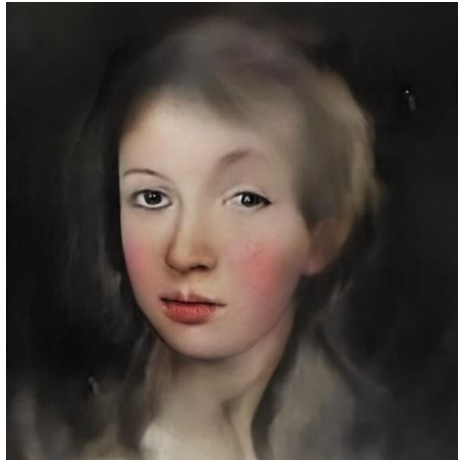
BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



gibi etkenlerde düşünülduğünde, ‘-yapay zekâya aittir’ görüşü çıkarımında bulunmak” mümkündür.

Yapay zekâ ile üretilen birçok örnek mevcut olduğu gibi yapay zekânın dijital sanatlara, dijital enstalasyon çalışmalarına ve robotik sanata etkisi büyüktür. Bu bağlamda enstalasyon işler üreten Refik Anadol’un dijital çalışmalarında yapay zekâ etkin bir rol oynamaktadır. Anadol’un enstalasyonlarında yapay zekânın izlerini görmek mümkündür. “Melting memories”, “Machine Hallucination” isimli enstalasyon çalışmaları, kendi araştırma arşivinden oluşan sınırsız belgeyi yapay zekâ algoritmalarını kullanarak görselleştirerek, yapay zekânın sanat üzerindeki rolünü ortaya koymuştur. Yine Zach Lieberman’ın, “Land Lines” isimli çalışması, Mario Klingemann’ın “Neural Glitch (Şekil 7)” isimli seri portre çalışmaları yapay zekânın algoritmalarının geliştirilerek ortaya çıkarılmış sanatsal üretime örnek olarak yer almaktadır. Özellikle Klingemann, bu çalışmalarında, eğitilmiş GAN’ların rastgele silinerek veya değiştirilerek manipüle edilen bir teknik olarak ortaya çıktığını ifade etmiştir. “Nöral mimarilerin karmaşık yapısı nedeniyle, bu şekilde tanıtılan arızalar doku ve anlamsal düzeylerde meydana gelir ve bu da modellerin giriş verilerini ilginç şekillerde yanlış yorumlamasına neden olur” (Klingemann, 2018, p.1).



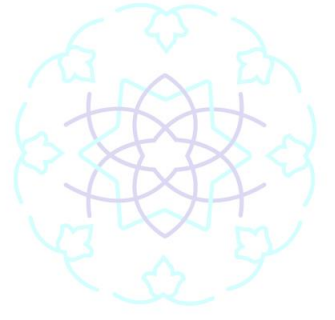
Şekil 7: Mario Klingemann, Neural Glitch, 2018.

Kaynak: <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> (04.07.2024)



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yapay zekânın sanat alanında kullanımıyla birlikte sanatçı artık beste yapma, resim yapma veya şiir yazma eylemini gerçekleştirmekten ziyade yapay zekânın algoritmalarını üretmeye odaklanarak bilimsel ve disiplinler arası çalışmalara yönelmiştir. Yapay zekâ bu durumda sanatçı için sadece bir aracı konumunda yer almakla birlikte eser üretmeye başlayan yapay zekâ algoritmalarını sanatçının ve ekibinin ürettiği bir durum ortaya koymuştur. Sanatçı kendi duygu ve düşüncelerini direk kâğıda veya yazıya aktarmak yerine bunu kendisi adına gerçekleştirecek olan yapay zekâ algoritmalarına bırakmıştır. Yapay zekâda derin öğrenme ile birlikte bu durum sanatçı içinde sonu sürpriz ve merak uyandıran bir durum yaratmaktadır. Çünkü sanatçı kendi duygu ve düşüncelerini her ne kadar algoritmaya aktarabilse dahi üretim sürecinde elde edilecek görsel çıktı çok farklı bir etki uyandırabilmekte ve yanıltıcı olabilmektedir.

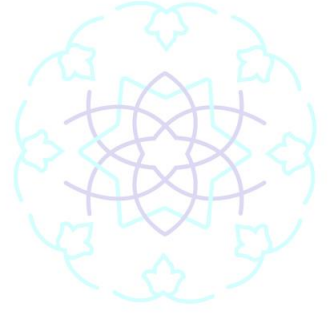
Sonuç

Sanat, geçmişten günümüze kadarki süreçte çeşitli araç gereçlerle üretilen ve sanat tarihini oluşturan eserlerle dolu olması ve akabinde sayısız düşünceyi ve akımlarını ortaya çıkarması bakımından sınırlandırılması zor olan ve düşünme yetilerinin, hayal gücünün ön planda olduğu önemli bir kavramdır. Bu bakımdan sanat, hemen hemen her dönemin veya çağın kendi teknolojik imkanlarından yararlanarak sanatçının kendisini ifade edebilmesi için tüm araçlarını kullanmıştır. Duvar resimleri, tuval, fırça vb. birçok araç gereç sanat için malzeme olmuş, kimi zaman sanatçı kendi bedenini araç olarak kullanırken kimi zaman doğanın gerçek görüntüsüne müdahalede bulunarak gerçek bir mekânı ele alarak canlı-cansız tüm öğelerden araç olarak yararlanmıştır. Bu araçlardan bazıları nesne konumu olmak yerine geçmişte özne konumuna geçmiştir. Günümüzde ise bilgisayar teknolojilerinin varlığı sanatın yeni ifade biçimlerini doğurmuş ve yazılım sanatı, algoritma sanatı, yapay zekâ sanatı gibi yeni sanatsal ifade biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Yapay zekânın sanat alanında araç olarak kullanılırken günümüzde sanatçı konumunda görülmesi bakımından özne konumunda yer almıştır. Yapay zekâ ilk başlarda insan zekâsını taklit etmek üzerine teknik bir gelişmeyi ve uygulamayı içerirken hızla gelişerek derin öğrenme veya makine öğrenmesi sayesinde birçok alanda kullanılabilir.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



yazılımların ve algoritmaların oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Yapay zekâ, biyolojik bir ağın taklidi, bilinç bilgisinden uzak, yazılım, algoritma ve kodlardan oluşan günümüz teknolojisinin önemli bir parçası konumunda yer alan dijital bir teknolojidir. Günümüzde birçok bilimsel alanda etkin bir şekilde kullanılıyorken, derin öğrenme ve geliştirilmiş algoritmalar sayesinde sanat alanında tasarıma dayalı üretme veya özgün eser ortaya çıkarmada öğrenme aşamalarına geldiğini söylemek mümkündür.

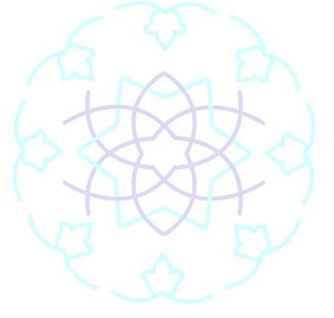
Yapay zekânın sanatta kullanımı, sanatın yeni mecralarının doğmasına yol açmıştır. Bu durum insan ve makine etkileşimi sayesinde ortaya çıkan yeni bir melez sanat düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Geçmişten günümüze kadar sanatçılar, eser üretme amacıyla birçok farklı üretim yöntemleri veya teknikleri kullanarak sanatlarını icra edecekleri yeni merak uyandıran ve farklı yollar aramışlardır. Yeni bir sanat üretim yöntemi olarak ortaya çıkan yapay zekâ bu bağlamda yeni olmasına karşın sanat eseri, sanatsal üretim biçimi ve sanatçının üretim sürecindeki rolünü kökten değişime uğratan bir yapı içerisinde. Bu bağlamda, sanatçının eser üretmede odağı değişmiş ve eserini kendisi yerine üretebileceği robotlar veya makineleri yapay zekâ yardımıyla geliştirme üretme yöntemine odaklanmıştır. Dünyanın birçok yerinde yazılım, algoritma, kod ve yapay zekâ gibi teknolojik araç gereçler kullanılarak çalışmalar üretilse de günümüzde hala sanatın ifade biçimi olarak geçmişten günümüze kadar egemenliğini sürdürmeye devam eden geleneksel yöntemlerin, özellikle Türkiye’de yaygın olduğu gerçeği yadsınamaz. Bunun en önemli sebebi sanatçıların bilgisayar teknolojileri alanında yeterli bir yetkinliğe sahip olmamaları veya teknolojik araç gereçleri sanat eseri üretme de tercih etmemeleridir. Bir diğer önemli sebep ise sanat eğitimlerinde var olan müfredatlarda yer almaması ve akabinde multidisipliner bir programı kapsamı açısından sanat eğitimi alan öğrenciler için sorun oluşturmasıdır. Ancak yine de sanat-tasarım eğitimi alanında birçok üniversitede ve fakültelerde dijital sanatlar yer almaya başlamıştır.

Henüz tam anlamıyla özgün işler ortaya koyamayan yapay zekâ teknolojilerinin ilerdeki durumu merak konusudur. Geleneksel sanat eserlerinde yola çıkarak benzer işlerin özgünlük değeri, sanatın bu durumdaki rolü ve yaratıcılığın tekrardan sorgulanmasına yol açarak ardında

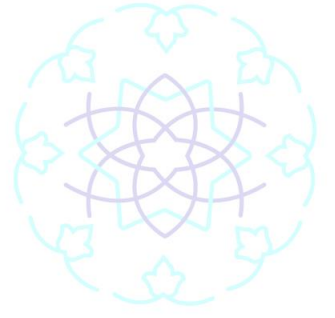


BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



yeni kapılar aralamıştır. Ancak merak edilen en büyük konu ise insan beynini taklit etmeyi amaçlayan yapay zekânın insanın veya sanatçının yaratıcılığında daha üstün bir konumda var olup olmayacağıdır. Bununla ilgili olarak yapay zekânın gelişiminde matematiksel hesaplama ve karar vermeye dayalı alanlarda insan zekâsından çok daha hızlı ve çok daha seri olduğu kanıtlanmıştır. Ancak insana özgü olan bilinç, yaratıcılık, duygusallık gibi kavramlar üzerine yapay zekânın durumu belirsizliğini korumakta ve gelecekte özellikle sanat için hangi konumda yer alacağı merak konusudur. Bu bağlamdan yola çıkarak yapay zekâ sanatçılar için bir ifade aracı olmaktan ziyade gelecekte kendi yerine koyacağı veya düşüncelerini yapay zekâ aracılığıyla eserlerine yansıtacağı ön görüşünde bulunulabilir. Sonuç olarak, yeni bir üretim biçimi olarak ifade edilebilecek olan yapay zekânın, insan ve makine ilişkisinde sanat üretme veya eser ortaya koyabilme dürtüsünü tetiklemiş, deneysel ve melez bir sanat olarak varlığını sürdürmektedir.



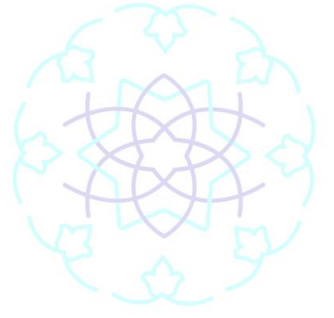
Kaynakça

- Aksu, H. (2018). *Dijitopya dijital dönüşüm yolculuk rehberi*. Pusula.
- Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. *İnsan&İnsan Dergisi*, 6(22), 767-783. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan>
- Ballı, Ö. (2020). Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 20(26), 277-306.
- Canan, S. & Acungil, M. (2018). *Dijital gelecekte insan kalmak*. Nefes.
- Cohen, H. (1994). The further exploits of AARON, Painter. *Stanford Humanities Review, Center for Research in Computing and the Arts UC San Diego* 4(2), 1-13. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://cs.uml.edu/~fredm/courses/91.548-spr04/papers/furtherexploits.pdf
- Demircan, K. (Aralık, 2019). Yapay zekâ ile insan zekâsı arasındaki 10 fark nedir?. <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsi-arasindaki-10-fark-nedir/> adresinden 22.04.2023'de alınmıştır.
- Ergün, T. A. (2019). Yapay zekânın sanata etkileri (Tez No. 550570) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Güney, E. & Yavuz, H. (2020). Yapay zekâ ile sanatsal üretim pratiğinde sanatçının rolü ve değişen sanat olgusu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 20(26), 415-439.
- Kantürk, B. (2022). Yapay zekânın günümüz sanat üretimlerinde katılımcı bir aktör olarak rolü: Türkiye güncel sanatından iki örnek. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 11(95), 007-1020. <https://doi.org/10.7816/idil-11-95-02>
- Klingemann, M. (october, 2018). Neural Glitch / Mistaken Identity. <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> adresinden 04.07.2024'te alınmıştır.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Marcus, G. (2018). Deep Learning: A Critical Appraisal. *New York University*, 1-27.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.1801.00631>

Say, C. (2018). *50 soruda yapay zekâ*. Berdan Matbaası.

Yavuz, H. (2020). Yapay yaşam sanatı ve yapay zekânın sanatta kullanımı (Tez No. 639169)
[Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi-Samsun]. Yükseköğretim Kurulu
Ulusal Tez Merkezi.