



**Editörler:** B.Burak KAPTAN, Seda CANOĞLU, Gül Ağaoglu ÇOBANLAR, Fatih Mehmet ALHAN

**Bilim/Tasarım Seçici Kurulu:** Prof.Dr. Banu APAYDIN, Prof.Dr. Banu MANAV,  
Prof.Dr. Bilge ONARAN, Prof. Dr. Özgen Osman DEMİRBAŞ, Dr.Öğr.Üyesi Güler Ufuk DEMİRBAŞ

## **YARATICI DÜŞÜNCE VE TASARIM ÜZERİNE FARUK ATALAYER ANISINA**

ISBN 978-625-6357-05-1

Kitap bölüm içeriğinin tüm sorumluluğu bölüm yazarlarına aittir.

© 2022, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınevi**dir. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilmektedir.

1. Baskı: Kasım 2022, Ankara

Yayın-Proje: Ferdi Akkaya

Dizgi-Grafik Tasarım: Fatih Mehmet Alhan

Kapak Tasarımı: Fatih Mehmet Alhan

Baskı: Ay-bay Kırtasiye İnşaat Gıda Pazarlama ve Ticaret Limited Şirketi Çetinemeç Bulvarı  
1314 Cadde No:37A-B Çankaya/ANKARA  
Tel: (0312) 472 58 55

Yayıncı Sertifika No: 51818

Matbaa Sertifika No: 46661

### **İletişim**

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA

Yayınevi: 0312 430 67 50

Dağıtım: 0312 434 54 24

Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60

İnternet: [www.pegem.net](http://www.pegem.net)

E-ileti: [pegem@pegem.net](mailto:pegem@pegem.net)

WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

EDİTÖRLER

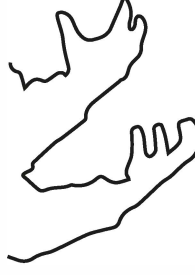
B.BURAK KAPTAN

SEDA CANOĞLU

GÜL AĞAOĞLU ÇOBANLAR

FATİH MEHMET ALHAN

**YARATICI  
DÜŞÜNCE  
VE**



**TASARIM  
ÜZERİNE**

FARUK ATALAYER ANISINA



FARUK ATALAYER ANISINA

**1. Baskı**

**A** PEGEM  
AKADEMİ



## BÖLÜM 13

# TEKNOLOJİNİN SANAT BOYUTU SANATIN DİJİTAL ÜRETİMİ

**Fatih Mehmet ALHAN<sup>1</sup>**

...“Bireyin tekniğe, teknolojiye yönelik değerleri (olumlu-olumsuz); insana yön veren tutumlar, ilkeler, seçimlerdir. Bu değerler geleneksel kültür ortamı tarafından denetlenen, belirlenen biçimler içeriyorsa; anlayışlar, kaçınılmaz olarak ‘olumsuz’dur. Sanatçının-tasarımcının bu konuda bir ‘devrim’ yapması zorunludur (Atalayer; 1996).”...

### GİRİŞ

Tarihsel süreçte kavramsal olarak “sanat” döneminin içinde bulunduğu sosyal, siyasal, kültürel ve bilimsel gelişmelere bağlı olarak farklı tanımlamalarla ele alınmıştır. ‘Sanat’ tanımı ve ‘sanat olma’ durumu ise tarih boyunca toplumsal mekânda entelektüel bir tartışma zemini oluşturmuştur. Tarihte yaşanan siyasal gelişmeler ve toplumsal olaylar insanlığın gelişim çizgisine yön verirken, siyasal ve toplumsal olaylar sonucunda ortaya çıkan kültür kodları ise ‘kamusal’ mekânı şekillendirmiştir. ‘Sanat’ ise döneminin içinde bulunduğu kültürel kodlar altında yeni açılımlarla tarihsel gelişimine devam etmiştir. Bilimsel keşifler sonucunda ortaya çıkan bilgi sanatı da etkilediği gibi bilginin üretiminden ortaya çıkan yeni buluşlar ve icatlar sanata şekil vermiştir. Mekanığın keşfi ile başlayan endüstrileşme ile ‘modern toplum’un temeli oluşmuş, toplum işgücü-ürün ekseninde yeniden şekillenmiştir. Endüstrileşmeyle birlikte teknik bilgi üretimi hız kazanırken üretimdeki ürün çeşitliliği hızla artmıştır. Öte yandan işgücü temelinde belirginleşen sınıfsal ayrımlar üzerinde artan baskılar ve emeğin paylaşımındaki dengesizlik Marksist felsefenin doğuşunu beraberinde getirmiştir. Bu süreçte sanat düşüncesi hem ‘modern’ toplumun geleceği üzerine şekillenirken hem de Marksist düşünce üzerinden yeni açılımlar kazanmıştır. Endüstrileşme aynı zamanda Sanat-Zanaat kavramlarını tartışmalı zeminine taşımıştır.

Elektriğin keşfi ve üretimde “iş gücü”ne eklenmesi ile icat edilen seri üretim bandı üretime hız kazandırmıştır. Endüstrileşmenin hız kazandığı bu dönemde üretimde yeni yöntemler ve teknikler ortaya çıkmıştır. Sanat-Zanaat arasındaki ayrımın giderek keskinleştiği bu dönemde sanat tanımı “ürün-üretim” temelinde biçimlenirken sanatın geleceğini etkileyecek ve geleceğini alt sanat dallarının oluşmasına imkân sağlayacak “tasarım” olgusunun tohumları atılmıştır. Bu dönemde sanat, ağırlıklı olarak Modernizm düşüncesi üzerinden şekil almasına karşın, Marksist-Sosyalist dü-

<sup>1</sup> Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İçmimarlık Bölümü, 26210, Eskişehir, TÜRKİYE, fatihmehmetalhan@eskisehir.edu.tr, www.mehmetalhan.com

şünceyle birlikte 'eleştirel düşünce'nin de etkisi altında kalmıştır. Bilgisayarın icadıyla birlikte bilginin üretimi sayısallaşma sürecine girmiştir. İkinci dünya savaşı sürecinde bir çeşit "silah" olarak ordu içi iletişim için geliştirilen çevrimiçi ağ, savaşın sona ermesiyle beraber toplumsal kullanıma açılmıştır. Bilgisayarın toplumsal yayılımı, çevrimiçi ağın toplumsal kullanımı ile birleşince "iletişim" ve "bilgi" temelinde gelişecek yeni sayısal endüstrilerin zemini hazırlanmıştır. Bilgi ve iletişim ekseninde oluşan sayısal tabanlı endüstriler, emeğin ve iş gücünün tanımını değiştirerek toplumsal yapıda yeni sınıfsal ayrımlar ve kavramlar ortaya çıkarmıştır. Üretimin 'bilgi' ve 'iletişim' temelinde yeniden şekil alması toplumsal yapının örgütlenmesini imkan sağlayacak yeni 'kültür' kodları da ortaya çıkarmıştır.

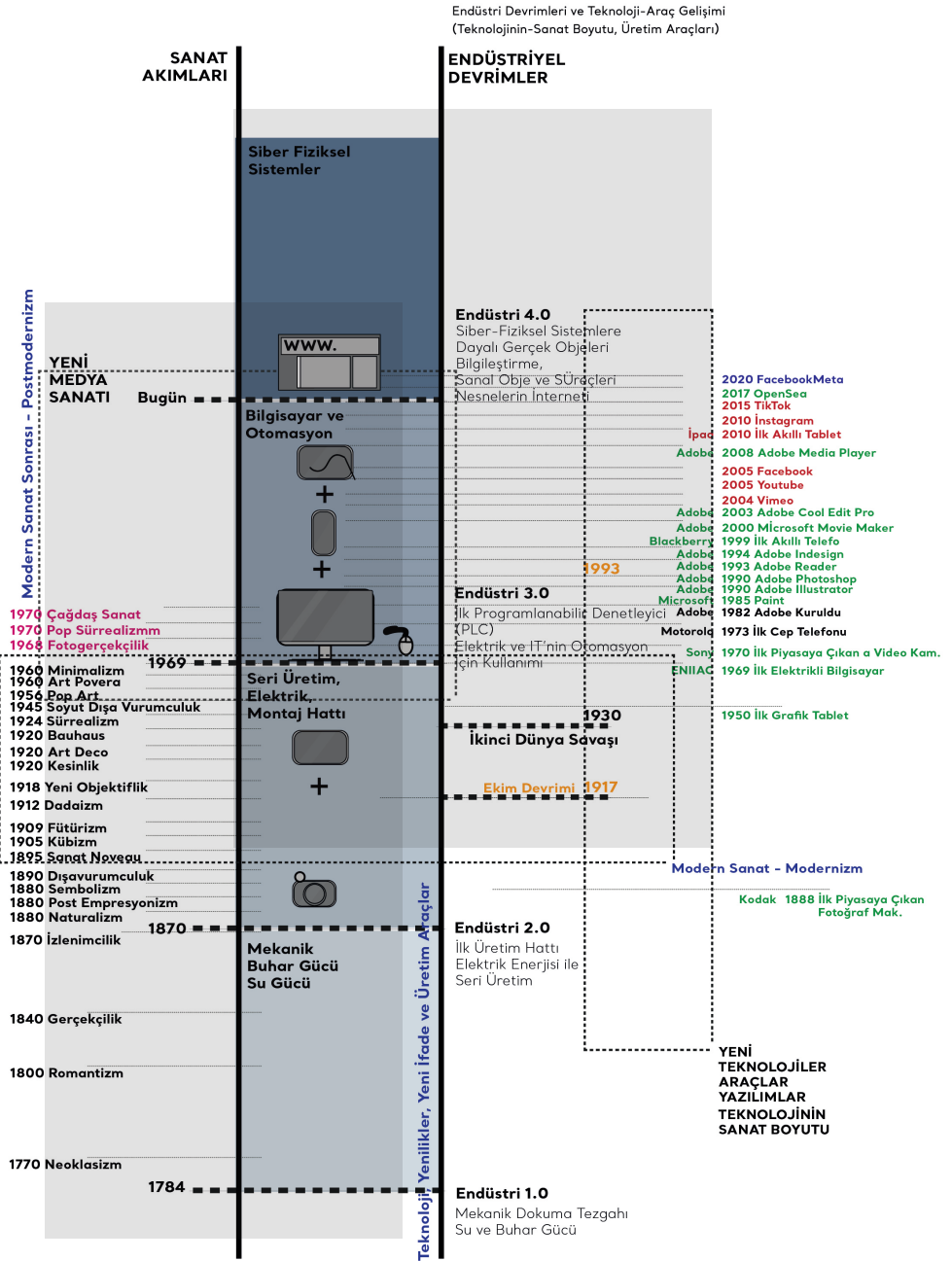
Üretimin makineleşmesinden, sayısallaşmasına kadar olan süreçte toplumsal yapı ürün-üretim-tüketim ekseninde şekillenmiştir. Makineleşen endüstri sanat-zanaat kavramlarını çelişkili düzleme taşımış 'sanat' düşüncesini ve 'üretim biçimlerini' mesleki uzmanlaşmaya bırakmıştır (Kaptan, 2003). Bilgi üretiminin teknolojiye bağlı üretimi ise, toplumsal dinamikleri işgal ederek yeni bir bilgi üretimine olanak tanımış sanat alanını da disiplinler arası boyuta taşımıştır (Akbulut, 2018). Sanat-Teknoloji arasında oluşan bilgi üretimi ise yeni 'yapma', 'üretme' yöntemleri getirerek imge olarak 'sanat olma' olgusuna kavramsal açılımlar kazandırmıştır.

Lefebvre kapitalizmin mekanını tanımlı bir üretim süreci olarak tanımlamaktadır. Bu üretim tarzındaki aşırılık kimi zaman beklenti, gereklilik ve çağrı şeklinde 'başka bir şey'i de algılamayı sağlar. Lefebvre'e göre mekân kavramı zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsal olan tarihsel olanı birbirine bağlayarak karmaşık bir süreç oluşturmaktadır. "Kültür" olgusu mekanın üretiminde tüketimi işlevlendiren ve yapılandıran bir olgudur (Lefebvre, 2014). Sanat ve sanatın gelişimi döneminin içinde bulunduğu sosyopolitik, sosyokültürel, sosyoekonomik zemininden bağımsız düşünülemediği gibi 'toplumsal kodlarını' üreten ve 'kültürel zemini' oluşturan toplumsal üretim ilişkileri ile de ilişkilidir. Ancak, sanat düşüncesinin ve 'sanat yapıtı' olgusunun döneminin içinde bulunduğu üretilmiş olan 'baskın kültür' kodlarının etkisinde kaldığı da gözden önünde bulundurulmalıdır. Yeni fiziksel araçlar, yeni teknolojiler sanatçılara düşüncelerini ifade etme biçimi olarak farklı imkanlar sunarken, siyasal gelişmelerin yarattığı toplumsal olaylar ve bölünmeler de farklı düşünsel zeminler hazırlamıştır. Bu nedenle sanat toplumdan, bilimden, siyasetten ve döneminin oluşturduğu baskın kültürden bağımsız düşünülmemelidir. Neyin sanat, neyin sanat eseri olduğu olgusu da tarih boyunca 'baskın kültür'ün çizdiği kalıplarda sınırlandırılmaya çalışılmıştır. Ancak sanat tarihi göstermiştir ki özgün olan, 'yeni' araçlar ve araçların yarattığı düşünsel zeminle ortaya konulan, 'aykırı' sanat yapıtları tarih boyunca sanatın öncüsü olmuş ve sanat tarihine yön vermiştir.

Mağara duvarlarına günlük yaşantılarını, korkularını, hayallerini çizerek kendini ifade etmeye başlayan insan, günümüzde icat ettiği sanal gerçeklik gözlükleriyle sanal ortamda; akıllı cep telefonu, bilgisayar gibi teknolojilerin sunduğu yazılım ve yaratıcı araçlarıyla; elektronik ortamlarda, yapay zeka, robotik araçlarıyla, veri ortamında ifade etmeye, ifade yöntemleri geliştirmeye devam etmektedir. İnsan hayal kurduğu sürece yaratıcı düşünmeye devam edecek, gelecekte de yeni teknolojilerle yeni ifade biçimleri geliştirmeyi sürdürecektir.



Şekil 1. Endüstri-Teknoloji ve Sanat İlişkisi



Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

## 1. TEKNOLOJİNİN SANAT BOYUTU, SANATIN DİJİTAL ÜRETİM

Endüstrileşme ile makineleşen emek gücü ve toplumsal mekânı oluşturan kültür olgusu, kapitalizmin üretim-tüketim ilişkisinde şekillenmiştir. Küresel çapta yaşanan savaşlar teknolojinin gelişimine hız kazandırırken Marksist düşünce felsefenin gelişmesiyle ortaya çıkan yeni toplum düşüncesi çift kutuplu bir dünya yaratmıştır. Bir yandan endüstrileşme ile şekil alan Kapitalizm kendi toplumsal-mekânsal pratiklerini ve üretim-tüketim ilişkilerini kodlarken Marksist-Sosyalist toplum düşüncesi kendi mekânsal-toplumsal pratiklerini ve üretim tüketim ilişkilerini inşa etmeye başlamıştır. Sosyalist bloğun dağılımına kadar olan süreçte yaşanan soğuk savaşta bilim ve bilimsel bilginin üretimi, Sosyalizm-Kapitalizm arasında bir yarışa dönüşmüştür. Bilimsel bilginin endüstriyel üretimde kullanılması sonucunda teknolojinin endüstriyel üretim süreci başlamıştır. Teknolojinin endüstriyel üretimi ise günümüz toplumunun mekânsal pratiklerini şekillendiren “kültür” araçlarına dönüşmüştür.

Özellikle 1970’den günümüze kadar olan süreçte teknoloji ve teknolojinin yayılımı toplumsal mekanda belirleyici bir unsur haline dönüşmüştür. Toplumun teknolojiye uyum sağlamasıyla oluşan ‘yenilik yayılımının’ etkisi ise toplumsal yıkımlara dönüşmektedir (King, 2016). Yeni teknolojilerin icadı ve teknolojilerin toplumsal yayılımının sonucunda oluşacak kültürel yıkımın yerini nasıl bir kültürün alacağı, bir ifade biçimi olarak sanat ve sanat üretim yöntemlerinin nasıl bir gelecek perspektifi oluşturacağını sanatın ve endüstrinin tarihsel gelişim çizgisine bakarak da çıkarımlar yapmak mümkündür. Sanatın teknoloji boyutunu ve üretimin tarihsel gelişim çizgisini tanımlamaya yönelik endüstri ve sanat tarihinin kesişimi görselleştirilmiştir (Şekil 1).

Matbaanın icadı ve modern matbaanın gelişmesiyle birlikte bilginin ve düşünceenin baskı ve kopyalama ile kitlesel aktarım süreci başlamıştır. Matbaanın tarihsel gelişimi bilginin üretiminde gazete, dergi gibi yeni kitle iletişim araçları ortaya çıkarmıştır. Sanat akımlarının gelişmesinde etkin rol olan sanat basını gibi kitle iletişim araçları sanat-toplum arasında köprü kurmuştur. 17.yüzyıldan itibaren sanatçı kendini ifade etmek için kitle iletişim araçlarına, sanat basını ise sanatçıya ihtiyaç duymuştur. 19 yüzyılda yaşanan Dünya Savaşları sanatçıların kitle iletişim araçlarının propaganda gücünü keşfetmesine ve aynı düşüncede olan sanatçıların tek çatı altında toplanarak özgün dergiler çıkarmasına sebep olmuştur (Kayıhan, 2021). Özellikle 19. yüzyılda toplumsal hayat üzerine yazılan manifestolarla sanat-gündelik hayat arasındaki etkileşim süreci başlamıştır (Gök ve Seçkin, 2020). Matbaanın gelişmesi ve bilgi yayılımındaki hızın artmasıyla beraber Sanat-Toplum-Siyaset etkileşiminde yeni düşünsel zeminler oluşturmuştur. Bu dönemlerde ‘sanat’, ‘mekan’ ve ‘kamusallık’ felsefesi yeniden tartışılmıştır.

Endüstri 1.0’dan başlayarak Endüstri 4.0’a kadar olan süreçte ortaya çıkan sanat akımları, siyasal olaylar ve yeni teknolojilerin oluşturduğu toplumsal kültürün analizini de yapmak mümkün hale gelmektedir. Endüstri 1.0 su ve buhar gücü ve mekanik dokuma tezgahı ile başlayan makineleşme; Endüstrinin geleceği, Endüstri 2.0’ın otomasyon ve üretimi bandı için teknik altyapıyı oluşturmaktadır. Endüstri 1.0 ve Endüstri 2.0 dönemleri ‘sanat olgusu’ üzerinden incelendiğinde Sanat üretimi, üretim teknikleri ve ürün olarak sanatın daha çok zanaat biçiminde, makineleşme ve seri üretime bağlı bir şekilde geliştiği görülmektedir. Öte yandan Endüstri 2.0’ın ortala-

rında yaşanan dünya savaşı, yeni üretim yöntemlerinin araştırılmasını ve geliştirilmesini zorunlu kılmıştır. Endüstrideki seri üretim modeli, üretimde, ürün geliştirme ve üretim tekniği geliştirme arayışları başlatmıştır. Endüstride üretime ‘Tasarım’ kavramı yerleşmiştir. Zanaat ise yerini ‘tasarlama biçimleri’ne bırakmıştır. Endüstrileşen toplum ve seri üretim sanatta yeni eğitim arayışlarını ve açılımlar yapılmasını zorunlu kılmıştır. Endüstri-Sanat ilişkisinin ortaya çıkardığı bu arayış ‘Sanat ve Tasarım Eğitimi’nin temelinin atılmasına öncülük eden Bauhaus okulunun doğuşuna ve Bauhaus ekolünün yaygınlaşmasını sağlamıştır. Modern sanatın ve Modernizm rüzgârlarının hızla estiği döneme, dünyada yaşanan toplumsal-siyasal gelişmeler damga vurmuştur. Yaşanan dünya savaşı sonunda ortaya çıkan ekonomik buhran, toplumsal bunalımlar ve sınıfsal mücadeleler toplumsal-siyasal yapıları etkilemiştir. Savaş sonrası oluşan yeni kültür ve düşünsel zeminle Post-modern olgusu ortaya çıkmıştır. Savaşla birlikte gelişen yeni teknolojiler ise yeni düşünsel ifade araçlarının zeminin hazırlamıştır.

Endüstrileşmenin yarattığı kentsel dönüşüm ve toplumsal olarak üretilen kent kültürünün sanatçı üzerindeki etkisi ve üstlendiği roller değişkendir. Yaratıcı işgücü olarak sanatçının üretimi, tüketimi, kentsel dönüşümün kültür kodlarını oluşturur (Gökçen, 2018). Modern estetiğin öncülerinden biri sayılan, avangart başkaldırının geleceğinin tohumunu eken Baudelaire, şiirlerinde 19. yüzyılda endüstrileşme ile birlikte yeniden inşa edilen Paris kentini; endüstrileşmenin kente yansımalarını ve oluşan yeni “modern” endüstri toplumunun gündelik yaşantısını ele almıştır. Ortaya koyduğu şiirler ve “flaneur” imgesi, sanatçının endüstri-toplum etkileşiminde oluşan yeni kültürü izleyen-izlenen, tüketen-tüketilen ve üreten-üretilen olarak nesnelendirdiği bir eser olması bakımından önemlidir. Benjamin ise Pasajlar çalışmasında modernizmin dayattığı tüketim kültürünü ‘flaneur’ kurgusu üzerinden eleştirel okumasını yapmıştır. Benjamin’e göre Baudelaire’in flaneur imgesini” *yabancılaşmış sanatçının bakışlarını kente çevirmesi olarak*” görür, şiirlerinin ise “modern kent hayatının yarattığı fantasmalar üzerinden yarattığı ‘fantasmagori’ olduğunu, aktarımın ise; “kapkara yaşama ışıltı katma çabası olarak” tanımlar. Benjamin’in pasajlar yapıtı, sanatı, sanatçıyı ve tüketim kültürünün yarattığı toplumsal yapıyı, izleyen-izlenen, tüketen-tüketilen ve üreten-üretilen ilişkisinde ele alarak yaptığı Marksist eleştiridir. Kent gezgini anlamına gelen ‘flaneur’ imgesi kenti ve toplumu izleyen-izlenen üreten-üretilen ilişkisinde anlamaya ve sorgulama imkan sağlaması, sinema, video ve fotoğraf sanatlarında sıklıkla araç olarak kullanılması bakımından önemlidir.

1969 yılından günümüze kadar olan dönem Endüstri 3.0, endüstrileşmede bilgisayar ve otomasyon dönemi olarak tanımlanmaktadır. Bu dönem Sanat-Toplum-Kültür çerçevesinde ele alındığında çift kutuplu dünyanın yarattığı siyasal ve toplumsal olaylar Sanat-Toplum olgusunda entelektüel tartışma ortamı yaratmıştır. Sanayileşmeyle birlikte başlayan toplumsal dönüşüm ve Marksizm’in yükselişle başlayan eleştirel düşünce toplumlarda kırılmalara ve siyasi ayrışmalar yarattığı gibi entelektüel zeminde yaşanan felsefi tartışmalarda yeni kültürel ve yönetsel tanımlar ortaya çıkarmıştır. Marksist eleştirel felsefeyle beraber ortaya çıkan, yeni toplum düşü, ‘sanat’ üzerinde de tartışma konusu olmuştur.

Fotoğraf ve kameranın icadıyla birlikte görüntüleme ve kayıt alma biçimi yeni medya ve kitle iletişim araçları yaratmıştır. Özellikle kamera sistemlerinde yaşanan

gelişmelerle birlikte sinema sanatını hızla geliştirmiştir. Sinemadaki entelektüel tartışmalar ise kurgu sanatının doğmasına neden olmuş ve sinemada yeni teknikler denenmiştir. Televizyonun toplumsal yaygınlaşması sonucunda haber alma ve bilgiye erişimin biçiminin hızla değiştiği gibi sinema ve sinema sanatı da yeni olasılıklarla karşılaşmıştır. Televizyonun yanında Endüstri 3.0'la birlikte toplum cep telefonları, elektrikli bilgisayarlar, video kameralar, akıllı telefonlar ve web ağlarıyla tanışmıştır. Tüm bu yenilikler ve gelişmeler iletişim olgusunu köklü olarak değişime uğratmıştır. İletişim çağı olarak da adlandırılan bu dönem birey-toplum arasında hızlı iletişim kurmayı mümkün kılmıştır. Bireyler ve toplumlar arasında gelişen hızlı iletişim yöntemleri ve araçları ile bilgiye erişim kolaylaşmıştır. Yeni iletişim araçları bireylere geniş düşünsel perspektif oluştururken yeni araçlar da bireylere yeni ifade etme yöntemleri geliştirmesine olanak sağlamıştır.

Endüstri 3.0 ile elektrikli bilgisayarların donatıları ve donanımları hızla gelişme göstermiştir. Bu dönemde bilgisayar programcılığı ve yazılım sektöründe atılım gerçekleşmiştir. Üretime ve yaratıcılığa yönelik çok sayıda yazılım geliştirilmiş ve kullanıma sunulmuştur. Endüstri 2.0 ile başlayan seri üretim yaklaşımı ve üretim teknikleri sayısal otomasyon sistemleriyle entegre olmuştur. Toplumsal enformasyonun, enformasyon üretiminin, iletişim araçlarının ve yöntemlerinin hızla teknolojilerle sarsallaşması "insan-makine" etkileşimini ortaya çıkarmıştır.

Dijital fotoğraf makinesi, kamera gibi yeni icatların geliştirilmesi aynı zamanda sanata yeni ifade etme yöntemleri ve ifade alanları sağlamıştır. Bir teknik olarak fotoğrafın bulunması ve sanatçının fotoğrafı ifade etme aracı olarak kullanılmasıyla beraber fotoğrafın sanat olup olmadığı üzerine görüş farklılıkları ortaya çıkmıştır. 21.yüzyılda gelen yeni birçok görüntüleme ve kayıt teknolojisi ve araçları, sanatçılara kendinden önceki film, video, fotoğrafla da sanatsal üretime kattığı yeni ifade alanları yaratmıştır (Sayılgan, 2019). Yeni üretim teknikleri ve ifade biçimleri yedinci sanat olarak tanımlanan çağdaş sinematografi kuramının ve videografi sanatının gelişmesine öncülük etmiştir. Örneğin, müze duvarlarında yer alan geleneksel tekniklerle yapılan sanat formu, fotoğraf sanatının gelişmesi ile farklı bir boyuta taşınmış, sinematografi kuramı ile sinema sanatına, internetle birlikte yayılan yeni medya araçlarıyla gündelik hayatın bireylerini, olaylarını, nesnelere ise hem üreten/üretilen hem de tüketen/tüketilen imgelere dönüşmüştür (Avcı, 2020). Dijital sanatın ve yeni medya sanatının temelini oluşturan fotoğraf, video, internet gibi teknolojiler sanatı ve toplumu izlenen/tüketilen imge olgusuna taşırken, sanatçıyı da toplumda izleyen/üreten beden olarak bireyselleştirmiştir. Sanatçı bu anlamda keşfeden izleyen üreten bedene dönüşmüştür. Dijitalleşmenin ortaya çıkardığı kodlar ile toplumsal olarak üretilen 'dijital kültür' de ise bireyler sayısal ortamda özne konumundan nesne konumuna evirmiştir (Koç, 2022).

Görüntüleme teknolojileri ile sanatçı düşüncesini, yaratıcılığını ve hayal gücünü görüntü, ses ve imgelerle birleştirerek kurgu sanatının aşamaları ve sinematografi kuramının temeli oluşmuştur. Sitüasyonist sanatçılardan Guy Debord La Societe du Spactacle (1973), filmde modern kapitalizmin üretimlerini, Ürün-Toplum etkileşimi üzerinden eleştirmiştir. Modern üretim koşullarının egemen olduğu toplumlarda yaşamın sunumunu gösteriler yığını olarak temsile dönüştüğünü belirtmiştir. Gerçeğin parçalanmış görünümünün izlenebilecek sahte bir dünya olarak yeni bir bütün-

lüğün içinde yeniden gruplandığını belirtmiştir. Debord'a göre gösteri, metanın özerk bir hareketi yaşamın ise somut bir dönüşümüdür. Gösteriyi eş zamanlı olarak hem toplumun bir parçası hem de birleştirme aracı olarak tanımlar. Debort'un 'Gösteri Toplumu' filmi, kapitalizmin toplumsal yapısını, kültürü, Üretim-Tüketim ilişkilerini ve temsilini fragmanlar halinde aktardığı eleştirel okumasıdır. Film aynı zamanda sanatçının sinematografiyi bir ifade yöntemi ve propaganda aracı olarak kullanmaya başladığı ilk örneklerden biri olması bakımından önemlidir.

Endüstri 3.0 ile iletişim tasarımı alanına hız kazandıran sanatsal yaratıcılığın ve yaratım süreçlerinin sınırlarını zorlayan, bir diğer teknoloji yenilik ise akıllı cep telefonları olmuştur. 1999 yılında hayatımıza giren 'akıllı cep telefonları' ve tablet teknolojisi, teknoloji tarihinde en hızlı gelişim eğrisini gösteren ve toplumsal yayılımını en hızlı tamamlayan teknolojiler olmuştur. Bir iletişim teknolojisi olarak piyasaya çıkan cep telefonları, çevrimiçi ağlarının yaygınlaşması, internet bantlarının gelişmesi sonucunda 'akıllı' cihazlara evrilmiştir. İlk başlarda cep telefonu firmalarının geliştirdiği kapalı yazılım sistemleri cep telefonuna sınırlı sayıda ek uygulamalar yüklemeye imkan sağlarken Android, İos gibi tablet ve bilgisayar tabanlı geliştirilen açık sistemlerin akıllı cep telefonlarında kullanılmaya başlanmasıyla cep telefonlarında kullanılan uygulama çeşitliliğini zenginleştirmiştir. Öte yandan servis sağlayıcılarına ve uygulama geliştiricilerine yeni bir pazar yaratmıştır. Oyundan, video düzenlemeye, çizim araçlarından, not araçlarına kadar çok sayıda yaratıcılık araçlarının kullanıma sunulması, cep telefonu çip teknolojisinin hızlı gelişmesi cep telefonlarının bilgisayarlarla yarışır konuma getirmiştir. Cep telefonları barındırdıkları kameralar ve sensörler aracılığıyla, 4K, 8K gibi yüksek çözünürlüklü görüntü yakalama imkânı sunmaktadır. Uygulama ve yazılım geliştiricilerinin telefonlar için geliştirdikleri uygulamalar ve yazılımlar sayesinde ise akıllı cep telefonları; illüstrasyondan, CAD Çizime, üç boyutlu modelleme den, video düzenlemeye kadar Sanat ve Tasarım alanlarında çok sayıda yaratım sürecini karşılayabilmektedir. Cep telefonlarında yer alan çok sayıda sensör, ışık ölçümünden, desibel ölçümüne, eğim ölçümünden, mesafe ölçümüne kadar pek çok ölçüm işlemini yapabilmektedir. Geliştirilen lidar kameralarla cep telefonları aynı zamanda geleceğin üç boyutlu yazıcıları için birer tarayıcı olma özelliğine sahiptir. Akıllı cep telefonlarının sunduğu imkanlar, cep telefonlarını birer ofise dönüştürmektedir. Teknolojinin Sanat boyutu olarak akıllı cep telefonu teknolojisi hem donanımlarıyla hem de uygulama içerikleriyle Sanatsal yaratım sürecinin önemli araçlarından biri olma konumuna ulaşmıştır.

Endüstri 2.0 sürecine denk gelen, Endüstri 3.0'ın gelişim temelini ve Endüstri 4.0'ın gelecek perspektifini oluşturan bir diğer teknoloji yenilik ise internettir. İkinci dünya savaşında askeri iletişim aracı olarak geliştirilen çevrimiçi ağ, savaş sonrasında geliştirilerek global iletişim ve haberleşme ağı haline dönüşmüştür. İnternetin kendi içinde gelişim evrelerine sahip olmasına karşın teknolojinin ilk ortaya çıkışından günümüze kadar sağladığı en temel toplumsal etkisi bilgiye erişimin kolaylaşması durumudur. Çevrimiçi ağ toplumsal iletişim biçimini değiştirmiş, bireyler ve toplum arasında haber ve bilgi akışını hızlandırmıştır. Web ağının yarattığı globalleşme toplumları bilimden, ekonomiye, sanattan eğitime, siyasetten, ticarete, üretimden, tüketime kadar her alanda etkilemiş, toplumsal olguları, yaşam tarzlarını kökten sarsarak toplumsal kültürün değişmesine neden olmuştur. Tüketim temelinde oluşan yeni



'popüler' kültürde toplumun tüketime katılması önem kazanmıştır (Akar, 2011). Bu bakımdan bireyler kültürün popüler kodlarını hem üreten hem tüketen nesnelere dönüşmüştür. Instagram, facebook, youtube, vimeo, tiktok gibi sosyal platformlar ve platformların kullanıcılarına sunduğu içerik geliştirme imkanları hem yaratıcı araç haline gelmiş hem de televizyonun tarihiyle gelişen medya olgusunu yıkmıştır. İnternet tabanlı hizmet veren sosyal platformlar medya ve iletişim tarihine "sosyal" terminolojisini kazandırmıştır. Sosyal medya platformları, kullanıcılarına platform üzerinde fotoğraf düzenlemeden video düzenlemeye kadar imkan sağlamakta, hatta sinema sanatının temelini oluşturan "kurgu sanatını" platforma özgün geliştirdikleri 'kurgu' ara yüzleri ile taşımaktadırlar. Sosyal medya platformları ve sağladıkları olanaklar bireylerin duygu ifade biçimlerini dışı dönük yaratıcı yöntemler geliştirmekte, bireyleri sanatsal bir yaratım sürecine yönlendirmekte ve kullanıcılarını dönemin Einstein'larına dönüştürmektedir. İnternetin gündelik yaşamda yaygın kullanımı ve ticari faaliyetlerin artmasıyla beraber oluşan pazar yeni bir ekonomi modeli de yaratmıştır. Hizmet sağlayıcılarının reklamlar aracılığıyla kazandıkları gelirleri kullanıcılarıyla paylaşmaya karar vermesi internet ortamında yeni bir 'paylaşım ekonomisi' oluşturmuştur. Birçok sosyal medya platformu kullanıcıların içerik üretmek para kazanmalarına imkân sağlayacak düzenlemeler getirmiştir. Oluşan paylaşım ekonomisi ile birlikte bireysel kullanıcılar, sanatçılar, kurum ve kuruluşlar youtube, instagram, facebook gibi sosyal araçları üzerinden sanattan, eğitime, belgeselden, kısa filme kadar geniş bir alanda içerik üretmeye ve para kazanmaya başlamıştır. İçerik üretmeye başlayan kullanıcılar kısa süre içinde kendi ünlülerini yaratmıştır. Tüketim-Nesne ilişkisinde insan homo economicus varlıktan homo consumens durumuna gelmiştir (Hatipler, 2017). Bu bağlamda internet teknolojileri bireyleri büründükleri roller ve ürettikleri içeriklerle, 'İzleyen-İzlenen', 'Üreten-Üretilen', 'Tüketen-Tüketilen' ilişkisinde tüketilen medya öğelere dönüştürmüştür.

'İnsan-Makine' etkileşimi, sanatın teknoloji boyutunda dijital sanat, sayısal sanat, yeni medya sanatı gibi yeni kavramlar ortaya çıkarmıştır. Yeni teknolojiler ve yazılımlar; Plastik Sanatlara "dijital" terminolojisini kazandırdığı gibi Grafik Sanatları, Animasyon sanat alanlarının üretim teknikleri 3D tekniklerle zenginleşmiştir. Görüntüleme ve kayıt teknolojilerinin gelişmesi Sinema sanatında ses, görüntü, kurgu ve aydınlatma sanatlarının gelişmesine ve üretimde dijital teknikleri geliştirilmiştir. Tüm bu gelişmelerin paralelinde ise sinemadan bağımsız olarak video sanatı ortaya çıkmıştır.

Dijitalleşme bir yandan sanat dallarında sanatsal üretimi biçimsel olarak değiştirirken, sayısal üretim araçlarının sunduğu imkanlar ve olasılıklar sanat alanında yeni sanat açılımlarını getirmektedir. En geniş anlamıyla dijital sanat yapıtı, teknoloji araçlarıyla elektronik ve dijital ortamda üretilen bir sanat formu olarak tanımlanmaktadır ancak sanatın yaratım sürecinde teknoloji ve dijital araçların desteğiyle geleneksel yöntemlerle yapılan melez (hibrit) çalışmalarda dijital sanat kapsamında değerlendirilmektedir (Tire, 2018). Dijitalleşme sanat kavramının sorgulanmasına neden olarak sanat yapıtı-insan etkileşimini yeniden şekillendirmiştir (Şahin; 2015). Dijital görüntüleme teknolojileri ve araçları ile oluşturulan sanat yapıtılarının görsel iletişim dilleri, imgelem gücü ve etkin dili ile oluşturulan sanat içerik kurgularıyla eserlere farklı anlamlar katmakta ve derin anlatı düzeyleri oluşturmaktadır (Tuğal,

2018). Dijital Sanatta derin anlatı düzeylerinin oluşturulması ise teknolojinin sanatçı tarafından içselleştirilmesine bağlı olarak düşünsel temelinde yatan yaratıcılığıyla ilişkilidir (Elitsoy, 2008).

Yeni dijital iletişim teknolojileri ile iletişimde “*etkileşim*” kavramı önem kazanmıştır. Birey-Teknoloji-Toplum kesitinde oluşan etkileşimlik kavramı etki-tepki durumunun ötesinde insanın duyuşsal ve bilişsel edinim sürecini uyaran ve tetikleyen iletişim biçiminin tasarlanması durumudur (Akın, 2015). Geçmişten günümüze kadar görme duyusuna hitap eden iki boyutlu sanat imgesi, dijital tekniklerin getirdiği yöntem ve sunduğu imkanlar izleyicinin sanatı algılamaya sürecine dokunma, koklama, işitme gibi duyuşsal edinimleri de dahil etmiştir (Kırbaş, H.). Dijital yaratımların oluşturduğu gerçeklik algısı yeni yöntem oluşturduğu gibi sanatçıyı veriye dayalı, yapay zekâ algoritmasına yönlendirerek ‘görünür olmayı görünür kıla’ düşüncesine yönlendirmiştir (Toprak, 2020).

Dijitalleşmeyle birlikte çeşitlenen ve değişen medya araçları ve iletişim araçları iletişim kurma yöntemlerini değiştirmesiyle ve iletişimin toplumun temelini yerleşmesiyle sanat ve tasarım alanında “*İletişim Tasarımı*” kavramı ortaya çıkmıştır. İletişim tasarımı, grafik sanatları ve kitle iletişim araçları temelinde görsel, işitsel ve dokunsal iletişim yöntemleriyle gelişen ‘Sanat-Medya-Teknoloji’ ilişkisinin bir etkileşimi sonucunda gelişmiştir (Akten, 2008). İletişim tasarımı yeni medya sanatının temellerini oluşturan ifade biçimlerini ve tekniklerini oluşturmaktadır.

Toplumsal kültürlerin oluşumu, değişimi ve gelişimi doğrudan sosyal, siyasal, bilimsel gelişmelerle ilişkilidir. Sosyal, siyasal ve kültürel gelişmelerin ortaya çıkardığı ifade biçimleri ve bilimsel icatların sağladığı ifade yöntemleri “*sanatı*” ve “*sanatçı kimliği*”de şekillendirmektedir. Sanat ve kültür tarihi; ‘Bilim-Sanat’ ilişkisinde incelendiğinde ‘sanat’ olgusunun ve ‘sanat üretme’ yöntemlerinin, özellikle endüstrileşmeyle birlikte makineleşen toplumda ortaya çıkan yeni icatlar yeni ifade yöntemleri oluşturmuştur. Modernizm üretimden tüketime tüm toplumsal ilişkileri yeniden tanımlarken ‘modern sanatın’ gelişimi de yeni ifade araçlarıyla ivme kazanmıştır. Ancak Modernizmin ortaya koyduğu modern toplum düşüncesi ve yarattığı toplumsal kültür, toplumsal üretimde ve emek gücünün paylaşımında toplumsal-siyasal kırılmalar yaratmış yaşanan kırılmalar sonucunda oluşan kültürel paradigmlar ise gelecekte Post-modern toplum düşünün, Post-modern sanat felsefesinin temelini oluşturmuştur. Çağdaş sanatın ‘deneysellik’ ve modernizm üzerinden yükselen Post-modern düşünce şekli dijital sanat ile malzeme-araç-izleyici arasında farklı buluşma zeminlerine taşımıştır (Güngör, 2019). Sanatın dijitalleşmesi sanat formunu izleyen-izlenen, tüketen-tüketilen, üreten-üretilen arasındaki etkileşim temeline oturmuştur. Sanatçının üretimdeki etkileşimsel iletişim süreçleri ve teknolojinin araç olarak sanat nesnesine dönüşmesi süreci ise sanatın dijital üretiminin temel dayanağını oluşturmuştur. Günümüzde internette oluşan blok zincir teknolojisi ve ekosistemleri merkezietiz yeni bir ekonomik model oluşturmuştur. Oluşan ekosistemle birlikte oluşan meta değeri dijital sanata yeni bir perspektif sunmaktadır. Dijital varlıkların blok zincirde sertifikalanabilir olması ve alınıp satılır nesnelere dönüşmesi aynı zamanda dijital sanat için bir pazar oluşturmaya başlamıştır. Sanatçılar NT’ler aracılığıyla eserlerini ve koleksiyonlarını satışa sunmaya başlamıştır (Yurdabak, 2022). Oluşan yeni ekonomi ve sanat yapma-üretme biçimi dijital sanata ‘kripto’ kavramını ekleyerek dijital

sanata yeni bir 'kripto' sanatı başlığı açılmıştır. (Cengiz, Cengiz, 2022). Bu anlamda dijital sanat, yaratım sürecinde yeni 'yapma' ve 'üretme' teknikleriyle yeni bir olguya dönüşmektedir.

Yaratıcılık yalnızca anlık bir yaratım eylemi değil, soyut düşüncenin bilişsel süzgeçten geçerek somutlaştığı, nesnelleştiği süreci tanımlamaktadır (Bender, T.M., 2014). Yaratım sürecinin sonucu olarak ortaya çıkan yaratıcı üretim var olan bilginin sentezlenerek yeni bir varoluş olgusu ve gerçeklik üretmesi durumudur (Onur, D., Zorlu T., 2017). Dijital Sanat; yaratıcılığın ve hayal gücünün Bilim-Sanat ve Teknoloji alanlarının disiplinler arası etkileşimleri sonucunda oluşan yeni kavramsal ve imgesel değerlerin sayısallaşması ve duyular aracılığıyla bilişsel anlam kazanması durumudur (Atan,A; Uçan,B; Çağatay B;). Sayısal ortamın yarattığı, içine alma ve vücut bulma durumu ve de sanatla kurulan 'etkileşimlilik' biçimi izleyeni farklı bir mekân gerçekliğine taşımaktadır (Arslan, 2018). Dijital sanatın zaman ve mekân paradoksu ise bilişsel olarak izleyen-izlenen arasında kurulan bireysel bir deneyime ve yaşantı formuna dönüşmekte varlığı algılama olgusu varoluş durumunun da sorgulanmasını gerekli hale getirmektedir (Kuruüzümcü, 2007). Günümüzde ortaya çıkan birçok yeni teknoloji sanata yeni açımlar getirmekte, sanatta zamanın ve mekânın ötesinde yaratıcı üretimler ortaya çıkarmaktadır. Sanatta sayısallaşma ve dijital araç kullanımı yaratıcı düşüncenin ve yaratım süreçlerinin sınırlarını zorlamaktadır. Teknik ve teknolojik oluşların hızlı gelişimi; anlama ilişkin kavramları, yaratım süreçlerini de hızla değiştirmektedir. Yaratım sürecinde değişkenlerin gereklilikleri hakkında yeterli bilgi ve bilince ulaşılamaz ise sanatta ve tasarımda "yaratıcılık" başarıya ulaşamaz (Atalayer; 1996).

## 2.ENDÜSTRİ 3.0 TEKNOLOJİLERİ ÜZERİNE ÇALIŞMALAR

Endüstri 3.0 devriminin temeli sayılan bilgisayar teknolojisi, sanat, tasarım, mimarlık, sinema, iletişim ve mühendislik gibi farklı uzmanlıklar tarafından farklı amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır. Endüstriyel üretimin dijitalleşmesi mesleklerinde dijitalleşmesini zorunlu hale getirmiştir. Bilgisayar programcılığının gelişmesiyle birlikte uzmanlık alanlarına yönelik çok sayıda hesaplamalı çizim, üç boyutlu modelleme, grafik düzenleme, video düzenleme, fotoğraf düzenleme programları geliştirilmiştir. Mesleki alanlarda program ihtiyacının artan ihtiyaca paralel olarak da bilgisayarların yetersiz kalması, daha gelişmiş bilgisayara ihtiyaç duyulmasına neden olmuştur. Bilgisayarlar bu anlamda sürekli bir gelişme döngüsü içerisine girmiştir. Bilgisayarda ilk etkin çizim araçlarından biri Microsoft tarafından 1985 yılında windows işletim sistemine yerleştirdiği Paint aracıdır. İlk profesyonel grafik düzenleme ve illüstrasyon aracı 1990 yılında Adobe firması tarafından geliştirilen Adobe Illustrator olmuştur. Adobe Illustrator'un ilgi görmesiyle birlikte firma kısa süre içinde farklı fotoğraf, video, iletişim tasarımı gibi farklı grafik alanlarına yönelik programlar geliştirmiştir. Sadece bu alanda uzmanlaşan firma piyasanın tekeli olmuştur. Günümüzde firma internet üzerinden grafiğe yönelik internet üzerinde açtığı sosyal platform üzerinden eğitim hizmeti sağlamakta, eğitim programları oluşturmaktadır. Aynı zamanda kullanıcılarının grafik altlıkları oluşturarak diğer kullanıcılara satmasına imkan sağlayacak me-kanizmalar oluşturarak ekonomik model geliştirmiştir.



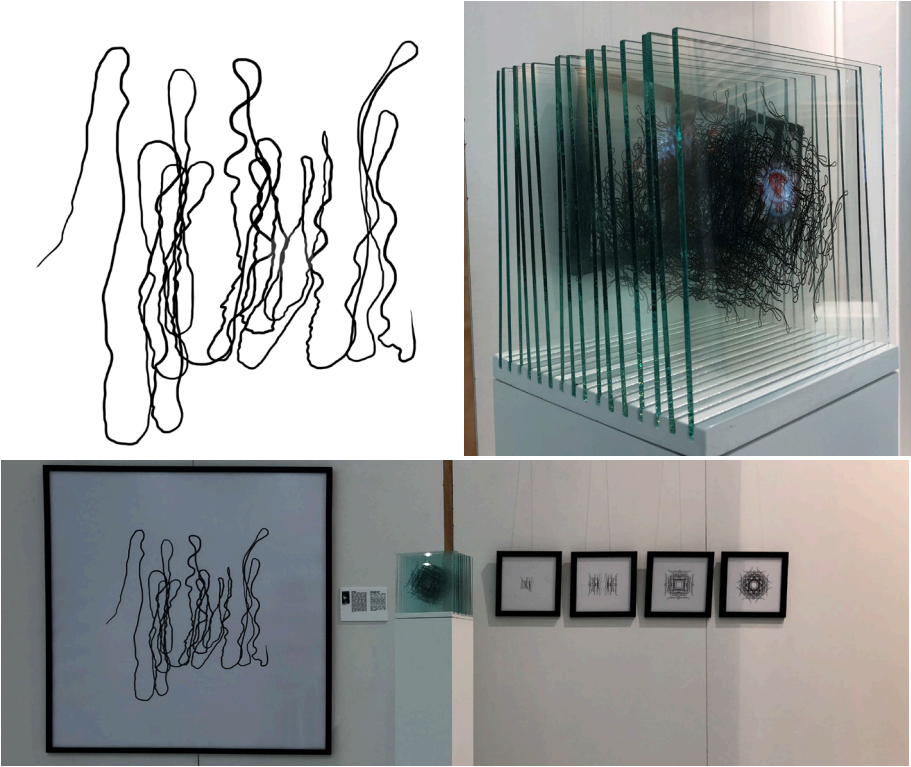
Covid-19 küresel salgınında kaybettiğimiz değerli hocamız Faruk Atalayer'in 2009 yılında Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık 'Temel Sanat Eğitimi' dersi I dersinde yapılan kolaj ödevleri üzerine 'İçimdeki Korkular' konulu yaptığım kolaj çalışması Adobe Photoshop fotoğraf düzenleme aracıyla oluşturulmuştur. Sanat eğitimime adım attığım yıllarda yaptığım bu çalışma bilgisayar teknolojisi kullanılarak düşüncenin dışa aktarımında bir ifade formuna dönüşmesine örnek gösterilebilir. İlk kez kullandığım program başta yabancı bir ara yüz gibi gelse de 'Paint Programı'ndan kalan ara yüz ve ikonların anlatım dili programı hemen benimsememi sağlamıştır. Bilgisayarla aramdaki karşılıklı yabancılaşma durumu yerini el yordamıyla keşfetme eylemine bırakmış düşünce durumu ekranda şekillenmeye başlamıştır (Görsel 1).



Görsel 1. 'İçimdeki Korkular' Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık Bölümü, Faruk Atalayer Temel Sanat Eğitimi Dersi, Kaynak: F. Mehmet Alhan Kişisel Çalışma (Atalayer'e Selam) (2009)

Diğer bir örnek ise 2018 yılında Eskişehir Teknik Üniversitesi, İçmimarlık Bölümü Araştırma Görevlileri olarak düzenlediğimiz Boyutlararası sergisinde yapmış olduğum çizimin boyutu çalışması dijital araçların ifade biçimi olarak kullanılmasına örnek gösterilebilir. Geleneksel çizim tekniği ve bilgisayar teknolojisinin kullanılarak dijital teknolojiler aracılığıyla üretilen melez bir çalışma örneğidir.

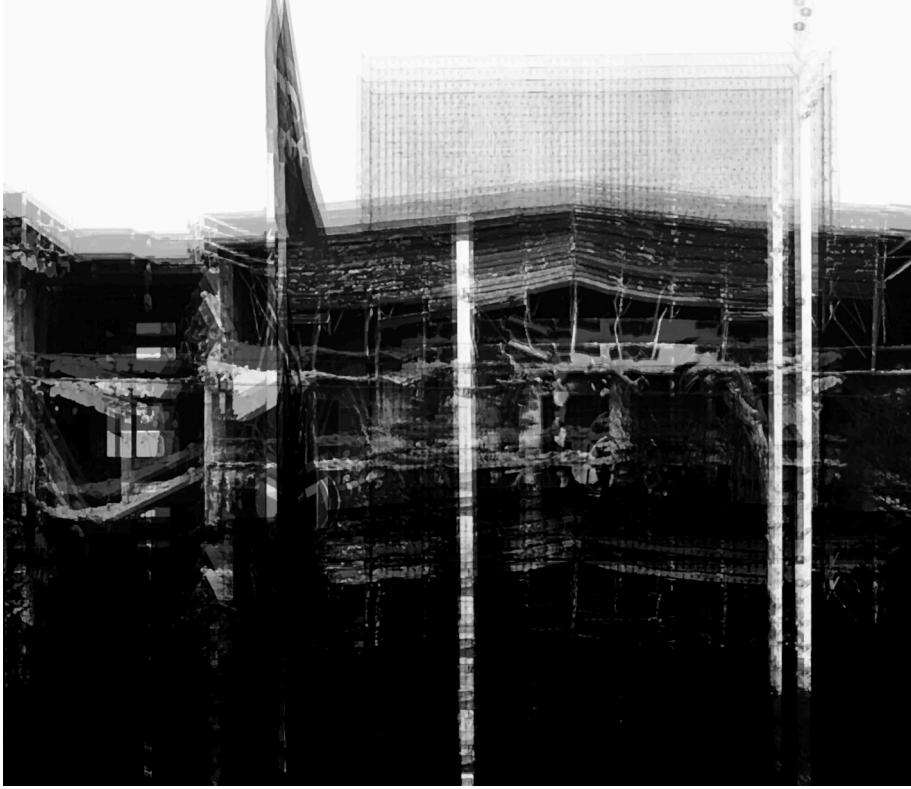
Çalışma ses duyusunun beden de yarattığı his biçiminin deneysel olarak aktarım sürecidir. Çalışmanın ilk aşamasında müzik olarak seçilen Max Richter'in On The Nature of Daylight eseri gözler kapalı bir şekilde dinlenmiş, eş zamanlı yapılan çizimle müziğin oluşturduğu duygu durumunun ifadesi oluşturulmuştur. İkinci aşamada ise oluşturulan ifade taranarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Adobe Illustrator programı aracılığıyla çizim sayısal bir ritim ile çoğaltularak katmanlaştırması ve çizimin kendi içinde ayrı bir boyut ve anlam kazanması sağlanmıştır. Çalışmanın üçüncü aşamasında ise oluşturulan çizim katmanları-nın iki boyutlu ortamdaki üç boyutlu ortama aktarılması amacıyla cam üzerine lazer baskısı hazırlanmıştır (Görsel 2,3 ve 4).



Görsel 2, 3, ve 4. Karma Teknik, Serbest El Çizimi Aracılığıyla Deneysel Duygu Aktarımı, Boyutlar Arası Sergisi, Eskişehir (2018) Kaynak: F. Mehmet Alhan Kişisel Çalışma

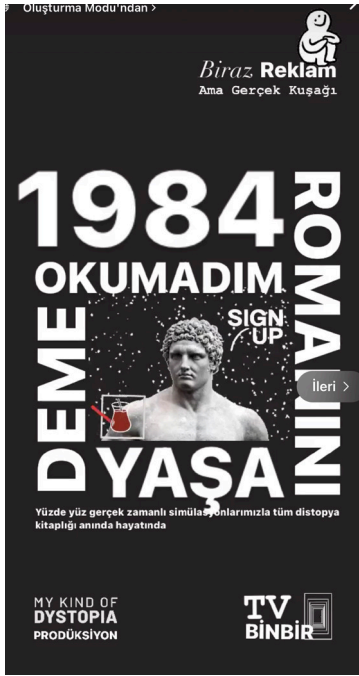
Fotoğraf sanatı da bilgisayar programları aracılığıyla desteklenerek farklı üretim teknikleri aracılığıyla yeni ifade biçimlerine dönüşebilmektedir. 2019 yılında Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi tarafından düzenlenen 29 Ekim Cumhuriyetin 100. yılı konulu sergi için hazırladığım çalışma, fotoğrafın farklı üretim teknikleriyle ifade biçimi oluşturmasına örnek gösterilebilir. Yapılan çalışmada 100.yılı göremeden yıkılan 'Atatürk Kültür Merkezi'nin anıtsallaştırılması amaçlanmıştır. Atatürk Kültür Merkezinin yıkım sürecinde çektiğim fotoğraf Adobe Photoshop programı kullanılarak fotoğraf ayarları ve renkleri dü-

zenlenmiştir. Düzenlenen çalışma Adobe İllustrator programına aktarılarak fotoğraf üzerinde üç ayrı katman ayarı yapılarak derinlik ve hareket etkileri oluşturulmuştur. Üretim aşamasında üç katmanın üç ayrı pleksi üzerine baskısının alınması amaçlanarak daha derin ve anıtsal bir üç boyutlu nesne olması amaçlanmıştır. Düzenlenen sergi sanal ortamda gerçekleştirildiği için üretimi gerçekleştirilmemiştir (Görsel 5).



Görsel 5. (100x100) AKM 100.Yıl 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı Karma Sergisi (2019)  
Kaynak: F. Mehmet Alhan Kişisel Çalışma

Toplumda yaygın olarak kullanılan ve gündelik hayatın parçası haline gelen sosyal medya uygulamaları bireylerin duygu durumlarını yada gündelik yaşantılarını aktarmaya ve ifade türleri oluşturmaya yönelik fotoğraf paylaşma, grafik, imge, ses, tipografi kullanarak hikaye oluşturma ve video düzenleyerek içerik oluşturma gibi çeşitli yöntemler sunmaktadır. Uygulamaların sunduğu olanaklar yaratıcı birey için bir sanat aracına dönüşebileceği duygu durumunun aktarımında birer grafikse postere, protesto biçimine veya propaganda aracına dönüşebilmektedir. Buna örnek olarak popüler sosyal medya araçlarından biri olan Instagram üzerinden oluşturulmuş olan “Full HD Distopya” ve “2023 Gözlerde İşilti Olmalı” paylaşım örnek olarak gösterilebilir. Uygulamanın tamamen kendi içinde barındırdığı görsellerin bir araya getirilmesi ve tipografi kullanılarak görsel bir düzen oluşturulmuştur (Görsel 6 ve Görsel 7).



Görsel 6. “Full HD Distopya”, Görsel 7. “2023 Gözlerde İşilti Olmalı Instagram Sosyal Medya Hikaye Paylaşımı Araçları, Duygular Üzerine Hikaye-Kurgu Oluşturma Örneği İletişim Tasarımı (2022) Kaynak: Kişisel Instagram Arşivi

### 3. SONUÇ

Üretimin sayısallaşması temelinde gelişen Endüstri 3.0 sürecinde ortaya çıkan akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar ve buna bağlı gelişen yazılım sektörünün sunduğu yazılım çeşitliliği, hayal kuran, yaratıcı birey için çok sayıda “üretme” ve “yaratma” olasılıkları ve yaratım süreçleri sunmaktadır. İnsan-Makina etkileşiminde gerçekleşen yaratma durumu teknolojiyi içselleştirmesiyle mümkündür. Grafik ve görsel tasarım için geliştirilen programlar amaçları dışında kullanılarak üretim sürecinin parçası haline getirebilmektedir. Başlangıçta mesleki üretim amacıyla geliştirilen yazılımlar yaratıcılık ve yaratımda sanata yeni bakış açısı kazandırmıştır. Dijitalleşmeyle birlikte sanat “yapma” ve “üretme” yöntemleri değişmiştir. Geleneksel iki ve üç boyutlu sanat nesnesi ve imgesi sayısal ortamda farklı mekânsal boyutlar ve biçimsel oluşlar elde etmiştir.

Dijital teknolojiler ve sayısal yöntemlerle geleneksel tekniklerin harmanlandığı, melez üretimlerde gerçekleştirmek mümkündür. İnsan-Makine birlikteliği ortaya çıkan dijital sanat bu yönüyle yaratıcı kişilik için yaratım sürecinde sayısız olanak ve olasılık sunmaktadır. Üretimin dijitalleşmesi sonucunda, dijitalleşen mekânda sanat kavramı ve sanat imgesi boyut atlamıştır.

Gündelik hayatın merkezine yerleşen sosyal medya araçları toplumsal iletişimde farklı iletişim kanalları ortaya çıkarmıştır. Sosyal medya uygulamaları içinde barındırdıkları olasılıklarla yaratıcı birey için bir üretim aracına dönüşebilmektedir.



Sosyal medya araçları sıradan olanın yaratıcılığını da görünür hale getirmektedir. Uygulamalar yaratıcı bireye ses, tipografi, imge ve videolar kullanarak sinematografinin temelini oluşturan kurgu üzerine içerikler yaratmasına imkân sağlamaktadır. Sosyal medya araçları yaratıcı protesto ve propaganda araçlarına dönüşebilmektedir.

Dijitalleşmeyle birlikte hayatımıza giren cep telefonu tablet gibi taşınabilir teknolojiler ise sanat atölyelerine ve tasarım stüdyolarına dönüşmektedir. Teknolojinin dijital boyutu, sanatın alışlagelen yaratım süreçlerini ve izleyenin üzerinde duyuşsal-bilişsel etki alanını derinleştirmektedir. Sanatın dijital üretimi ise siber-fiziksel sistemlerde şekillenmeye başlamış yaratıcılık üzerine yeni düşünsel ve yaratım süreçleri başlamıştır. Gelecek yeni teknolojiler ve teknikler bize yaratımda yeni devrimler için zeminler hazırlamaya devam edecektir.

## KAYNAKÇA

- Akar, H. (2011). Popüler Kültür ve Moda . Erciyes İletişim Dergisi , 1 (1) , . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erciyesiletisim/issue/5860/77573>
- Akten, E.Z (2008), Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları, İstanbul Teknik Üniversitesi, Tez (Yüksek Lisans), Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Akblut, D. (2018). Dijital Çağda Sanatın ve Sanatçının Konumu . İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi , 8 (17) , 117-123 . DOI: 10.16950/iujad.449731
- Akkoyun, B. & Dulkadir, B. (2013). Bilişim Teknolojilerinin İşletme Performansı Üzerine Etkileri ve Gaziantep İlinde Tekstil Sektöründe Bir Araştırma . Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 4 (7) , . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gumus/issue/7516/99051>
- Atan, A. , Uçan, B. & Bilsel, Ç. (2015). Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme . İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi , 7 (26) , 1-14 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iaud/issue/30074/324618>
- Atalayer, F. (1996). “Yaratıcılıkta Teknik ve Teknolojinin Gerekliği” Tasarım Teorisi Notlarına Ek.
- Arslan, C. (2018). Dijital Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri: “Aura” Kavramının Dijital Sanat Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi . Art-Sanat Dergisi , (9) , 405-413 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuarts/issue/47878/604740>
- Avcı, E. (2020). Dijital Çağda Kompozit Portreler . Art-e Sanat Dergisi , 13 (25) , 211-227 . DOI: 10.21602/sduarte.627676
- Avcı Tuğal, S. (2018). 21.Yüzyıl Çağdaş Sanat Önermesi Olarak Peter Greenaway'in Last Supper Dijital Video Enstalasyonu. Art-Sanat Dergisi , (9) , 415-426 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuarts/issue/47878/604752>
- Baudalaire, C (2014). *Modern Hayatın Ressamı*. (Çev. Lale Arslan Özcan). İstanbul, İletişim Yayınları.
- Benjamin, W (2016). *Pasajlar*. (Çev. Ahmet Cemal). İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- Cengiz, Ö. Cengiz, C. (2022). Sanatın Yeni Teknolojisi NFT Özgün ve Özgür mü? Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi. 9(1): 52-72.
- Debord, G. (Producer) Debord, G. (Director). (1974). *La SocieteduSpactacle*. Star Films.
- Elitsoy, Z.A. (2008), Toplumsal Dönüşümler Bağlamında Teknoloji-Sanat İlişkisi ve Bilişim Teknolojilerinin Estetik ve Yaratıcılığa Etkilerinin Algılanışı Üzerine Bir Araştırma, Marmara Üniversitesi, Tez (Yüksek Lisans) Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Güngör, T. (2019). Dijital Sanatta Metafizik: Temsil Kurgu ve Gerçekliğe Bakış, Erciyes Üniversitesi, Tez (Yüksek Lisans), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı.
- Gök, M. & Aydın, S. (2020). Gündelik Hayat Bağlamında Dönüşen Sanat, Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 8 (15) , 229-246 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/susbid/issue/54983/732911>
- Gökçen, Ş. (2018). Kamusal Sanat Ve Kültür Eksenli Kentsel Dönüşüm. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat , 3 (5) , 0-0 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijiia/issue/43126/522662>

- Hatıpler, M. (2017). Postmodernizm, Tüketim, Popüler Kültür ve Medya . Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi , (1) , 32-50 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bilgisosyal/issue/29145/313804>
- Kaptan, B.B. (2003). 20. Yüzyıldaki Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekan Tasarımı Eğitiminin Gelişimi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kayhan, B. "Dijital Medya İle Sanatın Dönüşümü: Çağdaş Sanatçıların Instagram Paylaşımları Üzerine Bir İnceleme". Akademik İncelemeler Dergisi 16 / 1 (Nisan 2021): 1-25 . <https://doi.org/10.17550/akademikincelemeler.838162>
- Kırbaş, H. (2021) Dijital Sanatta İmgenin Feneomenoljik Yapısı, Hacettepe Üniversitesi, Tez (Yüksk Lisans), Güzel Sanatlar Enstitüsü. Resim Anasanat Dalı
- King, B. (2016) *Arttırılmış Gerçeklik, Akıllı Dünyada Yaşam*, İstanbul, Maltepe Üniversitesi Kitapları.
- Kuruözümçü, R. (2010). Bir Dijital Ortam Ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. Sanat Dergisi , 0 (12) , 93-96 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/2600/33460>
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen Kültür Ya Da Kültürün Dijitalleşmesi: Dijital Kültür Kavramı. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi , 15 (38) , 500-513 . DOI: 10.12981/mahder.1112610
- Lefebvre, (2014), *Mekânın Üretimi*, İstanbul, Sel Yayıncılık
- Sayılğan, Ö. (2019). Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun . Sanat ve Tasarım Dergisi , 9 (2), 322-339 . DOI: 10.20488/sanattasarim.691266
- Şahin, S. (2016). Dijital Çağ ve Sanatta Yarattığı Dönüşümler . Görünüm , 1 (1) , 38-49 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gorunum/issue/22994/245938>
- Tekin Bender, M. (2014). Yaratıcılık, Kişilik ve Sanatsal Yaratma Üzerine, Erciyes Sanat., 0 (1) ,Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erciyessanat/issue/5874/77743>
- Tire, S.(2018) Sanat ve Dijital Teknoloji İlişkisinde Resim, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi
- Toprak, A. (2020). Yapay Zekâ Algoritmalarının Dijital Enstalasyona Dönüşmesi. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi , (14) , 47-59 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/euifydhd/issue/58510/808856>
- Onur, D. & Zorlu, T. (2017). Yaratıcılık Kavramı ile İlişkili Kuramsal Yaklaşımlar . İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi , 6 (3) , 1535-1552 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/itobiad/issue/30065/310394>
- Yurdabak, M. K. (2022). Nft: Dijital Sanatta Yeni Bir Perspektif Ve Getirdiği Fırsatlar Üzerine Bir Derleme. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 10 (1) , 143-153 . DOI: 10.52122/nisantasisbd.1107687