

SANAT VE TASARIMIN DÖNÜŞÜMÜ

DİJİTAL ESTETİK

EDİTÖRLER

Doç. Dr. Ali Can Metin, Doç. Dr. Tuba Batu



**SANAT VE TASARIMIN DÖNÜŞÜMÜ:
DİJİTAL ESTETİK**

TRANSFORMATION OF ART AND DESIGN:
DIGITAL AESTHETIC

Editörler:

Doç. Dr. Ali Can Metin

Doç. Dr. Tuba Batu



SANAT VE TASARIMIN DÖNÜŞÜMÜ: DİJİTAL ESTETİK

*TRANSFORMATION OF ART AND DESIGN:
DIGITAL AESTHETIC*

Editörler:

Doç. Dr. Ali Can Metin

Doç. Dr. Tuba Batu

Türkçe Dil Editörü: Dr. Öğr. Üyesi Cem Çınar

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek

Kapak ve Sayfa Tasarımı: Ali Can Metin

Kapak İllüstrasyonu: Oğuz Tunç

Baskı: EYLÜL 2024

Yayıncı Sertifika No: 49837

ISBN: 978-625-6069-62-6

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel: 0 232 484 88 68

www.duvar yayinlari.com / duvarkitabevi@gmail.com

"Bu kitapta yayınlanan yazıların tüm sorumluluğu yazar(lar)a aittir."

EDİTÖRDEN

Sanat ve tasarım, tanımlanabilir olduđu andan itibaren icra edenin deneyimleri ile meydana gelmektedir. Sanatçı gördüğünü düşünür, simgeler, dönüştürür ve bunu bir eser ile somutlaştırır. Günümüzde gördüklerimizin ne kadar hızlı değiştiğini bir düşünün. Dijitalleşen dünyada sanatçının deneyimledikleri teknolojinin bir yansıması olarak sürekli değişir. Bu değişimin sonucunda da üretilen sanat veya tasarım nesnesinin; yaratım süreci, varoluş formu, ifade biçimi, estetik anlayışı, sergilenme yöntemi, v.b dönüşüme uğramaktadır. David Hockney'in de dediği gibi "Sanat her zaman görmekle ilgilidir; yeni teknolojiler gördüklerini değiştirir." Gördüklerimizin ve hayal ettiklerimizin bu denli hızla değiştiği bir çağda "Sanat ve Tasarımın Dönüşümü: Dijital Estetik" kitabı, "şu anın" sanat algısı ve üretim alanları üzerine farklı alt başlıklarda sanat ve tasarım konularını derinlemesine inceleyen bir araştırmalar bütünüdür. Araştırmalar değişimin derinliklerine ışık tutarak, dijital çağın estetik anlayışını ve yaratıcı süreçlerin nasıl yeniden şekillendirdiğini incelemektedir.

Kitapta yer alan her bir bölüm, dijital teknolojilerin sanat ve tasarım alanlarına kattığı yenilikleri ve bu yeniliklerin nasıl yeniden sanat nesnesine dönüştüğünü derinlemesine araştırmaktadır. Kitap sadece teorik bir içerik sunmakla kalmayıp, aynı zamanda dijitalleşen sanatın pratiğe nasıl yansıdığını örnekleri ile gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda dijital enstrümanların sanat ve tasarıma katkıda bulunduğu yaratıcı süreç ve bu sürecin dönüşüm aşamaları ve evrensel diline sağladığı katkılara odaklanmaktadır.

Çalışmalar; Güzel Sanatlar Temel Alanı kapsamında yer alan dijitalleşmenin etkisiyle dönüşüme uğrayan sanat ve tasarım konularını ele almaktadır. Bölümlerde; Siberpunk akımının çağdaş sanattaki yansımaları, Sinemanın dijitalleşmesiyle genişleyen film öznesinde deneyimin nasıl gerçekleştiği, Yapay zekâ destekli dijital sanat ve tasarım üretimlerinin yaratıcılık ve eser sahipliği sorunsalı ile Dijital teknolojilerin Transmedya, Ses, Sahne ve Moda tasarımına etkileri konuları tartışılmıştır. Yazarlar bu konuları ele alırken hem akademik birikimlerini hem de sanatçı-tasarımcı pratiklerini bu araştırmaya yansıtarak dijital estetiğin sanat ve tasarıma olan etkilerini birçok açıdan sorgulamışlardır. Bu yanılla kitabın; sanatçılara, tasarımcılara ve adaylarına aynı zamanda bu alana ilgi duyan herkese önemli bir kaynak oluşturacağını öngörüyoruz. Keyifli okumalar dilerim.

Ali Can Metin, Çanakkale, 2024

İÇİNDEKİLER

- 7 **SİBERPUNK AKIMI VE ÇAĞDAŞ SANATTAKİ KARŞILIKLARI**
ARİF ÇEKDERİ / ORCID ID: 0000-0002-6977-136X
- 37 **SİNEMANIN DİJİTALLEŞMESİYLE GENİŞLEYEN FİLM ONTOLOJİSİNE
TRANSENDENTAL BİR YAKLAŞIM**
CEM ÇINAR / ORCID ID: 0000-0002-8936-0293
- 53 **YAPAY ZEKA DESTEKLİ DİJİTAL SANAT VE TASARIM ÜRETİMLERİNİN
YARATICILIK VE ESER SAHİPLİĞİ SORUNSALI: YAPAY ZEKA VE SANATÇININ ROLÜ**
DİDE AKDAĞ SATIR / ORCID ID: 0000-0001-6238-8731
- 67 **DİJİTAL ÇAĞDA SES TASARIMININ DÖNÜŞÜMÜ**
GÖKHAN ALTINBAŞ / ORCID ID: 0000-0002-4803-562X
- 81 **MODA TASARIM ENDÜSTRİSİNDE DİJİTALLEŞME**
GÜLŞAH POLAT TURHAN / ORCID ID: 0000-0001-7963-6172
- 89 **AKIRA KUROSAWA SİNEMASINDAN THE MANDALORIAN TELEVİZYON
SERİSİNE KADAR TRANSMEDYANIN GELİŞİMİ VE GÖRSEL EFEKT
TEKNOLOJİLERİNE ETKİSİ**
İLKAN DEVRİM DİNÇ / ORCID ID: 0000-0002-4706-7590
- 103 **GEÇMİŞİN YARINI: TARİHSEL BENZER SÜREÇLER IŞIĞINDA YAPAY ZEKA
DEVRİMİNİN, DİJİTAL SANAT VE TASARIM ÜRETİMİNE OLASI ETKİLERİ
HAKKINDA BİR ÖNERME**
OĞUZ TUNÇ / ORCID ID: 0000-0002-2062-0675
- 117 **EKRANDAN SAHNEYE BİR BAKIŞ: DÜNYADAN ÖRNEKLER VE
İSTANBULİMPRO TOPLULUĞUNUN UYGULAMALARI**
SİMTEN DEMİRKOL / ORCID ID: 0000-0002-7828-1362

SİBERPUNK AKIMI VE ÇAĞDAŞ SANATTAKİ KARŞILIKLARI

ARIF ÇEKDERİ

GİRİŞ

Başlangıçta bilim kurgu edebi bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Siberpunk türü de bilimkurgu türünün alt türlerinden birisi olarak ortaya çıkmış ve yine ilk ürünlerini edebiyat alanında vermiştir. Daha sonra sinemanın gelişmesi ile birlikte ve soğuk savaş döneminden sonra gelişen tarihsel süreçte, bilim kurgu türü çeşitli dallara ayrılmıştır. Siberpunk alt türü de bu türler içerisinde bir modernizm eleştirisi olarak gelişmiştir.

Dünya savaşlarının getirdiği yıkımlardan sonra teknolojinin kötüye kullanılabilirliği gerçeği ile yüzleşmek gereği ortaya çıkar. Ancak bu durum yanlış bir şekilde teknolojiye karşı güvensizlik şeklinde etkisini göstermiştir. Teknolojiyi kullananın insan olduğu ve burada önemli olan belirleyicinin insanın niyeti olduğu göz önünde bulundurulursa, olumsuz sonuçların sorumlusunun teknoloji olarak kabul edilmesinin yanlış bir değerlendirme olduğu anlaşılacaktır. II. Dünya Savaşı sonunda Japonya'ya atılan atom bombaları gibi nasıl çalıştıklarının anlaşılması zor fakat savaşların gidişatını değiştiren yüksek teknoloji ürünü silahların da bu yanlış değerlendirmede etkisi büyüktür. Bütün bu gelişmeler sonucunda modernist değerlerin bir sonucu olan teknoloji kuşku konusu olmuştur. İlerleyen süreçte bu kuşku siberpunk akımı içerisinde kendisini gösterecektir. Kısaca siberpunk akımı anlatılarında teknoloji parlak bir gelecek getirmemiştir.

Postmodern hareketler Dünya savaşlarını modernizmin ideallerinin sonucu olarak görmüş ve modernist idealleri eleştirmiştir. Bu durumda siberpunk akımının geleceğe karşı umutsuz olma tavrının bir anlamda modernizm eleştirisi hareketlerin uzantısı olduğunu söyleyebiliriz. Akım bu postmodern yapısından dolayı aynı zamanda farklı alanları da bir araya getirmektedir. Siberpunk, Film Noir'dan kıyamet sonrası distopyalarına, sokak seviyesi teknolojiden siber uzaya kadar genişleyen bir alanda ürünler veren bir akımdır. Edebiyat, sinema, bilgisayar oyunları, fanzinler, farklı müzik türleri gibi alanlarda ürünler veren siberpunk akımında her ürünün ortak noktaları olmakla birlikte, bu ürünlerin siberpunk'ı bütünüyle yansıtmayı yansıtmadıkları tartışmaya açıktır. Bu sebeple siberpunk terimini en temelinden ele almak yerinde olacaktır.

1. SİBERPUNK TERİMİNİN AÇILIMI

Siberpunk en basit anlamda “ileri teknoloji ve düşük yaşam seviyesi” bakış açısı ile belirlenmiş bir bilim kurgu türüdür. Bu tür adını, 1980 yılında Bruce Bethke tarafından yazılmış ve 1983 yılında Amazing Science Fiction Stories (Kasım 1983-İnanılmaz Bilim Kurgu Öyküleri) adlı bir dergide yayınlanmış olan ve bir hacker çetesini konu alan ‘Siberpunk’ adlı öyküden almaktadır (Ersümer, 2009, s. 83) (Demirci, 2007, s. 7).

Siber ve punk kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiş siberpunk kelimesinin siber kısmı sibernetik kökeninden gelmektedir. Sibernetik ise kökünü eski Yunanca “Kübernetes” ve Latince “Gubernare”den almaktadır. Bu kelimelerin ikisi de “sevk ve idare” anlamına gelmektedir. Platon (M.Ö. 428-348) Kübernetes’i “idare etme sanatı” anlamında kullanmıştır. Platon “Kübernetes yalnız ruhları değil, bedenleri ve malları da büyük tehlikelerden kurtarır” sözüyle deyim geniş sınırlarını, daha doğrusu sınırsızlığını belirtmiştir (Songar, 1991, s. 3-4). Kaos ve Siber Kültür kitabının yazarı Timothy Leary Kübernetes’i pilot kelimesi ile ilişkilendirir. Kübernetes kelimesinin Helenik kökeni, coğrafyanın şekillendirdiği söylenen Sokratik-Platoncu bağımsızlık ve bireysel özgüven geleneklerini yansıması bakımından önemlidir. Gururlu küçük Yunan şehir devletleri, Asya’nın kara ordularından dağlarla korunan, bereketli Akdeniz’e doğru uzanan yarımada parçalarının üzerinde konumlanmışlardır. (Leary, 1994, s. 64)

1834 yılında ünlü fizikçi André-Marie Ampere de Sibernetik’i idare etme bilimi anlamında kullanmıştır. Fransızca “Hükümet” kelimesi karşılığı olan “Gouvernement” kelimesi, “hükmetme, idare etme” karşılığı “gouverner” deyimini de Latince “Gubernare” kökünden gelir. “Sibernetik” bir çeşit “idare bilimi” (yönetim bilimi de denilebilir) anlamına gelmektedir. Bu anlamda ve gerçek bir bilim dalı olarak ise Sibernetik çok yeni bir bilim dalıdır ve kökeni 1940 senesine kadar uzanır. 1943 yılında Amerika’da Philosophy of Science (Bilim Felsefesi) dergisinde yayınlanan ve Rosenblueth, Wiener ve Bigelow’un imzalarını taşıyan Behaviour, Purpose and Teleology (Davranış, Amaç ve Hedef) isimli makale bir anlamda Sibernetik’in doğum belgesidir. (Songar, 1991, s. 3-4) Bu makalenin yazarlarından Norbert Wiener 1948 yılında şu şekilde ifade etmiştir; “İster makede ister hayvanda olsun, kontrol ve iletişim teorisi alanının tamamını, Yunancada dümenci anlamına gelen Sibernetik adıyla adlandırmaya karar verdik” (Leary, 1994, s. 65). Kelime ilerleyen süreçte çok daha fazla bilgisayar teknolojileri ile ilişkilendirilmiş ve siber denilince ilk akla gelen şey bilgisayarlar ile sağlanan dijital bilgi alışverişi haline gelmiştir. Terim teknolojinin tedirgin edici bir hızla gelişimine paralel olarak, teknoloji ve beden birleşimi fikirleriyle birlikte anılır olmuştur. “Daha da kaygı verici bir yorum, sibernetiği “insan

kontrol mekanizmalarının incelenmesi ve bunların mekanik veya elektronik sistemlerle deđiřtirilmesi” olarak tanımlar” (Leary, 1994, s. 65). Kelimenin tüm bu kökenlerinden sonra edindiđi son anlamı siberpunk içinde daha tanımlayıcı hale gelmiřtir.

Bahsi geçtiđi üzere Bruce Bethke, siberpunk teriminin yaratıcısıdır. Bethke teriminin oluřturulma sürecinde aktif olarak punk tutumları ile yüksek teknolojinin yan yana gelmesini sađlayan yeni bir terim icat etmeye çalıřtıđından bahseder ve akabinde terimini nasıl ortaya çıkarttıđını řu sözleriyle ifade eder; “Kelimeyi gerçekte nasıl yarattım? Sanırım yeni bir kelimenin ortaya çıkma řekli: sentez yoluyla. Bir avuç dolusu kökü (siber, tekno ve diđerleri) aldım ve bunları sosyal olarak yanlış yönlendirilmiş gençlere yönelik bir dizi terimle karıřtırdım ve bir tanesi kulađa dođru gelene kadar çeřitli kombinasyonları denedim” (Bethke, 1997).

Siberpunk teriminin diđer yarısı olan Punk’a deđinecek olursak, söyleyebiliriz ki Punk terimi bir tür kimlik seçiminin yanında, İngilizcede serseri anlamına da gelir. Merriam Webster Sözlüğüne göre punk; deneyimsiz genç bir kiři... sıradan bir gangster, serseri veya kabadayı gibi anlamlara da gelmektedir (Merriam Webster’s Collegiate Dictionary, 1996, s. 948). Bu tanımlamaya rađmen punk’ın aslında kendi költürü olan bir müzik türü olduđunu söylemek gerekir. Serseri anlamına oranla Punk Rock hareketi de költürel olarak siberpunk akımı tanımının altını doldurur. Bu bağlamda Punk Rock hareketine de kısaca deđinmek kavramın altının daha fazla dolması açısından yerinde olacaktır.

Punk terimi 1970’li yılların bařında New York’ta ortaya çıkan ve İngiltere’de gelişen, punk rock isimli bir müzik türünün merkezde olduđu alt költürün ismidir. Makineleşme sonucu ihtiyaç duyulmayan iř gücünün iřsizlik sorununa yol açması ve sosyal eřsizlik gibi sorunlar, gençlerde modern toplumun deđerlerine karřı hayal kırıklıđı ile sonuçlanmıřtır. Bu hayal kırıklıđı ile açığa çıkan öfke ise punk akımının güdüleyicisi olmuřtur. Punk fenomeninin Büyük Britanya’daki ekonomik ve toplumsal eřsizlikle olan bariz iliřkisini inkâr etmek, hareketin felsefi temellerinin geçerliliđini inkâr etmek anlamına gelir. Esas itibariyle İngiltere’de Punk, imkânları kıt olan iřçi sınıfından beyaz gençlerin oluřturduđu bir harekettir (O’hara, 2003, s. 27). Punk denilince ilk akla gelen grup olan İngiliz Sex Pistols grubunun God Save The Queen řarkısında geçen no future, no future for you (gelecek yok, senin için gelecek yok) sözleri punk akımının sloganı haline dönuřmüřtür. Bir punk’ın tanımlayıcı özelliklerinden olan; içerisinde yařanılan topluma yabancılaşma, dıřlanmıřlık ve bu uyumsuzluđun dıřa vurumu olan farklı dıř görünüřler gibi özellikler daha sonra siberpunk akımı tarafından da sahiplenilecektir.

Punk terimini biraz daha irdelemek siberpunk felsefesini anlamak açısından uygun olacaktır. Craic O'hara Punk Felsefesi isimli kitabında punk hareketi ile Fütürizm (Gelecekçilik) arasındaki paralellikten bahseder. (O'hara, 2003, s. 33) Fütüristlerin geleneksel değerlere karşı olan öfkeli tutumları ile punkların modern toplum yapısına karşı öfkeleri arasında bir paralellik vardır. Buna rağmen fütüristlerin makineleşme ve teknolojiye yönelik olumlu tutumlarını punk hareketinde doğrudan görmek söz konusu değildir. Aksine dolaylı olarak punk'ın anarşizm ile ilişkisinden ötürü kapitalist üretim biçimlerinden olan makineleşmeye karşı bir tavır geliştirecekleri beklenebilir. Makineleşmeye karşı bu dolaylı mesafeli duruş ise "no future" felsefesini destekler. Bu şekilde bir düşünüş şekli ise siberpunk akımının geleceğe karşı umutsuz bakışında kendini gösterecektir. "Punk hareketini etkileyen başka bir unsur da Fütüristlerin seçtiği giyim tarzıdır. Fütüristler edepsiz ve şoke edici kıyafetleriyle, küpe ve makyajlarıyla sanat karşıtı mesajlarını sokaklara taşımayı amaçlıyorlardı. Aynı giyim tarzı daha sonra modalarıyla dikkat çeken Londra'da King's Road'daki Punk'lar tarafından da sergilenmiştir" (O'hara, 2003, s. 34).

Punkların tercih ettiği piercingler, küpeler, dövmelemler ve punk akımı ile özdeşleşmiş Kuzey Amerikalı Iroquois yerlilerinin saç stili olan Mohawk, Modern İllkeller Hareketi ile ilişkilendirilebilir. Modern toplumun değerlerine karşı yerel toplumların kültürlerini alternatif olarak öneren bu hareket içerisinde yerel halkların bedene müdahale ritüelleri günümüze taşınır. Bu tarz modifikasyonların uygulanması ise siberpunk akımı içerisinde sıklıkla karşılaştığımız yüksek teknoloji ürünü protezlerin köklerini oluşturur. Bu tarz bedensel modifikasyonların yaygınlaşması ve beden kabiliyetlerini genişleten protezlerin yaygınlaşması arasında bir köprü vardır. Son olarak "Bethke, popüler punk imgelerinden biri olan "mohawk saçı" bilgisayar kurdu kahramanların başına ilk konduranlardan olduğunu söylüyor... Ama siberpunk'ın punk kültürüyle ortaklığı şekilden ya da tercih edilen müzikten ziyade, kahramanların tavırlarıyla (ya da daha çok, dışında) nasıl konumlandırıldıklarıyla ilgilidir" (Kutlu, 2004, s. 95).

2.SİBERPUNK'IN TARİHSEL GELİŞİMİ VE SİBERPUNK'IN

ELE ALDIĞI KONULAR

En başından ele alırsak, bilim kurgu çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan film, roman vb. üretimlerdir (TDK, 2024). Akımın kökenleri antik çağa ve mitolojiye kadar dayandırılabilir. Örnek olarak Gılgamış Destanı ölümsüzlük arayışı örneğiyle günümüzdeki Transhümanizm ve Post Hümanizm gibi akımlar ile paralellik gösterir. İlk bilim kurgu eseri olarak gösterilen Samsat'lı Lukianos'un M.S. 175 dolaylarında yazdığı Gerçek Tarih isimli yapıtı, Güneşliler ve Aylılar arasında geçen bir savaşa değinmektedir (Boissoneault, 2014). Japon Folklorundaki denizler altındaki zamanın farklı işlediği bir ejder sarayından bahsedilen Urashima Taro Hikayesi ve

Hint Destanlarından olan Ramayana'da işlenen Vimana isimli uçabilen araçlar ve konuşabilen maymunlar ve ayılardan oluşturulmuş orduların hikayeleri, ilksel bilim kurgu özellikleri göstermektedirler.

Ancak modern anlamda bilim kurgunun gelişimi daha yakın zamanlarda gerçekleşmiştir. Siberpunk özelinde bilim kurgunun gelişmesinde sosyokültürel yapının etkisi inkâr edilemez. Sanayi Devrimi ile birlikte seri üretimin yapıldığı merkezlere yoğun göçler yaşanmış, kırsal kesimdeki yaşam tarzı yerini, bireylerin birbirine çok yakın yaşadığı, kalabalık, ruhsal gerilimi yüksek yaşam biçimine bırakmıştır. Nüfus artışıyla sınıfsal uçurumun doğru orantılı bir şekilde arttığı böyle bir Dünya daha 18. Yüzyıldan bilim kurgu türünün özellikle de siberpunk türünün ana arka planını şekillendirmiştir. Bu dönemin Mary Wolstonecraft Shelley (1797 -1851 Frankenstein; or, The Modern Prometheus), Herbert George Wells (1866 – 1947 The Time Machine The Island of Doctor Moreau), Jules Verne (1828 -1905 Journey to the Center of the Earth , Twenty Thousand Leagues Under the Seas) , Robert Louis Stevenson(1850-1894 Treasure Island, Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde) gibi ünlü yazarları bilimin karanlık yüzünü ele alırken aynı zamanda edebiyat alanında bilim kurgunun ilk örneklerini de vermişlerdir. Bu süreçte artık sinema da devreye girer. Fransız yönetmen George Méliés'nin Aya Seyahat Filmi (Le Voyage Dans La Lune) 1902 yılında çekilmiştir. Daha sonra 1926 yılında Amerika'da Hugo Ödüllerine de ismini verecek olan Hugo Gernsback, Amazing Stories isimli dergiyi yayınlamaya başlar. Böylece bu dergi ile birlikte bilim kurgu terimi ilk kez kullanılır ve tarihte yerini almış olur. 1930'lu yılların sonlarında yayınlanmaya başlanan ve 1950lere kadar devam eden John W. Campbell'ın editörlüğünü yaptığı Astounding Science Fiction Dergisi ile birlikte ise bilim kurgu altın çağını yaşamıştır. Bu dönem aynı zamanda Katı Bilim Kurgu Dönemi olarak adlandırılır. Birinci nesil bilim kurgu yazarlarından sonra Dünya iki Dünya savaşını atlatmış ve soğuk savaş dönemine girilmiştir. Nükleer tehdit korkusu ve yine tehdit olarak görülen komünist düşüncenin yayılmasını engellemek için gelişen baskı ortamında Yeni Dalga Bilim Kurgu akımı şekillenmiştir. Yeni dalga akımından da siberpunk türü gelişecektir.

Söz bu konudayken bilim kurgunun diğer alt türlerine de değinilebilir. Bilimsel gerçeklere bağlı, mümkün olduğu kadar tutarlı Katı Bilim Kurgu (Hard Science Fiction) ve bilimsel gelişmelerin sosyolojik boyutunu da ele alan Hafif Bilim Kurgu (Soft Science Fiction) belli başlı ana iki daldır. Bilim kurgunun Askeri Bilim Kurgu, Steampunk, Uzay Operası gibi farklı alt dalları da gelişmiştir. Daha sonra Hafif Bilim Kurgu Dalından Yeni Dalga Bilim Kurgu dalı gelişir. Scott Bukatman Terminal Identity isimli kitabında yeni dalga bilim kurgu akımını siberpunk'ın kökeni ile ilişkilendirir;

Siberpunk bilim kurgu içindeki iki geleneğin mirasçısıdır: ilki, 1930'lardan kalma, geniş teknik ayrıntılara ve tahmin gücüne sahip sözde "sert" bilim kurgu (Hard Science Fiction) ve John W. Campbell'ın editörlüğünde Şaşırtıcı Bilim Kurgu (Astounding Science Fiction). Sert bilim kurgu her zaman daha geleneksel edebi değerleri küçümsemiştir ve şüphesiz Heinlein ve Asimov'un eserlerinde yer alan "karton" karakterleri sadece çekiciliğinin bir parçası değil, aynı zamanda psikolojik olmaktan ziyade felsefi bir ilgi türü olarak bilim kurgunun önemli bir yönüdürler. Böylece paradoksal olarak, ama belki de kaçınılmaz olarak, siberpunk'ın formunu aldığı diğer gelenek 1960'larda ortaya çıkan (yine sözde) Yeni Dalga bilim kurgu yazarlarının açıkça deneysel yazılarıdır (Bukatman, 1993, s. 138).

Özlem Şahin Soy, Siberpunk: İleri Teknoloji ve Sefil Hayatlar isimli makalesinde siberpunk'ı yeni dalgaya da kısmen tepki olarak çıkan İkinci Nesil Yeni Dalga olarak tanımlar (Soy, 2022, s. 8). Bu noktaya kadar bilim kurgu kültürü, modernizmin ilerlemeci mantığı ile eş zamanlı ilerlemiştir fakat sonrasında 1960'lı yıllardaki toplumsal hareketlerden de etkilenecek ve değişim gösterecektir. Örnek vermek gerekirse, teknoloji gibi 60'lı ve 70'li yıllarda temeli atılıp, geliştirilen ürünler ve kavramlar 1980'li yıllarda halka inmeye başlar. Bilim kurgu tarihinden de anlaşılacağı gibi siberpunk'ta aslında 20. Yüzyılın başlarından itibaren bilim kurgu edebiyatı içerisinde şekillenip 80'li yıllarda ortaya çıkan bir harekettir. Siberpunk'ın önemi bu noktada anlaşılır. Halil Turhanlı'nın bir cümlesiyle bu durum daha fazla açıklık kazanır. Turhanlı'ya göre bilim kurgu gibi geleceği görebilme savındaki bir yazın türü içinde bulunduğu zamanın gerisinde kalmıştır. Siberpunk (Cyberpunk) bilim kurguyu zamana uydurmuş ve bir başka anlatımla zeitgest'ı yakalamasını sağlamıştır (Turhanlı, 1994, s. 155) .

Düşünsel zeminin hazır olmasıyla akım yükselişe geçer. "Siberpunk sözcüğünün yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanması, Washington Post Gazetesinde yayınlanan SF in the Eighties (Seksenlerde Bilim Kurgu) adlı makalede (1984) William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cadigan ve Greg Bear'dan oluşan bir grup bilimkurgu yazarının 'siberpunklar' şeklinde tanıtılması ile gerçekleşir" (Ersümer, 2009, s. 84). "Bunun yanında, uzun bir süre doğrudan "The Movement"(Hareket) olarak da anılan bu yazar grubu ve onlardan etkilenenler daha bir çok adlandırma denemesiyle karşı karşıya kalmıştır. Örneğin Radikal Bilim kurgu, Yasadışı Teknologlar, Seksenler Dalgası, Neuromantikler veya Aynagözlükler Grubu gibi (Ersümer, 2006, s. 36). Herlander Elias'a göre "Siberpunk yazarlarının metinleri o kadar keskindir ki, yazdıkları akım "Radikal Bilim Kurgu" olarak anılmıştır,

siberpunk yazarları “Ayna Gözlüklü Gruplar” ve “Sert Bilim Kurgu Çekirdeği” olarak etiketlenmeye başlanmıştır (Elias, 2009, s. 12).

William Gibson	<u>Neuromancer(1984), (Kont Sıfır) Count Zero(1986), (Mona Lisa Aşırı Yükleme) Mona Lisa Overdrive(1988), Burning Chrome(1982), Johnny Mnemonic(1981)</u>
Robert Anson Heinlein	<i>(Ay Zalim Bir Sevgilidir) The Moon is a Harsh Mistress(1966)</i>
Bruce Sterling	<i>Involunt Ocean(1977), Schismatrix (1985) ve Island in the Net (1988) by (1954),</i>
John Shirley	<i>City Come A-Walkin' (1980),Transmaniacon (1979) ve Three-Ring Psychus (1980)</i>
John Brunner	<i>Stand on Zanzibar(1968) and (Şok Dalgası Süvarisi) Shockwave Rider(1975)</i>
Thomas Pynchon	<i>(Yerçekiminin Gökkuşuğu) Gravity's Rainbow (1973)</i>
Alfred Bester	<i>(Yıkıma giden adam) The Demolished Man ve (Kaplan Kaplan)The Stars My Destination</i>
Roger Zelazny	<i>Creatures of Light and Darkness</i>
Philip K. Dick	<i>(Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi?) Do Androids Dream of Electric Sheep?(1968)</i>
Greg Bear	<i>Blood Music (1985), Eon(1985)</i>

Tablo 1: Bazı Siberpunk Yazarları ve Eserleri

Yukarıda değinilen yazarlar içerisinde yer alan, yazdığı roman ve hikâyelerle siberpunk akımının en önemli temsilcisi konumundaki William Gibson, 1970'lerin sonlarına doğru yazarlık kariyerine başlamıştır. Yazar, 1982'de Burning Chrome adlı öyküyle siberpunk türünün prototipini ortaya koymuştur (Barut, 2022, s. 34). Bruce Bethke siberpunk terimini icat ettiğini hiçbir zaman iddia etmediğini söyler ve bu onurun esas olarak “Hareket”in tanımlayıcı eseri olmaya devam eden 1984 tarihli romanı Neuromancer ile William Gibson'a ait olduğunu belirtir (Bethke, 1997, 2000). Ayrıca Gibson'a, 1982'de Omni Dergisi tarafından yayınlanan “Burning Chrome” adlı kısa romanında “siberuzay” terimini icat ettiği için teşekkür edilebilir (Fabien, 2021). Ancak her şeye rağmen bu türün William Gibson tarafından da icat edilmediği bilinir çünkü bu tür, 80'lerden önceki çoğu bilim kurguda var olan ütöpic ve uygunsuz geleceklere son vermek isteyen birkaç yazarın çıkarlarıyla ilgilidir (Elias, 2009, s. 12). Bu yazarlar ve eserlerinden bazıları yukarıdaki tabloda verilmiştir. Yine de Neuromancer'ın siberpunk'ın edebiyat alanındaki içerik ve estetik sınırları belirlediğini söyleyebiliriz (Ersümer, 2009, s. 86).

1 Aynalı güneş gözlükleri 82'nin ilk günlerinden beri bir Hareket totemi olmuştur. Bunun nedenlerini kavramak zor değil. Aynalı gözlükler, gözleri gizleyerek normallik güçlerinin kişinin deli ve muhtemelen tehlikeli olduğunu fark etmesini engeller. Onlar güneşe bakan vizyonerin, motorcunun, rockçının, polis ve benzeri kanun kaçaklarının sembolüdür. Tercihen krom ve mat siyah olan aynalı gözlükler bir tür edebi rozet olarak Hareketin totem rengi olarak hikâyeden hikâyeye, görünür (Sterling, 2017).

Akımın edebi arka planından sonra siberpunk'ın görsel arka planına değinilebilir. "1976'da Fransız Metal Hurlant dergisinde iki bölüm halinde tefrika edilen Dan O'Bannon tarafından yazılıp Moebius tarafından resimlenen The Long Tomorrow adlı çizgi roman, siberpunk türünün ilk başvuru kaynaklarından (Alaca, 2022, s. 14)". Gerçek ismi Jean Giraud olan Fransız çizer Moebius'un The Long Tomorrow adlı çizgi romanı Blade Runner filmi için esin kaynağı olmuştur. Prodüksiyon aşamasında da çalışması istenen çizerin, başka bir projeye ilgilendiği için teklifi geri çevirdiği bilinmektedir (NTV, 2012).



Resim.1 Moebius, Long Tomorrow Sayfası

https://www.reddit.com/r/bladerunner/comments/awuh63/the_long_tomorrow_by_moebius_blade_runners_visual/

Siberpunk denilince edebiyat kadar sinemadan da bahsetmek gerekmektedir. Siberpunk akımının görsel estetiğinin bir anlamda, 1980'li yılların başlarında gösterime çıkan bilim kurgu filmleriyle oluştuğunu söylemek yerinde olacaktır. Bu filmlerden en önemlisi, ilk siberpunk filmi olarak da bilinen Ridley Scott'ın yönettiği Philip K. Dick'in kitabı "Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?(Do Androids Dream of Electric Sheep)"'in 1982'de yapılan sinema uyarlaması Blade Runner filmidir. Siberpunk yazarı Tom Maddox'un ifadesiyle 80'lerin ortasında siberpunk, hem edebiyatta hem de filmde bilim kurgu üretmenin yeni bir yolu olarak ortaya çıkar ve William Gibson'ın Neuromancer'ı birincil kitapken en önemli filmi Blade Runner'dır (Maddox, 2012). Blade Runner siberpunk türü için bir ilk olmasının yanında farklı bir boyut da açar. İçerik dahilinde filmde ne androidler vardır ne de siborglar, tüm bunların aksine Tyrell Şirketi tarafından 'insandan daha insan' sloganıyla genetik mühendisliği ile üretilmiş replikant olarak adlandırılan Nexus 6 serisi klonlar mevcuttur. Filmin konusu ise özetle insan olup olmadıkları ayırt edilemeyen bu klonları avlamakla görevlendirilen bir avcının klonlar ile olan karmaşık ilişkisidir. Filmdeki avcının replikant olup olmadığı günümüzde bile net bir şekilde cevaplanmamış bir sorudur. Film bu konuyu işlerken derin varoluşsal sorgulamalara girer. Filmde siberpunk için vazgeçilmez konulardan olan makine ile bütünleşme, zamanına göre çok daha ileri bir noktaya sıçrayarak zihnin ya da bilincin insanı tanımlayan şey olup olmadığı noktasına ulaşır. Organik mekanik replikantlar üzerinden insan ve insan olmayan arasındaki sınırlar böylece 1982 yılından aşılmış olur. Dani Cavallaro, Cyberpunk and Cyberculture isimli kitabında Blade Runner'ın birey ile hafıza, gerçek ile simüle edilen, insan ile öteki arasındaki ilişkiye dair geleneksel yaklaşımları sorgularken Gabriele Schwab'ın Cyborgs Postmodern Phantasms of Body and Mind isimli çalışmasından etkileyici bir bölüm aktarır;

Organlarımızı ve duyularımızı genişletmeyi amaçlayan teknoloji, üstelik ölümsüzlük ve aşkınlık hayallerimizi desteklemek için, teknolojik projelere ve hayallere sığındığımızda kendimiz olduğumuzu düşündüğümüz konular olarak bizi yok ederek korumak istediklerimizi tehdit ediyor gibi görünüyor (Schwab, 1987, s. 81).

Cavallaro'nun bu paragraftan sonraki ifadesiyle "Siberpunk ısrarla gösterir ki insan hafızası zapt edilemez ve güvenilmezdir. Gibson'ın Neuromancer'ının ifadesine göre, bilgisayarlar tarafından erişilebilir, düzenlenebilir ve manipüle edilebilirler" (Cavallaro, 2000, s. 206). Bu konu teknolojik işgal konusu ile ilişkilidir ve Blade Runner'dan sonraki birçok filmde işlenerek siberpunk'tan transhumanizm'e kapı aralayacak bir geçiş noktasıdır. Bu noktada siberpunk'ın önde gelen konularından biri olan bilgisayarlara bağlanarak siber uzayda var olma gibi farklı varoluş düzlemlerinin ön değerlendirilmesi erken bir tarihte yapılır.

Siberpunk için baskın bir diğer konuda teknolojinin herkes için ulaşılabilir bir hale getirilmesidir. Kutlukhan Kutlu, Blade Runner bağlamında, klon üretiminin siberpunk'un bir diğer motifi çok uluslu şirketler ile olan ilişkisine değinirken, siberpunk akımının en önemli ögesi olan teknolojinin sokağa inmesi konusuna parmak basar;

Tyrell şirketinin yaptığı aslında, standart simülasyon üreticisinin yaptığından çok da farklı değil. İdeal simülasyonu üretmek için, ürünü aslına mümkün mertebe yakın kılmaya çalışıyor. Aradaki fark insanın ayırt edemeyeceği kadar azalınca, taklit saptayan makineler devreye giriyor. Siberpunk'ta sıklıkla gördüğümüz bir tema bu: Teknoloji ile güçsüz bırakılan insan, gücü yeniden ele alabilmek için mecburen aynı kaynağa, teknolojiye bel bağlıyor. Ancak "Blade Runner'ın aksine çoğu siberpunk öyküsünde bu iş kanun güçleri eliyle değil, teknolojinin üretildiği çizgisinden saptırılmasıyla, "sokağa inmesi" ile gerçekleşiyor (Kutlu, 2004, s. 95).

Fransız çizir Moebius'tan ilham alarak Blade Runner filmi ile birlikte aynı zamanda, arkasında büyük bir şirketin yüksek bina görüntüsüyle siberpunk akımının renk paleti de iyice belirginleşir; yüksek teknoloji kullanımına meraklı Uzak Doğu ülkelerinin neon ışıklarıyla aydınlatılan kent manzarası... Blade Runner erken siberpunk estetiği konusunda o kadar belirleyici olmuştur ki, Gibson bir söyleşisinde, "Blade Runner'a gittiği sıralarda Neuromancer'ı yazmakta olduğunu ve kafasında kurguladığı şeyleri perdede görmenin ona çok acı verici geldiğini söylemiştir" (Kutlu, 2004, s. 98). Bunun yanında 1940 ve 1950'li yıllarda gelişmiş Film Noir (Kara Film) türü de siberpunk estetiğini etkilemiştir. Böylece bir anlamda siberpunk'ın Film Noir ile Gelecekçiliği birleştirerek yeni bir tür ortaya çıkarttığını söyleyebiliriz.



Resim.2 Blade Runner Tyrell Binası

<https://mrwallpaper.com/wallpapers/blade-runner-tyrell-building-headquarters-b2x16tp59isdn0bs.html>

İkisi de, Blade Runner'ın da yayın tarihi olan 1982 yılında çıkan David Cronenberg'in Videodrome filmi ve Steven Lisberger'in Tron filmi teknoloji ile bütünleşme ve sanal gerçeklik konusunu ele alarak, daha internet yaygınlaşmamışken günümüz gerçekliğini öngörmüş, siberpunk ögesini yansıtan diğer filmlerdir. Teknolojik işgal konusu bu tarz filmlerle başlayıp 90'lı yılların başlarında da devam etmiştir. Terminator (James Cameron) ve Robocop (Paul Verhoeven) serileri aracılığıyla siborg (cyborg) konusu, teknofobik bir boyutta, teknoloji ve beden birleşmesi açısından ele alınmıştır. Bir istila şekli olarak teknolojinin insan bedenini ele geçirmesi kuşkusuz, Soğuk Savaş dönemindeki düşman işgali korkusunun kalıntısıdır. Siborg konulu erken dönem filmlerde de zihnin taranarak dijital ortama aktarılması ve bedenin teknolojik olanaklarla geliştirilmesi düşüncesi henüz tedirginlikle karşılanmakta ve bu tarz gelişmelerin yaratacağı sorunlar işlenmektedir. Bu durumlar ise erken siberpunk'ın teknolojiye ve geleceğin getireceklerine güvenmeme tavrıyla örtüşmektedir.

Siberpunk'ın Japon kültürü ile kucaklaşmasına da kısaca değinmek gerekmektedir. Katsushiro Otomo tarafından yaratılmış Akira hem mangası hem de anime filmi ile siberpunk akımı için önemli yapıtlardandır. Siberpunk kültürünün Japon canlandırma sinemasıyla kaynaşmasına ilginç iki örnek de, William Gibson'ın "ilk siberpunk filmleri" olarak selamladığı Shinya Tsukamoto'nun Tetsuo:İronman (Tetsuo: Demir Adam) ve onun devamı niteliğindeki Tetsuo II:Bodyhammer (TetsuoII: Çekiç Beden) adlı çalışmalarıdır (Turhanlı, 1994, s. 165). Bu iki film de Akira'dan esinlenmiştir. Akira'dan sonra yine manga ve anime serisiyle Masamune Shirow tarafından yaratılan Ghost in The Shell'de daha sonra Matrix Serisine ilham kaynağı olacaktır.

Geleceğe karamsar bakma siberpunk'ta sıklıkla görülen bir diğer konu olduğu söylenilmiştir ve bu konu kıyamet sonrası kavramıyla örtüşmektedir. "Kıyamet sonrası", yakın bir gelecekte, sıklıkla ekolojik veya nükleer bir felaket sonucunda, kötümser bir atmosferle ortaya çıkar. Böylece, dünya ve toplumsal yaşam yeniden, vahşiliğe ve barbarlığa geri döner. Kahramanlar bu sorunlar karşısında ayakta kalma savaşı verirler" (Ersümer, 2006, s.89). Bir şekilde söylenebilir ki, bilim kurgunun en başından siberpunk örneklerine kadar distopya fikri arka planda hep var olmuştur. Kutlu'nun ifadesi ile "Evet, siberpunk demek bir anlamda distopya demektir, ama fetişize edilmiş bir distopya" (Kutlu, 2004, s. 99). Ancak kıyamet sonrası bazen içerisinde siberpunk özellikleri barındırır da, tam manasıyla siberpunk kurgu özelliklerine sahip değildir. Örnek olarak Mad Max evreni gibi filmlerde, teknoloji refah getirmemiştir buna rağmen sokak seviyesine inmiştir. Bir diğer örnekte, 2015 ve 2024 devam filmlerindeki Furiosa karakterinin protez kolu tam bir siberpunk ögesidir. Bu serideki punk imajına sahip kimselerin, bir felaket sonrası kargaşa ortamında, şiddet ve vandalizme başvurarak hayatlarını sürdürmeleri siberpunk başvurular göstermektedir.



Resim 3. Mad Max Furiosa

Kaynak: <https://itstore.mennofolk.org/content?c=mad+max+fury+road+charlize+theron+arm&id=4>

Daha sonra siberpunk'ın da alt türleri ortaya çıkmıştır. Biopunk, siberpunk'ın bir alt türüdür ve daha çok genetik manipülasyon gibi biyolojik teknolojilere odaklanır. Sıklıkla alıntı yapılan örnekler Gattaca ve Dark Angel'dir. Bunlar siberpunk olarak değerlendirilebilir çünkü Biopunk, siberpunk sporlarının siberuzay ve sibernetik yönlerinden yoksun olma eğiliminde olsa da, "Yüksek Teknoloji, Düşük Yaşam" yönlerine sadıktır. Aynı fikirlerin farklı şekilde görselleştirilmesidir (Norén, 2023).

Üzerine değinilen filmler bir alt kültür olarak siberpunk'ın oturmasına katkıda bulunmuşlardır. Ele alınan konular bağlamında son çözümlemede, teknoloji ile bütünleşme, siborglaşma ve prostetik uzuvlar, siber uzay ve zihnin dijital ortama aktarılması, teknoloji ile birleşmeye direnç, teknolojinin büyük şirketler için güç kaynağı olması, sokağa inen teknoloji, yakın gelecekte yaşanacak felaketler gibi konuların siberpunk eserlerinde görülen genel konular oldukları söylenebilir.

3. SİBERPUNK'IN DÜŞÜNCE YAPISI

1980'li yıllarda analog teknolojiden dijital teknolojiye geçiş başlamıştır. Bu tarihlerde daha henüz internet yaygınlaşmadan Aydınlanma ile başlayıp Modernizm ile devam eden tarih sıralaması Küreselleşme ile sonuçlanmıştır. Küreselleşmenin olduğu yerde ise çok uluslu şirketler güç kazanmaktadır. Böyle bir sistem içerisinde 1980'li yıllarda teknolojik gelişimiyle ön plana çıkan Japonya küresel sistemde yerini almıştır. Bu tarz bir arka planda çok uluslu

şirketlerin yükselen binaları, Tokyo ve Hong Kong gibi şehirlerin manzaraları içerisinde siberpunk'ın vazgeçilmez biçimine eklenmiştir. Bu tablo ekonomik ilişkilerle şekillenmiş bir sosyal yapının yansımasıdır. Sermayeci ekonomik ilişkilerin sürdüğü bir sistemde sınıfsal uçurumların gözlemlendiği Marksist okumalar yapmak da gayet doğaldır. Küreselleşme ve serbest piyasa ekonomisinin sınır tanımadığı bir noktada çok uluslu şirketler daha fazla güç kazanmış ve devletlerden daha fazla söz hakkı kazanmaya başlamıştır. Çok uluslu şirketler az sanayileşmiş toplumlardan sonra kendi halklarını da pazar olarak görmeye başlar. Böyle bir sistem içerisinde, siberpunk toplumunun en büyük anamalı olan teknoloji, sınıfsal ayrımı belirginleştiren bir tüketim ögesi haline gelir. Bu noktada teknoloji herkesin bir şekilde ulaşabildiği sokak seviyesi teknoloji ve ekonomik güçlerinden imtiyaz geliştiren üst sınıfların hizmetindeki yüksek teknoloji olarak ikiye ayrılabilir. Bu ayrışmanın ve adaletsiz dağılımın olduğu yere daha yukarıdan bakıldığında bir sosyal çürümenin varlığından bahsedebiliriz. Böyle bir toplumda siberpunk akımı bireyin tüm bireyselliğinin yanında, üstü kapalı bir şekilde, sistem karşıtı bir tekno-anarşist olduğu söylenebilir. "Bu karşı koyuş geleneksel değerler, toplum çıkarı, sosyalizm veya aşkın bir vizyondan çok, kişisel motivasyonlar ve en üst değer olan 'zamana uygun düşmek'(hipness) adına gerçekleşir. Tüm bunlara rağmen-entelektüel bir politik bakıştan soyutlanmış olmakla birlikte- çoğunlukla bir anarşizm vurgusu taşırlar" (Ersümer, 2009, s. 85). Metin Çolak, *Cyberpunk Science Fiction and Postmodern Aesthetics: A Critical Approach* isimli makalesinde siberpunk felsefesinin ortaya çıkışını Brian McHale'den şu şekilde aktarır.

McHale (1993, s.309) yüksek, resmi sanat ile düşük, kitle kültürü sanatı arasındaki farkın çöktüğü zaman siberpunk felsefesinin ortaya çıktığını vurgular. İki katman arasındaki ayrımların yıkılmasıyla birlikte yüksek sanat sistematizmasının anlamları, ürünleri, beğenileri veya düşünceleri popüler vakalarla bir araya gelir; Yüksek sanat punk, rap, tekno ve underground müzik kültürüyle buluşuyor. Bu çöküşün ardından nihilizm, anarşizm, duyusal metamorfoz, klonlama, sanal gerçeklik, distopya vizyonları vb. imge ve anlamlarının kültürel alanlara hakim olmaya başlaması şaşırtıcı değildir. Bu noktada hem insanlığın geleceğine dair derin bir karamsarlık iddiasında olan etkili bir yanlış inanç, hem de çarpık bir gerçeklik imajı doğuyor (Çolak, 2021, s. 1628).

Siberpunk'ın düşünsel alt yapısının oluşmasında etkili düşünce insanları vardır. Marshall McLuhan, Alvin Toffler, Jean Baudrillard isimler siberpunk söz konusu olunca hemen hemen her yerde karşımıza çıkarlar ve bu gibi isimlerin düşünceleri siberpunk'ın düşünsel altyapısının daha iyi anlaşılması için önem gösterirler. Fransız sosyolog Jean Baudrillard bilgi çağıının başlaması ile bir-

likte simülasyon kavramını ortaya atmıştır. McLuhan "...20. yy'da, sinir sisteme bağlanan iletişim araçlarıyla yeni uzantılar elde eden insan bedeninin, maddesel bütünlüğünü kaybedip bir enformasyon sistemi olarak yeniden inşa edildiğini vurgulamıştır (Ersümer, 2009, s. 89)". Siber uzaydan, akıllı reklam panoları ile donatılmış fiziksel şehirlere ve en sonunda bireylerin teknoloji ile geliştirilmiş kendi bedenlerine kadar, bireyler bilgi bombardımanına tutulmuşlardır. Bu durum aslında siberpunk'ın yakın gelecek tasvirine gerek kalmadan bugün de gözlemlenen bir durumdur. Artık bedenimizin bir uzantısı olarak kabul edebileceğimiz akıllı telefonlar sayesinde sürekli bir bilgi akışına maruz kalmaktayız. Bu koşullar bir anlamda insanın henüz hazır değilken geleceğin getirdikleriyle yüzleşmek ve uyum sağlamak zorunda olmasıdır. Bu durum gelecek şoku olarak tanımlanır. Alvin Toffler siberpunk için başvuru kitaplarından biri olan Şok isimli kitabında gelecek şokunu şu şekilde tanımlar. "Gelecek Şokunu, insan organizmasının fiziksel uyum sağlama sistemiyle, karar verme süresinin aşırı yüklenmesi sonucu oluşan fiziksel ve ruhsal bir sıkıntı olarak tanımlayabiliriz. Daha basit bir yaklaşımla, gelecek şoku aşırı uyarılmaya karşı oluşan insan tepkisidir" (Toffler, 1996, s. 253). Siberpunk akımının savunucularından Gardner Dozois'te gelecek şoku kavramını kabul eder. Dozois'e göre siberpunklar, "inanılmaz ölçüde karmaşık ve tuhaf bir gelecek düşünmekten büyük haz duyarlar. Aşırı dozda gelecek şoku yaşanacağını kabul etmeye pek yatkındırlar" (Kutlu, 2004, s. 155). Bu açıklama ise olumsuz çağrışımına rağmen bir anlamda teknolojinin hızlı gelişimiyle uyum sağlamak anlamına da gelmektedir. Amerikalı iletişim bilimci Neil Postman'ın Teknopoli kavramı bir anlamda bu durumu destekler. Teknopoli bir kültür durumudur. Bu aynı zamanda bir ruh halidir. Bu, teknolojinin tanrılaştırılmasından ibarettir; bu da kültürün yetkisini teknolojide araması, doyumunu teknolojide bulması, teknolojiden emir alması anlamına gelir. Bu, yeni türde bir toplumsal düzenin gelişmesini gerektirir ve zorunlu olarak geleneksel inançlarla ilişkilendirilen çoğu şeyin hızla çözülmesine yol açar. Teknopoli'de kendilerini en rahat hisseden kişiler, teknik ilerlemenin insanlığın en büyük başarısı ve en derin ikilemelerimizin çözülebileceği bir araç olduğuna inananlardır (Postman). Siberpunk'taki bu tutum özellikle, geleceğin gerçek anlamda arzulanır olup olmayacağına dair sergilenen şüphe ve belirsizlikle ortaya çıkmaktadır. Ütopya ve distopyanın yanı sıra, bu durumun varyantları; teknofili (teknoloji hayranlığı) ile teknofobi (teknoloji korkusu), insan kalmak (teknoloji-beden bütünleşmelerine direnç göstermek) ile insanlıktan çıkmak (teknoloji ile bütünleşip evrim geçirmek) arasında gözlemlenebilir (Ersümer, 2009, s. 86).

Yeni teknolojiler ortaya çıkarken eski problemleri çözebilirler fakat aynı zamanda kendi yeni problemlerini de yaratabilirler. Örnek olarak radyo ve tele-

vizyon ile başlayan ve internetin gelişmesiyle birlikte akıllı telefonlara kadar uzanan bir yelpazede, iletişim araçları bilgi paylaşımını kolaylaştırıp hızlandırırken, bireyler arasındaki iletişimi azaltmıştır. Bu gelişimin yansımaları, eski nesillere dahil bireylerin diyaloglarında gözlemlenebilir. Eski nesiller, her yeni sürüm teknolojik ürün ile oluşan yeni davranış biçimlerine uyum sağlamakta zorlanırken, kendi zamanlarının davranış biçimlerini yüceltirler. Buna karşılık yeni teknolojik pratiklere uyum sağlayamayan toplumların ilerlemiş toplumların gerisinde kalacağı bir gerçektir. Özgür iradeye sahip bireylerin kendi seçimlerini yapmakta özgür olduklarını kabul edersek, teknolojik olanakları geleneksel ilişki biçimlerine tercih eden bireylerin neden bu seçimleri yaptıkları da tartışmaya açılacaktır. Sonuç olarak bu tercihin gereği bir parça yalnızlaşmaktır. Teknopolik Siberpunk Toplumu Bireyinin yalnızlığı bu bakış açısı ile daha fazla anlam kazanır. Siberpunk'taki bu tavır, bir teknoloji eleştirisinden öte bir durum tespiti olarak görülebilir. Son çözümlemede, siberpunk başta dijital teknoloji olmak üzere her türlü teknolojiden güç elde eder. Teknoloji ile arasına giren her şeye karşıdır ve teknolojinin adil bir şekilde dağılımını talep eder.

4.SİBERPUNKLAR KİMLERDİR?

Siberpunk bahsi geçtiği üzere bilim kurgu edebiyatında ortaya çıkıp sinema ile şekillenen bir kültürdür. Siberpunk modeli bu sanat alanlarının konusu olan bir karakter modeli iken bu kültürün gerçek hayatta birebir karşılığının olup olmadığı tartışmaya açıktır. Bu kültürün eserlerini üreten sanatçılar, bilgisayarı üretimlerine dahil eden sanatçılar ve ortaya çıkan eserlerin tüketicileri, bilgisayar korsanları, yüksek teknoloji meraklıları ve bazı gelecekçiler siberpunk akımı ile ilişkilendirilirler.

Bu paragrafta siberpunk bireyi tanımlayan birçok düşünceye yer verebiliriz. Siberuzay olgusu teknoloji ile birleşmenin ileri bir seviyesidir. Aynı zamanda "Siberuzay, siberpunk dünya görüşünde merkezi bir rol oynamaktadır. Literatür, sanal gerçeklik başlıklarını takarak ve siber uzayın hayali "matris"inde kahramanca başarılar sergileyerek cesaretlerini kanıtlayan "konsol kovboyları" ile doludur" (Elmer-Dewitt, 1993). Timothy Leary'e göre de; siberpunklar "zor gerçeklik"ten sıkılırlar. İç veya dış matriste çalışmak en mutlu oldukları anlardır" (Leary, 1994, s. 176). Bir tür isyan hareketi olarak kabul edilebilecek siberpunk, teknolojiyi (bilgisayar) önemli bir araç olarak kullanmaktadır. Siberpunk'ta sistem dışında kalanların teknolojiyi bir özgürlük alanı olarak kullanmaları söz konusudur (Hasgüler, 2012, s. 42). Burada teknoloji denilince de en basitinden en yüksek olanına kadar genel anlamıyla teknolojiden bahsedilmektedir. Teknolojinin bir sınıfsal ayırım nesnesi olduğundan yukarıda bahsedilmiştir. Akım içerisinde "Sokak düzeyindeki teknoloji, kıyamet zevki duygusu gibi si-

berpunktur, ancak makine elektronikten ziyade elektrikli ve mekaniktir” (Bukatman, 1993, s. 290). Hippi Dönemi Whole Earth Catalog’un editörü Stewart Brand siberpunk’ı “tavırlı teknoloji” olarak tanımlar. Bilim kurgu yazarı Bruce Sterling siberpunk’ı “Teknik dünyanın yeraltı pop kültürü ve sokak düzeyindeki anarşiyle şeytani bir ittifakı” olarak tanımlar. St. Jude imzası ile yazan siberpunk haberci Jude Milhon siberpunk’ı ““Bilim ve sanat dünyalarının örtüştüğü, gelecekle şimdinin kesiştiği yer” ifadesiyle tanımlar. Bilim kurgu kitapları da yazan San Jose Eyalet Üniversitesi matematikçisi Rudy Rucker’ın ifadesiyle siberpunk insanlarla makinelerin birleşiminden” başka bir şey değildir” diye ifade eder (Elmer-Dewitt, 1993). Siberpunk birey, Timothy Leary’in ifadesiyle, kuantum elektroniği cihazlarını ve beyin bilgi birikimini kullanarak açık ve yaratıcı düşünebilen pilottur; 21. yüzyılın en yeni, güncel, en üst modelidir: Homo sapiens sapiens cybermeticus’tur (Leary, 1994, s. 64). Bu alıntılar çoğaltılabilir fakat ortak noktanın sistem karşıtı bir tavırla teknolojiyi sahiplenmek olduğu söylenebilir. Ortak nokta ister teknofili olsun ister teknofobik, her şekilde teknoloji ile uyumlu yaşamaktır. “Siberpunk kurgu ve performansındaki bedenler (cehennem, varoluş) teknolojiye sokak/deri düzeyinde yatırım yapmıştır.. ... Bruce Sterling şöyle yazıyor: “Siberpunklar için teknoloji içgüdüselidir. ... Dışımızda değil, yanımızda. Derimizin altında; çoğu zaman aklımızın içindedir” (Bukatman, 1993, s. 234).

Siberpunks (1975 – 1990)	
Ruh hali:	Kasvetli. Sıkıntılı ancak karamsar.
Estetik-Erotik:	Deri ve grunge, dövmeler, piercingler. Sert uyuşturucular, psikedelikler, akıllı ilaçlar. Metalden rap'e kadar çeşitli rock türleri.
Davranış:	Kızgın, alaycı, büyükleri tarafından değer verilmediğini düşünen.
Beyin Teknolojisi:	Yüksek teknoloji elektronik.
Entelektüel Bakış Açısı:	Bilgili, açık fikirli, saygısız. Elektronik sinyallerle dolu.
Hümanist Bölüm:	Cinsiyetçi olmayan, ekolojik, küresel fikirli.
Siyaset:	Yabancılaşmış, şüpheli.
Kozmik Görünüm:	Kötümser ancak gizli umut düşmanları.

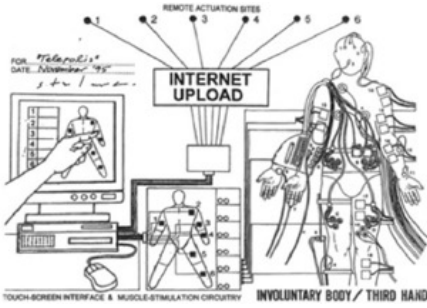
Tablo 2: Timothy Leary'nin Siberpunk Nesli için düzenlediği ortak karakter özellikleri (Leary, 1994, s. 81)

5. SİBERPUNK TAVRI İLE ÜRETİMDE BULUNAN SANATÇILARA ÖRNEKLER

5.1 Siborg Sanatçılar

Siberpunk bireyin özellikleri üzerinde durduktan sonra, siberpunk düşüncesine yakın çalışmalar üreten sanatçılara değinebiliriz. Kendilerini doğrudan siberpunk olarak tanımlamasalar da sanatsal üretimleri siberpunk mantığıyla paralellik gösteren birçok sanatçı vardır. Teknolojiyi kucaklamak söz konusu olduğunda Siberfeminizm, Transhumanizm, Post Humanizm gibi düşünce sistemlerinden Siborg Sanat, Bio Sanat, Telematik Sanatlar gibi birçok akım siberpunk ile yan yana gelmektedir. Bu bağlamda Stelarc ve Siborg Sanat sanatçılarına kısaca değinerek başlamak yerinde olacaktır.

Siborglar organik ve teknolojik unsurların bir araya getirilmesiyle oluşmuş canlılardır. Kıbrıs doğumlu Avustralyalı performans sanatçısı Stelarc teknolojiyi sanatına dahil eden en tanınmış sanatçıdır demek yanlış olmaz. Teknolojiye yaklaşımı onu siberpunk tanımlarına dahil eder demek de yanlış olmayacaktır. Stelarc'ı etkileyen diğer bir olgu da muhtemelen bilimkurguya dair ortaya konan çalışmalardır. Bilim kurgu yazınında rastlanılan birtakım olguların sanatçının performanslarında da söz konusu olduğu görülmektedir (Hasgüler, 2012, s. 44). Kutlu'nun ifadesi ile "Et ile metalin, insan ile makinenin birleşmesi fikri, siberpunk'ın en önemli unsurlarından birisidir" (Kutlu, 2004, s. 96). Stelarc'ta bu konu ile paralel olarak der ki; "Dolayısıyla evrim sonrası zorunluluk, Karma ve Artırılmış Gerçekliklerde daha iyi işleyebilmek için alternatif anatomik mimarileri, alternatif düzenlemeleri dikkate almak ve hatta et, metal ve koddan oluşan daha kimerik yapılarla deneyler yapmaktır" (Stelarc, Meat, metal, and code: Stelarc's alternate anatomical architectures, 2012). Siberpunk akımı içerisinde insanların yerine geçmek isteyen antropomorf androidler, yapay zeka tehditleri ve et ile metalin birleşmesine yönelik korku üzerine bir sürü eser ütilirken, Stelarc bu korkunun içinden geçerek kendisini siborga dönüştürür. Stelarc'a göre "belki de insan olmanın anlamı, insan olarak kalmamaktır" (Stelarc). Bu söylem sanatçıyı post hümanist söyleme yaklaştırmaktadır. Sanatçının performanslarında kullandığı bedenine monte edilmiş üçüncü bir kol, sol kolunda artık internete bağlanabilen üçüncü kulak, dış iskelet isimli altı bacaklı bir robot gibi protezsel teknolojik uzantılar vardır. Örnek vermek gerekirse Stelarc'ın "Fraktal Beden, Ping Beden ve Parazit isimli performansları istem dışı, mesafeli ve internet üzerinden kontrol edilen, kasların elektrik uyarıları ile oluşturulan beden koreografisini inceler. Takma Kafa kendisini sorgulayan kişi ile konuşan cisimleşmiş bir diyalog aracıdır" (09.amberplatform.org).



Resim 4. Fraktal Et Diyagramı. Stelarc. El yazısı.

<https://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-code-stelarc-s-alternate-anatomical-architectures>

Teknolojiyi bedene dahil etme durumu söz konusu olduğunda siborg sanat sanatçılarına da kısaca değinmek gerekmektedir. Renkleri sadece siyah ve beyaz olarak görmesine olanak veren anopia hastası Neil Harbisson Dünyanın ilk siborg sanatçısı olarak tanımlanır. Kafası ile bütünleşmiş bir anten ile renkleri ayırt edebilen sanatçı üretimlerine bu bağlamda devam eder. Harbisson ile çalışan Moon Ribas sol koluna depremleri ve sismik hareketleri hissedebileceği bir aygıt dahil ettirmiştir. Bu aygıt sayesinde Dünyadaki sismik hareketleri hissederek, bu hareketleri dans koreografilerine dönüştürmektedir. Bir diğer performans sanatçısı Manel de Aguas da atmosfer olaylarını hissetmesine imkân veren uçan balıkların yüzgeçlerinden esinlenilmiş iki aygıtı kafasına nakil ettirmiştir. Joe Dekni ise yarasa ve yunus gibi hayvanların sonar yön bulma yeteneklerinden esinlenerek geliştirilmiş, çevresindeki hareketleri hissetmesini sağlayan yapay organları elmacık kemiklerine yerleştirmiştir. Manel de Aguas, Moon Ribas ve Neil Harbisson 2017 yılında yeni organlar ve yeni duylular geliştirilmesini savunan Transpecies Society'i kurmuşlardır. Adı geçen sanatçılar kendilerini doğrudan siberpunk olarak adlandırmazlar fakat kendilerini tanımlayış biçimleri, sanatsal üretimleri, teknoloji ile olan ilişkileri ve bedenlerine dahil ettikleri kalıcı protezler bakımından siberpunk tavrı ile örtüşmektedirler.



Resim 5. Manuel Munoz ve Neil Harbisson

Kaynak. <https://medium.com/irregular-labs/beyond-beverly-hills-body-modification-4f843373a0d7>

5.2. SİBERFEMİNİZM BAĞLAMINDA ÜRETİM YAPAN SANATÇILAR

Siborg Manifestosunun yazarı Sosyolog Donna Haraway, siborg olgusunun getireceği olanakları istekle karşılar ve kendi düşünce sisteminin içerisine yerleştirir. Siborglar yapıları gereği, doğal insan bedeninin birçok fiziki kısıtlılığını aşacaklardır. Örnek olarak Haraway üreme konusuna değinir; "Siborg 'cinselliği', bir ölçüde, heteroseksizmi önleyici hoş, organik örnekler olan eğreltiotlarıyla omurgasız canlılardan sevimli bir tarzda kopyalanan bir barok türdür. Siborg kopyası, organik üremeden çoğalmamıştır" (Haraway, 2006, s. 3). Üreme gibi cinsiyet ayrımlarını belirleyen en temel değişkenlerden birisinin geçerliliğinin kalmaması, bu değişkenin üzerine inşa edilen birçok yapıyı da anlamsız hale getirecektir. Bu düşünce sistemi siborglaşmaya ilgi gösteren kadın sanatçıların performanslarında görsellik kazanmaktadır. Bu şekilde siberpunk'ın teknolojiyi kucaklaması ön görünenin ötesinde daha derin anlamlar kazanmaktadır. Böylece 1980'li ilk siberpunk örneklerindeki teknolojiye karşı teknofobik ön yargı yavaşça aşılır ve siberpunk da artık yeni bir aşamaya geçer. Post-Siberpunk bu noktada ortaya çıkan örneklerden birisidir. Bu aşamada "Post-Siberpunk, 80'lerden ilham alan siberpunk'ın artık köhnemiş görsel niteliklerine modern bir tepkidir. Post-Siberpunk, Transhümanizm, uzay yolculuğu ve 80'lerde hayal bile edilmeyen yeni teknolojilere daha fazla odaklanma eğilimindedir" (Norén, 2023). Siberpunk'ın içerisindeki teknolojik istilaya ve bedenin makineleşmesine olan direnç bu tarz örneklerle bir ön tartışmaya açılır, gözler önüne serilerek normalleştirilir.

Siberpunk ötesi düşünce yapısında feminist öğeler göze çarpmaktadır. Japon sanatçı Mariko Mori de Tea Ceremony I, II, III, Play With Me, ve Birth of a Star gibi performanslarında gösterdiği imgelerde siberpunk başvurular ortaya koymaktadır. Rina Kita, Mariko Mori: the Extraterrestrial-Cyborg Heroine as a Glitch in the Matrix isimli makalesinde Mariko Mori'nin performanslarında; Japon halkının günlük yaşamlarında dirençli bir aksaklık olarak bir uzaylı-siborg kimliği inşa ederek ataerkil sosyal makinenin hatalı donanımına dikkat çektiğine değinir (Kita, 2022).

Fransız sanatçı Orlan'ın otoportre olarak tanımladığı Orlanoid isimli çalışmada paralel bir örnektir. "2018 tarihli Orlanoid isimli çalışma sanatçının yapay bir fiziksel kopyası olan robot, farklı yapay zeka türlerini bir hareket oluşturucuya ve Orlan'ın sesiyle okunan bir metin oluşturucuya birbirine bağlar" (Orlan, 2019). Orlanoid bir anlamda farklı bir bedende var olmanın ön taslağı gibidir.



Resim 6. Mariko Mori Play with me (1994)

<https://givemefreshtofu.tumblr.com/post/31650909078/play-with-me-1994-mariko-mori>



Resim 7. Orlan Orlanoid

<https://organicmachinecmp.home.blog/2019/04/10/orlan-and-the-orlanoid/>

Bu noktada Donna Haraway'e hızlı bir geri dönüş yapılabilir. Haraway'e Ghost in the Shell Innocence animesinde bir adli tıp uzmanı karakteri üzerinden yer verilmiştir. Filmin baş karakteri Major Motoko Kusanagi'nin imajı Mariko Mo-

ri'nin siber kapak kızı imajlarındaki kodları devam ettirir. Buna rağmen üreme konusunda, ana karakter artık farklı bir noktadadır. Kusanagi "Her ne kadar dış morfoloji açısından aşırı derecede kadın olsa da (ve filmin birkaç sahnesini çıplak geçirse de) ve orijinal kimlik açısından muhtemelen kadın olsa da, üreme bedeni olarak cinsiyetli bedeninin onun siborg halinde hiçbir anlamı yoktur" (Pathak, 2021). Benzer motif Polonyalı sanatçı Joanna Grochowska'nın çalışmaları da gözlemlenmektedir. Transhumanizmi üretimlerinin merkezine alan sanatçı insanı manken olarak tasvir eden fotografik görüntüleriyle insan ile insan olmayan, canlı ile cansız arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Güncel Sanat Bağlamında Transhümanizm isimli makalelerinde Özer ve Nükte Dinçer, Grochowska'nın 2021 tarihli Prototype isimli eserine değinmişlerdir;

Simülasyon olan gerçek boyutlu insan figürleri, yeni gelişen teknoloji ile figüratif sanat arasındaki bağı görünür kılmaktadır. Prototype'da figürler meçhuldür ve androjen anonimliklerini yorumlamayı alıcıya bırakmaktadır. Vücutları tam olarak erkek ya da kadın değildir, bu nedenle cinsiyetin ikiliğine meydan okur ve insanın ötesinde, yeni bir tür önermesi yapmaktadır (Özer Nükte Dinçer, 2022, s. 149).



Resim. 8. Dr Haraway karakteri, Ghost in the Shell 2'nin (Mamoru Oshii)

<https://diacritik.com/2019/03/26/donna-haraway-notre-existence-depend-de-notre-capacite-a-vivre-ensemble-manifeste-des-especies-compagnes/>

Bedenlerine kalıcı müdahalelerde bulunmadan sadece siborg konusunu ele alan sanatçılar da vardır. Güney Koreli sanatçı Lee Bul'un Siborg serisi buna örnek gösterilebilir. Beyaz mermeri andıran pürüzsüz yüzeyleri ile Lee Bul'un heykelleri klasik heykellere göndermelerde bulunurlar fakat bu heykellerin be-

densel bütünlükleri yoktur. Kafa, kol ve bacak gibi uzuvları eksik olan bu heykeller eksiklikleriyle mükemmellik anlayışımızı sorgulamaktadırlar. Avustralyalı performans ve medya sanatçısı Elena Knox'un hümanoid robotları kullandığı Actroid Series II serisi, Çinli sanatçı Cao Fei'nin sanal ve fiziksel varoluşun sınırlarını araştırdığı sanal şehir RMB City isimli çalışması, Tayvanlı-Amerikan sanatçı Shu Lea Cheang'ın bir siberfeminizm örneği olan; transseksüel Brandon Teena'nın trajik hikayesini konu alan Brandon isimli çalışması gibi örnekler tam anlamıyla siberpunk olarak tanımlanamasalar da içlerinde siberpunk öğeler barındırırlar. Örnekler çoğaltılabilir. Telematik Sanatlar, Bio Sanat gibi birçok akım teknoloji ile ilişkilidirler ve siberpunk ile paralel ilerlemektedirler.



Resim 9. Joanna Grochowska, Prototype

<https://www.joannagrochowska.com/selected/qz35w8ch2vo6hqjpvlhwhgfbks4711>

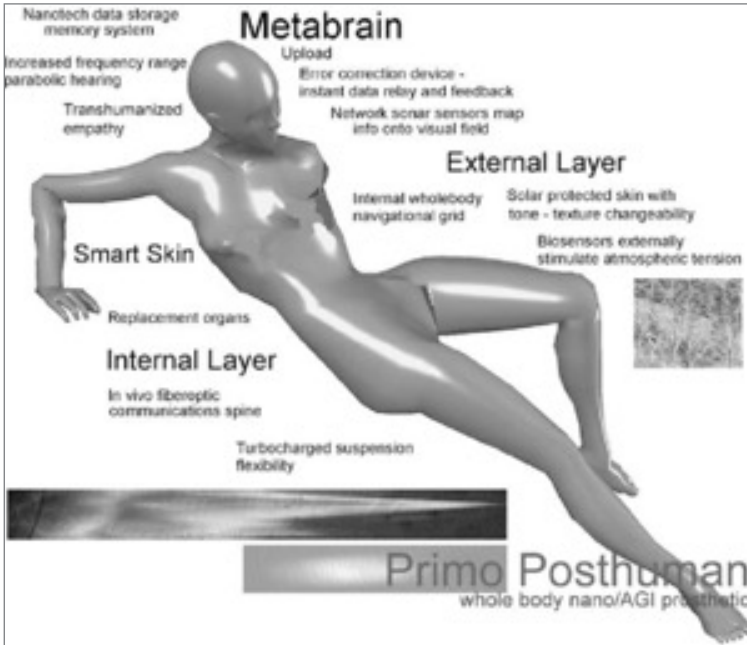


Resim 10. Lee Bul Cyborg W1-W4, 1998

<https://www.artsy.net/artwork/lee-bul-cyborg-w1-w4>

5.3 TRANSHÜMANİZM VE PRIMO POSTHUMAN

İnsan ötesi (Post Humanism) kavramı söz konusu olduğunda ise Natasha Vita-More'a ve çalışması Primo Posthuman'a değinmek gerekir. "ABD'li sanatçı Natasha Vita-More da insan vücudunu yeniden tasarlar, ancak Orlan'ın çalışmaları materyalist feminist bir bakış açısına dayanırken, Vita-More bir fütürist ve Transhümanizm'in ana teorisyenlerinden biridir" (Ferrando, 2016, s. 5). Natasha Vita-More 1983 yılında (Bruce Bethke'nin Siberpunk isimli öyküsünün de yayınladığı yılda) Transhumanist Manifestoyu yayınlamıştır. Vita-More transhumanizm'i şu şekilde tanımlar; "bu, insani sınırlamaların, biyolojik sınırlamaların, hastalıkların ve yaşlanmanın, entelektüel yetersizliklerin, hafıza çatışmalarının, belirli düzeyde üzüntünün ve daha insani bir topluma duyulan ihtiyacın üstesinden gelmekle ilgilidir. İşte transhuman budur" (Vita-More, 21). Vita-More'un 1996 tarihli Primo Posthuman'ı ise olası teknolojiler ile oluşturulmuş protezsel bir beden tasarımıdır. Bu tasarım teknoloji ilerledikçe ve yeni olası teknolojiler konuşulmaya başlandıkça değişmekte ve yeni sürümleri ile gelişmektedir. 2002 yılında Primo Posthuman'ın, Primo 3M+ isimli versiyonu tanıtılmıştır. Vita-More kendisini siberpunk olarak tanımlamaz ve transhumanistler siborg terimini kullanmayı da tercih etmezler fakat transhumanistlerin çalışmaları zaman zaman post siberpunk çizgi ile örtüşür.



Resim 11. Natasha Vita More, Primo Posthuman

https://www.researchgate.net/figure/Primo-Posthuman-2005-by-Natasha-Vita-More-Note-Image-reproduced-with-permission-of_fig7_302916314

5.4. MARK PAULİNE VE SRL PERFORMANSLARI

Amerikalı performans sanatçısı Mark Pauline'nin makine performans grubu Survival Research Laboratories (SRL) ile gerçekleştirdiği gösteriler, Jean Tinguely'nin kendi kendisini yok eden kaotik heykelinden, Steven Spielberg'in 2001 tarihli filmi Artificial Intelligence (Yapay Zeka) filmindeki teknofobik öfkenin yansıdığı The Flesh Fair sahnesine kadar uzanabilecek bir görüngüyü Mad Max filmi estetiğinde sunar.

Çeşitli sanayi tesislerinde çalışarak mekanik becerisini geliştiren Pauline, St. Petersburg, Florida'daki Eckerd Koleji'nde sanat eğitimi almıştır. Pauline üretimlerinde motive edici akımları şu sözlerle aktarır; "devrimci şakacılar olan sanatçılar, - Sürrealistlerin, Dadaistlerin ve Sitüasyonistlerin aşırı varyantlarıyla daha çok ilgileniyordum. Bunlar gerçekten etkili sanatçılar olan insanlardır (Hicks, 2012)". Önceleri fiziki billboard hackerlığı ile de ilgilenen sanatçı, 1977'de mezun olduktan sonra SRL'i kurar. 1970'li yılların başında Weather Underground Organization (WUO)² ve Baader-Meinhof Gang³ gibi örgütlerin bombalı eylemlerindeki şiddetten etkilenerek, bu şiddeti makine performanslarına taşıyan Pauline kendisini şu sözlerle ifade eder; "Büyüdüğümde terörist olmak istedim. Gençken yapmak istediğim şey buydu. Altmışlı yıllarda olan da buydu" diyor, "Binaları havaya uçurmak falan istiyordum (Hicks, 2012)". Bruce Sterling Wired'taki yazısında Pauline'den aktarır; "Pratik dünyadan nefret ediyorum. İşlerin yürüme şeklinden nefret ediyorum. Ama öylece oturup sebze gibi olmak istemiyorum. SRL'i yapmak bulabildiğim en iyi çözüm çünkü ölüme neden olmadan acıyı hafifletiyor (Sterling, Is Phoenix Burning, 1996)"

William Gibson da, SRL'nin çalışmalarını beğendiğini söyler ve hem ergenlik çağındaki doğasını hem de arkasındaki takıntılı dürtüyü anlatır; "Pauline'in sanatı bana on altı yaşındayken arka bahçenizde tehlikeli şeylerle uğraşmanın bir uzantısı gibi geliyor. Boş CO2 kartuşlarını mutfak kibritlerinin kafalarıyla doldurmak... (Hicks, 2012). William Gibson, ayrıca Mona Lisa Overdrive'da Pauline'e robot heykeller yapan Slick isimli bir karakter olarak yer verir (Hicks, 2012). Bukatman Terminal Identity isimli kitabında SRL performanslarında kullanılan teknolojiye değinerek, siberpunk özünü daha anlaşılır hale getirir.

"Makinelerin elektronik yerine elektrikli ve mekanik olmalarına rağmen kıyamet zevki duygusu olarak sokak düzeyindeki teknoloji siberpunk'tır, Siberpunk anlatısının gerçeküstüçülüğe olan eğilimi ortaya çıkardığı yerde, SRL performansının en açık habercisi, tüm antirasyonalist, tekno-terörist taktik görkemiyle dadadır.

2. 1970.'lerde Amerikada kurulmuş radikal solcu örgüt

3. Rote Armee Fraktion (RAF), Red Army Faction gibi isimlerle de anılan Batı Alman hükümetinin terörist olarak kabul ettiği, 1970'li yıllarda kurulmuş örgüt

Sonuçta, insanın anlamaya yönelik tüm girişimlerini absürt ve ilgisiz bir seviyeye indiren kontrolden çıkmış bir teknoloji kavramının yirminci yüzyılda eşi benzeri yoktur. Aslında SRL performanslarındaki “anlamsız” yıkımın “anlamı” teknolojinin, tüketiciliğin, militarizmin ve metalaşmanın yakınlaşmasına yönelik saldırısında tamamen açıktır” (Bukatman, 1993, s. 290).

Sonuç olarak, sokak seviyesindeki teknolojinin siberpunk'ın düşük refah düzeninde var olması gayet anlaşılır bir durumdur. “SRL günümüzün siberpunk romanındaki eğlencedir” (Bukatman, 1993, s. 291). Bruce Sterling SRL’de herkesin kaynak yapabildiğinden bahseder. SRL’de sanatçılar kaynak elektrotlarını diğer sanatçıların çizim kömürü çubuklarını kullandığı gibi tüketirler (Sterling, *Is Phoenix Burning*, 1996). Siberpunk mantığında üretimler yapan bir sanatçı her şeyden bir parça anlar ya da açık kaynaklardan ihtiyacı olan bilgiye ulaşarak sorunlara çözüm üretir. Bu tarz bir yaklaşım siberpunk sanatsal üretimlerini Kendin Yap (DIY) yaklaşımından İleri Dönüşüm Hareketleri’ne dokunabilen bir bağlama taşır. William Gibson’ın ifadesiyle “Sokak işine yarar şeyleri bulur” (Norén, 2023).



Resim 12. Mark Pauline ve Koşu Makinesi (1992).

https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/how-to-get-away-with-stealing-military-grade-technology-an-interview-with-survival-research-labs-55730



Resim 13. Omurga Robotuyla Mark Pauline (2014)

https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/how-to-get-away-with-stealing-military-grade-technology-an-interview-with-survival-research-labs-55730

SONUÇ

Bilim kurgu mevcut bilimsel bilgiler ışığında gerçekleşmesi muhtemel bir geleceği göz önüne getirir. Siberpunk Akımı bilgisayar teknolojisinin yeni yeni yaygınlaşmaya başladığı 1980'li yıllardan günümüzü kestirmeye çalışmıştır. Ön görülerinin hepsi gerçekleşme de, bazıları isabetli olmuştur. Örnek olarak bu makalenin yazıldığı tarih olan 2024 yılında Siberpunk türünün ilk sinema ürünü olan Blade Runner filminin geçtiği tarih olan 2019 tarihinin üzerinden 5 yıl geçmesine rağmen film de iddia edildiği kadar olumsuz gelişmeler (en azından henüz) gerçekleşmemiştir. 2024 tarihinde insanlık ne filmde iddia edildiği gibi Dünya dışı koloniler kurabilmiş ne de teknoloji replikant üretebilecek aşamaya ulaşabilmiştir.

Siberpunk günümüzün olumsuz koşullarından ilerleyerek geleceği öngörür. Buna rağmen geleceğin neler getireceğini tam olarak ön görmek çok zor olacaktır için bugünden olumsuz bir gelecek tablosu çizmek tartışma götürür bir durumdur. Bu duruma ek olarak teknolojik imkanlarla gelişmiş olumlu bir gelecek tablosu da olasılık dahilindedir. İnsan bilmediği şeylerden korkar. Karamsarlık, bilinmeyen geleceği okumaya çalışarak, gerçekleşmiş şeyler üzerinden, belirsizlik kaygısını azaltmaya yönelik bir savunma mekanizmasıdır. Siberpunk Akımı'nın bütün umutsuz duygu durumuna rağmen aynı zamanda içerisinde barındırdığı teknofili durumu nedeniyle teknoloji karşıtı bir öneride bulunduğunu söyleyemeyiz. Bu şekilde akım içerisinde dolaylı yoldan bir insan doğası eleştirisi belirginlik kazanmaktadır. Siberpunk'ın olası olumsuzlukları bugünden işaret edip tartışmaya açtığını söyleyebiliriz. Bir adım daha ileri giderek, günümüz sanayi 4.0⁴ toplumunda Siberpunk'ın olası karamsar bir gelecekte daha çok, günümüz post modern ötesi toplumun sorunlarını, bir yakın gelecek arka planında, daha doğrusu 1980'li yılların gelecek tasarımıyla mercek altına aldığını söyleyebiliriz. Bugün ise 1980'li yıllarda hayal edilen geleceği yaşıyoruz ve siberpunk'ın birçok birimi nostalji kalırken, teknolojinin getirileri neredeyse sorgusuz kabullenilmektedir. Postmodernist anlatıların Modernizm ile hesaplaşması ve söyleyeceği sözler henüz tükenmemiştir. Siberpunk Akımı adı altında postmodernizmin modernist eleştirisi bir süre daha devam edecektir. Post Siberpunk ve Bio Siberpunk gibi akımlar postmodernist eleştirileri aşarlar ve daha rafine bir şekilde modernizmi günümüze taşırlar. Erken siberpunk söylemlerinin tersine bir şekilde teknoloji günün gerçeğidir ve teknolojiye uyum sağlayamayanlar için koşullar daha zor olacaktır.

4. Dördüncü Sanayi Devrimi (Endüstri 4.0); iletişim, bilgisayar ve internet teknolojilerinin birleşimiyle otomasyonun tüm alanlarda sağlandığı oluşumdur. (Murat, 2023, s. 162)

KAYNAKÇA

- 09.amberplatform.org. (tarih yok). Kadavra, Komatoz ve Chimera:Avatarların Organları Yoktur. 09.amberplatform.org: https://09.amberplatform.org/shhtml/stelarc_lec.html adresinden alındı
- Alaca, G. (2022, Temmuz 1). Mangadan Sinemaya Siberpunk'ın Görsel Kökenleri. (M. Erte, Dü.) Varlık, s. 13-16.
- Aslan, F. (2023). Science Fiction, A Literary Genre That Sheds Light on Future of Humanity. M.A. Thesis. Van, Türkiye: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Atılğan, N. s. (2022, Temmuz 01). Siberpunk Sunar: İnsan Sonrası Tam Gaz Yaşadığımız Cehennem Ya Da Tahammül Edilemez Şimdiki Zaman. Varlık(1378), s. 4-7.
- Barut, Ö. (2022). Bilimkurguda toplumsal eşitsizliğin kentsel görünümüleri: Siberpunk türü örneği. Yüksek Lisans Tezi. Bartın: T.C. Bartın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı.
- Bethke, B. (1997). Cyberpunka a short story by Bruce Bethke. 2024 tarihinde <http://www.infinityplus.co.uk/>: <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> adresinden alındı
- Bethke, B. (1997, 2000). Bruce Bethke : The Etymology of "Cyberpunk". 2024 tarihinde <http://www.textfiles.com/>: http://www.textfiles.com/russian/cyberlib.narod.ru/lib/critica/bet_c0.html adresinden alındı
- Boissoneault, L. (2014, december 14). The Intergalactic Battle of Ancient Rome. Smitsonian Magazine: <https://www.smithsonianmag.com/history/intergalactic-battle-ancient-rome-180961416/> adresinden alındı
- Bukatman, s. (1993). Terminal Identity The Virtual Subject In Postmodern Science Fiction. London: Duke University Press.
- Cavallaro, D. (2000). Cyberpunk and cyberculture: Science Fictionand the Work of William Gibson. London & New Brunswick NJ: The Athlone Press.
- Çolak, M. (2021). Cyberpunk Science Fiction and Postmodern Aesthetics: A Critical Approach. Erciyes Akademi(35(4)), 1625-1642. doi:<https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.1014792>
- Demirci, U. (2007). Postmodern Bir Fenomen Olarak Siberpunk. https://www.academia.edu/8836927/Postmodern_Bir_Fenomen_Olarak_Siberpunk adresinden alındı
- Elias, H. (2009). Cyberpunk 2.0 - Fiction And Contemporary. Lisbon, Portugal: LabCom Books. https://www.researchgate.net/publication/266675466_Cyberpunk_20_-_Fiction_And_Contemporary/link/54370c200cf2bf1f2d45bb/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnNOUGFnZSI6InB1YmxyY2FOaW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxyY2FOaW9uIn19 adresinden alındı
- Elmer-Dewitt, P. (1993, February 08). Cyberpunk! Time. April 27, 2024 tarihinde <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,977654-1,00.html> adresinden alındı
- Ersümer, O. (2006). Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk Siberpunk Etkisi Taşıyan Filmlerin Ayırt Edici Özellikleri. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları.
- Ersümer, O. (2009, Haziran). Edebiyat ve Sinema Bağlamında Siberpunk Beden Algısı. (A. Akay, Dü.) Toplum Bilim Beden Sosyolojisi Özel Sayısı(24), s. 83-95.
- Fabien. (2021, 08 03). Who thought of it? <https://www.whothoughtofit.com/>: <https://www.whothoughtofit.com/> adresinden alındı
- Ferrando, F. (2016, 05 10). A feminist genealogy of posthuman aesthetics inthe visual arts. Palgrave Communications, 1-13. doi:10.1057/palcomms.2016.11
- Haraway, D. (2006). Siborg Manifestosu (1. Baskı b.). (O. Akinhay, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Hasgüler, s. B. (2012, 04 01). Sanat ile Teknolojiyi Performansta Birleştiren Sanatçı: Stelarc. MSGSÜ Sosyal Bilimler(05), 39-49. İstanbul, Türkiye: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/757597> adresinden alındı

Hicks, J. (2012, October 09). TERRORISM AS ART: MARK PAULINE'S DANGEROUS MACHINES. 04 30, 2024 tarihinde The Verge: <https://www.theverge.com/2012/10/9/3408030/mark-pauline-spine-robot-machines-robots-terrorism-as-art> adresinden alındı

İsmihan, E. (2005, 06 01). Bilim Kurguda Temel Kavramlar ve Kahramanlar. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 153 - 162.

Kita, R. (2022). Mariko Mori: the Extraterrestrial-Cyborg Heroine as a Glitch in the Matrix. Emergence: <https://dev-emergencejournal-english-ucsb-edu-v01.pantheonsite.io/wp-content/uploads/2022/11/Mariko-Mori.pdf> adresinden alındı

Kutlu, K. (2004, Mayıs). Siberpunk: Distopya A.Ş. Sinema(05), 92-99.

Leary, T. (1994). Chaos and Cyber Culture. California: Ronin Publishing, Inc.

Maddox, T. (2012, 02 10). After the Deluge: Cyberpunk in the 80's and 90's. http://project.cyberpunk.ru/:http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_in_80-90.html adresinden alındı

Merriam Webster's Collegiate Dictionary. (1996). Punk (10 b.). Massachusetts, U.S.A.: Merriam Webster, Incorporated.

Murat, G. (2023, 06 23). Endüstri 4.0'ın İşgücü Piyasalarına ve Sendikalara Etkisi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Dergisi, 159 - 181. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sbed/issue/78262/1262519> adresinden alındı

Norén, A. (2023). What is Cyberpunk? Neon Dystopia Archive: <https://archive.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/> adresinden alındı

NTV. (2012, Mart 14). Blade Runner'dan Fifth Element'e. Türkiye. <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/blade-runnerdan-fifth-elemente,FBo8UdAELUekBOoSnown5w/W-OFWFLJP0mzpuCGTaalWA> adresinden alındı

O'hara, C. (2003). Punk Felsefesi Gürültünün Ötesinde. (A. Spangler, Çev.) İstanbul: Çitlenbik Yayınları.

Orlan. (2019, 01 22). ORLAN, beyond any conception of the body. Clot. (L. C. Rosell, Röportaj Yapan) 05 31, 2024 tarihinde <https://clotmag.com/biomed/orian-beyond-any-conception-of-the-body> adresinden alındı

Özer, R. T. ve Nükte Dinçer, M. (2022). Güncel Sanat Bağlamında Transhümanizm. Art Vision, 145-154. doi:doi: 10.5152/ArtVis.2022.222690

Pathak, N. (2021, 08 25). Subjectivities, Cyberpunk, and Cyborgs. Medium: <https://medium.com/@nikitapathak/subjectivities-cyberpunk-and-cyborgs-ea2c74d2d460> adresinden alındı

Postman, N. (tarih yok). Technopoly: The Surrender of Culture to Technology. New York: Vintage Books. 04 12, 2024 tarihinde <https://interesi.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/10/technopoly.pdf> adresinden alındı

Schwab, G. (1987). Cyborgs. Postmodern Phantasms of Body and Mind. Discourse 9, s. 64-84.

Songar, P. D. (1991). Sibernetik (10. Baskı b.). İstanbul: Yeni Asya Yayınları.

Soy, Ö. s. (2022, 07 01). Siberpunk: İleri Teknoloji Sefil Hayatlar. Varlık(1378), s. 8-12.

Stelarc. (tarih yok). "Fractal Flesh — Alternate Anatomical Architectures Interview with Stelarc". (M. Donnarumma, Röportaj Yapan) https://econtact.ca/14_2/donnarumma_stelarc.html adresinden alındı

Stelarc. (2012, 09 14). Meat, metal, and code: Stelarc's alternate anatomical architectures. (J. Hicks, Röportaj Yapan) 05 27, 2024 tarihinde <https://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-code-stelarc-s-alternate-anatomical-architectures> adresinden alındı

Sterling, B. (1996, July 01). Is Phoenix Burning. 04 30, 2024 tarihinde Wired: <https://www.wired.com/1996/07/srl/> adresinden alındı

Sterling, B. (2017, 02 10). Preface to Mirrorshade. <http://project.cyberpunk.ru/>: http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html adresinden alındı

TDK. (2024, 04 24). Bilim Kurgu. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı

Toffler, A. (1996). Şok. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Turhanlı, H. (1994). Meleklerin Düştüğü Yer. İstanbul: Altıkırkbeş.

Vita-More, M. M. (21, 07 2018). History of Transhumanism w/ Max More & Natasha Vita-More. Max More & Natasha Vita-More on the History of Transhumanism w/ Luke Robert Mason. (L. R. Mason, Röportaj Yapan) <https://futurespodcast.net/episodes/12-maxmore-natashavitamore> adresinden alındı

SİNEMANIN DİJİTALLEŞMESİYLE GENİŞLEYEN FİLM ONTOLOJİSİNE TRANSENDENTAL BİR YAKLAŞIM

CEM ÇINAR

GİRİŞ

Bu yazı, film ontolojisi alanında yapılan tartışmaları belirleyen konvansiyonel yaklaşımın esasen “aşkın” bir ontoloji olduğu savından kalkarak, sinema sanatına “içkin” ontolojik soruşturmanın nasıl uygulanabileceği konusunda bir öneri getirmeyi amaçlıyor. Alternatif ontolojik yaklaşımlar konusunda ortaya çıkacak farkındalığın özellikle dijital teknolojiyi odağa alan çağdaş film ontolojisi tartışmalarında yol gösterici olacağı umulmaktadır. Çünkü, CGI [ing: computer generated image], yapay zekâ gibi son gelişmelerle birlikte film yapım sürecinin hemen hemen her aşamasında kullanılan dijital teknolojinin sinema sanatına etkileri film ontolojisi çalışmalarını yeniden ilgi odağı haline getirmiştir. Dijital teknoloji kullanımıyla başkalaşan sinemanın bu yeni varlığı bazen bir metamorfoz bazen de bir ontolojik genişleme olarak algılanmaktadır. Bu savların ne ölçüde geçerli olduğunu denetleyebilmek için öncelikle yerleşik ontolojik yaklaşımımızın mahiyetini anlamak gerekiyor. Diğer taraftan, bu çaba alternatif yaklaşımlar geliştirebilmek için de zorunlu görünüyor. Bu doğrultuda öncelikle konvansiyonel film ontolojisinin “aşkınlığı” ifadesiyle esasen ne kastedildiği açıklanacaktır. Sonrasında, gelişen bilgisayar ve yazılım teknolojileriyle değişip, dönüşen sinemanın dijitalleşmesinin kapsamı, etki alanı ve kavramsal olarak ne anlama geldiğine değinilecektir. Son olarak, bir sanat eseri olarak sinema filmini ve sinematik imge fenomenini merkeze alan ve onu salt kendi varlığıyla değerlendiren, bu yazı çerçevesinde içkin film ontolojisi olarak kavramlaştırdığımız yaklaşıma göre çözümleme yapılacaktır.

TERİMLER, KAVRAMLAR VE TANIMLAR

Film ontolojisiyle ilgili tartışmayı ilerletmeden önce sıklıkla kullanılan bazı terim ve kavramları tanımlamakta fayda var. Çünkü alana ilişkin terimler kullanıma ve bağlama göre değişen farklı anlamlara sahiptir ve birbirlerinin yerine kullanılabilir. Bu çalışmada, film çalışmaları literatüründe kullanılan bazı başat terim ve kavramlar, yabancı dillerdeki anlamları da göz önünde

bulundurulmuş sınırlanmış anlamlarıyla kullanılmıştır. “Film” terimi sinematografik metotlarla yapay olarak üretilmiş “hareketli görüntü” [ing: moving image] anlamında kullanılmıştır. “Film” teriminin “film materyali” anlamına karşılık gelen bir anlamı da vardır. Anlam karışıklığını gidermek amacıyla bu kullanımlar “film şeridi” ve “pelikül” terimleriyle karşılanmıştır. “Sinema” terimi Türkçe’deki temel anlamı esas alınarak, “bir sanat formu olarak sinema sanatının adı” anlamında kullanılmıştır. “Sinema filmi” terimiye, bir anlatı içeren, parça-bütün ilişkisi bakımından tutarlı, sanatsal nitelik taşıyan sinematografik/sinematik eser anlamında kullanılmıştır. Ontolojik bakımdan bu kavramları önceleyen “görüntü” terimi, hareketli ve durağan olmak üzere iki farklı biçimde, yapay yahut doğal yollarla ortaya çıkabilen, üç boyutlu gerçekliğin iki boyutlu bir yüzey üzerindeki temsili ya da yansıması veya farklı teknik ve teknolojilerle 3 boyut algısı oluşturan kontrollü ışık düzeni anlamında kullanılmaktadır (Kuhn ve Westvell, 2012). Dolayısıyla “sinema filmi”, temelde bir hareketli görüntü olmakla birlikte, kendine özgü ontolojik niteliklere sahip, özelleşmiş görüntüdür. Ayrıca sinema filmi imgesi çoğunlukla salt görsel değil, görsel-işitsel bir imgedir. Bu kavramsal ayrımlar çerçevesinde yeniden düşüncecek olursak; birbirleriyle ilintili olmakla birlikte şu dört fenomene yönelik ontolojik analiz yaklaşımının birbirinden farklı olması gerektiğini ifade etmek gerekir.

- Fotoğraf görüntüsünün ontolojisi
- Hareketli görüntünün ontolojisi
- Film ontolojisi
- Sinema filminin veya sinematik görüntünün ontolojisi

AŞKIN VE İÇKİN ONTOLOJİ

Aşkınlık¹ [ing: transcendence] terimi felsefede “deneyim alanının ötesinde olma ya da kalma durumu. İçkinliğin karşıtı olma, gözlemlenen dünyanın üstünde ve ötesinde bulunma veya zihin küresinin, zihnin içkin sınırlarının dışında kalma hali” (Cevizci, 2005, s. 160) olarak tanımlanmaktadır. Bu terimle “transcendental” terimi arasında mutlak bir farklılık ve ayırım olduğunu hatırlamak gerekir. “Aşkınlık” bilginin içeriği için duyulara bağımlı olmakla birlikte söz konusu deneysel katkıdan yoksun olduğu için, zihin tarafından bilinemeyene karşılık gelir. Oysa içkin [ing: immanence] / transcendental [ing: transcendental] terimi, her zihin için ortak olan kökensel ilkelere ve mantıksal çerçeveye işaret eder. Öyle ki söz konusu mantıksal çerçeve deneyi düzenler, ona form kazandırır ve dolayısıyla, deneyin zorunlu önkoşulu olarak, deneyden önce var olur (Cevizci, 2005, ss. 160-161). Bir başka ifadeyle “transcendental” terimi, “bir şeyi, bir disiplin ya da etkinliği, söz gelimi bilgi ya da deneyimi mümkün kılan

1. Aşkınlık: İng. transcendence; Fr. transcendence; Alm. Transzendenz.

koşullar bütünü; söz konusu koşullara dair araştırma; salt kişisel, özel veya psikolojik olana karşıt olarak, zorunlu ve tümel için kullanılan sıfat" (Cevizci, 2005, s. 1637) anlamlarına gelmektedir.

Çağdaş anlamlarını Kant ve sonrası Batı felsefesi geleneği içinde kazanmış olan bu kavramlar, felsefede genellikle epistemoloji disiplini altında tartışılmaktadır. Öte yandan, "aşkınlık" terimi ontolojide bir varlığın dünüyasal deneyimimizi aşan nitelikleri olduğunu ifade eder. Bir varlığın insan dünyasında bulunma biçiminin, bu dünyaya etkisinin ve bu varlığı deneyimleme biçimimizin birbiriyle tam olarak örtüşmemesi aşkınlığın kendini gösterme biçimleri olarak değerlendirilebilir. Örneğin, teizmin Tanrısının aşkınlığı, onun evrenin ötesinde olmasını ve sınırlı olmayan varoluşunu ifade eder. İnsan bilincinin ve psişik varlığının aşkınlığı tartışmaları da benzer saiklerle sorunsallaştırılmaktadır. Diğer taraftan ontolojide "içkinlik", bir varlığın, bir çevren, kozmos yahut sistem içinde, kendine ait varlık nitelikleriyle sınırlanmış bir şekilde bulunuşu anlamına gelmektedir (Cevizci, 2005, s. 882). Mengüşoğlu (2005) bu tarz bir ontolojiyi "yeni ontoloji" olarak adlandırmaktadır. "Yeni ontoloji "varolanı varolan" olarak inceleyen ve varolandaki determinasyon ilkelerini, "varolan"ın türleriyle tarzlarını araştıran bir bilim" olarak tanımlamıştır. (s. 143).

KONVANSİYONEL FİLM ONTOLOJİSİNİN TEMEL KARAKTERİSTİĞİ: AŞKINLIK

Hareketli görüntünün teknik ve teknolojik gelişim sürecinde film olgusunu ontolojik olarak değiştiren iki önemli gelişme yaşanmıştır. İlki, sesin ve sözün filme entegre olmasıyla yalnız göze hitap eden filmsel imgenin görsel-işitsel imgeye dönüşmesidir. Bu gelişme dilin ve sözün tüm anlam olanaklarını sinema sanatına taşımış ve sinema böylelikle muhkem bir dramatik sanat olma vasfını da kazanmıştır. Bu gelişme, ontolojik bir metamorfoz olarak değerlendirilebilir. Çünkü sinema sanatı hem medyum hem de anlatı olanakları bakımından başkalaşmıştır. İkinci önemli gelişme de film üretiminin dijitalleşmesi sürecidir. Dijital teknolojinin film üretiminin hemen hemen tüm süreçlerinde kullanılmaya başlaması, analog dönemde mümkün olmayan olanakların sinemada uygulanabilmesini sağlamıştır. Ancak sesin/sözün filmsel imgeye entegre olması ile dijitalleşme arasında temelde bir fark vardır. İnsan varlığı dış gerçekliğe duyusal olarak beş temel yoldan ulaşır ve duyuma dayalı anlam üretimini bu yollarla sağlar. Sesin/sözün film medyumuna entegre olması, işitsel imgenin görsel imgeyle birleşmesi ontolojik bir metamorfoz sağlamıştır. Oysa dijitalleşmenin sağladığı avantajlar görsel-işitsel sinematik imge üretimini tematik olarak zenginleştirmiş, metodik ve teknolojik bakımdan değiştirmiş olmakla birlikte, sesin/sözün entegrasyonunda olduğu gibi sinestezik² bir metamorfoz

ortaya çıkarmamıştır. Bu noktada “henüz” ortaya çıkarmamıştır demek daha doğru olabilir. Çünkü dijital teknolojinin olanaklarıyla görsel-işitsel duyumunu aşmayı deneyen çalışmalar devam etmektedir. Örneğin sinemada kokuyu, dokunma ve çevre hissini simüle eden teknolojiler yaygın olmasa da kullanılmaya başlamıştır. Daha yaygın olan üç boyut algısı sağlayan gösterim teknikleri de bu kategoride değerlendirilebilir. Bununla birlikte, konvansiyonel sinema bu olanakları henüz içselleştirmiş değildir. Dolayısıyla dijitalleşmenin sinema sanatı için ontolojik bir metamorfozdan ziyade ontolojik bir genişleme sağladığı söylenebilir.

Tüm bu teorik zemin üzerinde film ontolojisi tartışmaları, yani esasen hareketli görüntünün neliğiyle ilgili tartışmalar, çoğu zaman sinema sanatının ve bazen de fotoğrafın ontolojisiyle iç içe geçmiş şekilde yapılmaktadır. Bu durum ilk bakışta ontolojik analizi tematik olarak zenginleştiren bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Ancak bu yaklaşım biçimi, ontoloji disiplininin varlık tarzları ve türleriyle ilgili temel ayırım ve ilkelerinin işletilmesini de bir ölçüde engellemektedir. Konvansiyonel bir tutum olarak değerlendirilebilecek bu yaklaşım, film, sinema filmi, sinematik imge, görüntü, fotoğraf, hareketli görüntü gibi fenomenlerin gerçeklikle ilişkisini C. s. Peirce'nin dizinsellik [ing: indexicality]³ olarak kavramlaştırdığı bir karşıtlık içinde açıklama eğilimindedir (Dymek, 2013). Bu yaklaşım göstergebilim disiplini altında zengin bir kavrayış sağlıyor olsa da bahsi geçen fenomenlerin ontolojik analizlerinde teorik zemini müphemleştiren bir aşkınlık ortaya çıkarmaktadır. Film olgusuyla ilgili bu varlıklar hep başka bir varlıkla analogik bir ilişki bağlamında sorunsallaştırılmakta, kendi saltık varlığıyla ilgili ontolojik içerik açığa çıkamamaktadır.

Andre Bazin'in (2011) Fotoğraf Görüntüsünün Ontolojisi başlıklı ünlü makalesi bu duruma bir örnektir (ss. 15-23). Makalede fotoğraf, somut bir nesne olarak ele alınarak gerçeklikle ilişkisi soruşturulmaktadır. Soruşturma genellikle, resim gibi başka sanat disiplinleriyle analogik bir ilişki içinde yürütülmektedir. Bazin, bu makalede fotoğrafı, zaman kavrayışımızla beraber düşünerek fotoğraf görüntüsünün gerçek zaman ve mekanla ilişkisinin ontolojik düzeyde dizinsel ve bütünleşik olduğunu ifade etmiştir. Fotoğrafın gerçek zamanla ilişkisini “zamanın mumyalanması” metaforunu kullanarak açıklamıştır. Metin içinde fotoğrafik imge kimi zaman sinematik imge yerinde kullanılmış, sinema ve fotoğraf sanatları ontolojik olarak bir arada değerlendirilmiştir (s. 20). Fotoğraf

2. *Sinestezik: Başka nitelikte bir duyum uyandıran; sinestezi: duyum ikiliği (TDK, t.y.)*

3. *Film sanatında dizinsellik, bir filmdeki görüntü ve seslerin temsil ettikleri gerçeklikle doğrudan, fiziksel bir bağlantıya sahip olduğu kavramını ifade eder. Bu fikir, göstergeler ve semboller üzerine çalışan göstergebilime, özellikle de işaretleri üç türe ayıran Charles Sanders Peirce'in çalışmalarına dayanır: ikonik, indeksik ve sembolik. Dizinsel gösterge, nesnesine nedensel bir bağ ya da fiziksel bir bağlantı yoluyla doğrudan bağlı olan göstergedir (Dymek, 2013).*

Görüntüsünün Ontolojisi başlığıyla başlayan makale “diğer taraftan sinemanın bir dil olduğu unutulmamalıdır” (s. 21) cümlesiyle biter. Görüldüğü üzere bu tarz ontolojik soruşturmalar nesnesini çoğunlukla başka bir varlığın nezaretinde ve refakatinde analogik ve metaforik olarak ele almaktadır. Dolayısıyla, bu yorumda fotoğraf görüntüsünün yahut fotoğrafik imgenin varlığına ilişkin “içkin” ontolojik niteliklerin gölgede kaldığı çıkarımı yapılabilir. Tunalı (1998), sanat eseri üzerinden yapılan bu tarz çözümlmeleri “objektivist estetik” olarak adlandırır. Sanat eseri, estetik obje, estetik süje, estetik değer ve estetik yargı bütünlüğünde kavranmalıdır. Ona göre, yalnız estetik objeden kalkarak yapılacak çözümlmelerle sanat eserinin varlığı kavranamaz.

DİJİTALLEŞME, ONTOLOJİK GENİŞLEME VE AŞKINLIK

Dijitalleşme genel olarak hareketli görüntünün ve özel olarak sinema sanatının ontolojik çeperini genişletmiştir. Bu süreçte film ontolojisi birçok yeni kavram ve nosyonla tanışmış, bu kavrayışlar üzerinden sinemanın yeni dönemine ilişkin ontolojik analizler yapılmaya başlanmıştır. Bu doğrultuda, öncelikle hareketli görüntünün ve sinemanın dijitalleşmesinin ne anlama geldiğine ve bu ontolojik genişlemeyle ortaya çıkan yeni kavramlara ve ontolojik yaklaşım biçimlerine bakmak gerekiyor. Burada esasen anlaşılmaya çalışılan, dijitalleşmeyle genişleyen ontolojik alanın konvansiyonel film ontolojisinin yaklaşımını hangi doğrultuda değiştirdiğiyle ilgilidir. Film ontolojisinde aşkın yaklaşımların pozisyonu genişlemiş midir, gerilemiş midir? Tespit edilmesi gereken temel meselelerden biri de budur. Günümüzde sinema sanatıyla ilgili tüm süreçler dijitalleşmiştir. Bu süreçler üretim, dağıtım, pazarlama, tanıtım, gösterim, izleyici deneyimi, arşivleme ve erişim aşamalarından oluşmaktadır (McKernan, 2005). Sinema sanatını ontolojik olarak doğrudan etkileyen aşamalar ise tasarım, üretim/produksiyon, gösterim ve izleyici deneyimi ile ilgilidir.

Dijital tasarım: Sinemada tasarım aşaması temel tasarım metni olan senaryonun oluşturulması sürecini içerir. Senaryonun bilgisayarla, daktiloyla yahut kalem kullanılarak yazılması ontolojik bir farklılık yaratmaz. Dolayısıyla dijitalleşmenin ontolojik etkisini etkinlik biçiminde aramamak gerekir. Ancak tasarımın öznesi olarak insan varlığının devreden çıkması ontolojik bir genişleme olarak kabul edilebilir. Çok yakın bir geçmişe kadar insan varlığının tasarım alanından çıkması mümkün görülmezken son dönem yapay zekâ uygulamalarıyla bunun pekâlâ mümkün olabileceği ortaya çıkmıştır. Çünkü yapay zekâ uygulamaları artık hikâye yazabilmekte ve anlatıya dayalı senaryolar tasarlayabilmektedir.

Dijital üretim/produksiyon: Sinema endüstrisinde birçok dijital üretim teknolojisi kullanılmaktadır ve her geçen gün bu teknolojilere yenileri eklenmek-

tedir: Yüksek çözünürlüklü dijital kameralar, dijital yazılım destekli stedicam, drone, gimbal gibi hareketli kamera ve aparatlar, dijital renk düzeltme yazılım ve araçları, LUT'lar [ing: Look-Up Table] gibi dijital renk profilleri, görsel efekt teknolojileri (VFX), bilgisayar tabanlı görüntü üretme teknolojileri [ing: CGI - Computer-Generated Imagery], 3 boyutlu modelleme ve animasyon araçları ve yazılımları, hareketi modellemeye yarayan teknolojiler [ing: motion capture], dijital görüntü birleştirme [ing: compositing] uygulamaları, çekim sırasında gerçek zamanlı render yapabilen ve mekan yaratımında birlikte kullanılan unreal engine, unity gibi oyun motorları ve LED ekran, yeşil perde gibi arka plan yaratma teknolojileri, gerçek mekanların ve nesnelere modellerini oluşturan 3 boyut tarayıcılar ve lidar teknolojileri, dijital ses araçları ve yazılımlar (Ohanian ve Phillips, 2000). Tüm bu dijital tabanlı teknolojiler sinemanın tematik olanaklarını insanın hayal gücünün sınırlarına taşımıştır. Gerçekçilik ve inandırıcılık gibi sinematik amaçları en azından plastik olarak mümkün kılmıştır. Fakat sinematik imgenin tanımı aynı kalmıştır: görsel-işitsel 2 boyutlu imaj. Burada dijitalleşmenin sinemaya ses, söz sinemaya eklendiğinde ortaya çıkan devrimsel metamorfoza benzer bir paradigma değişikliği sağlayıp sağlamadığı tartışılmalıdır. Örneğin hologram teknolojisiyle üretilen imajlarla yapılacak sinema filmi böylesine bir kırılma yaratabilir. Ancak bu üretilen imajı sinematik görüntü olarak adlandırabilir miyiz ve bu imajlarla yapılan anlatıya sinema diyebilir miyiz? Bu sorular henüz bir sonuca bağlanmamış değil.

Gösterim ve izleyici deneyimi: Bu konuda geliştirilmiş son teknolojiler şunlardır: sanal gerçeklik [ing: VR - virtual reality], artırılmış gerçeklik [ing: AR - augmented reality], genişletilmiş gerçeklik [ing: XR – extended reality], karma gerçeklik [ing: MR – mixed reality]. Bu teknolojilerin tümünde izleyicinin pozisyonu interaktiftir. Bu teknolojilerle yapılan bir görüntüyü tecrübe etmek izleyici için, seyretme deneyiminde olduğu gibi edilgen bir eylem değildir: Bu yeni sanat eseri seyirlik olmaktan çıkmış ve performatif bir tecrübeye dönüşmüştür (Marshall, 2006). Bu durumda sormak gerekir: bu interaktif ve performatif sanat eserine sinema diyebilmek için hangi ontolojik niteliklerini korumuş olması gerekir? Örneğin bunlar anlatı yapısı, olay örgüsü, tematik tutarlılık vb. gibi nitelikler olabilir mi? Eğer öyleyse tüm bu niteliklerin dijital teknolojinin getirdiği olanaklarla ilişkilerinin olmadığını da görmek gerekir. Dolayısıyla "sinema filmi" olarak adlandırılan bu orijinal sanatsal varlığın esasen nelerden müteşekkil bir varlık olduğunu ortaya koyacak bir ontolojik yaklaşıma ihtiyaç vardır.

Hareketli görüntü ve sinemayı gerçeklikle dizinsel bir ilişki içinde değerlendiren aşkın ontolojik yaklaşımların, bu kavrayışlarını dijital sinema üretim sürecine de aktardıkları görünmektedir. Dijital üretim süreciyle birlikte herhangi bir imgenin

gerçekçi bir şekilde hiç var olmamış bir şeyi temsil edebilmesi dizinselliğin kaybolması olarak yorumlanmaktadır (Marshall, 2006, ss. 305-306). Dijitalleşme ve sinema konusunda son dönemde öne çıkan metinlerden biri olan The Language of the New Media kitabında Manovich (2001), sinemanın gerçeklikle dizinsel ilişkisini kaybettiğini, yeni sinemanın animasyondan ayrıştırılamayacak şekilde var olduğunu ve artık sinematografinin "cinegratography"ye dönüştüğünü ifade eder (ss. 293-296). Diğer taraftan film ontolojisi alanında bu yaklaşımı kabul etmeyen görüşlerin olduğunu da hatırlatmak gerekir. Örneğin Davies (2011), dizinselliğin sinema için bazılarının iddia ettiği gibi bir önem taşımadığını ve dizinselliğin kaybının sinemanın kimliğini temelden etkilemediğini savunmaktadır. Her ne kadar Davies diğerleriyle zıt görüşler öne sürmüş olsa da burada anılan çıkarımların tümünde aşkın ontolojik yaklaşımın sürdürüldüğü görülmektedir. O halde, film ve sinema sanatına içkin bir ontolojik yaklaşımın nasıl olabileceği sorusunu sormak ve bir öneri getirmek gerekiyor.

FİLM ONTOLOJİSİNE SINIR ÇİZMEK: İÇKİN YA DA TRANSENDENTAL YAKLAŞIM

Görsel-işitsel bir bütünlük olarak "sinematik imgeyi" mümkün kılan koşulları odağına almış, içkin bir ontolojik yaklaşım geliştirebilmek için temel ilkeler şunlar olabilir: öncelikle, ontolojik analizin nesnesi olarak ele alınan filmsel varlığı kategorik olarak belirlemek ve benzer ontolojik nitelikleri taşıyan varlıklardan ayırmak gerekir. Bu uygulama için yukarıda tarif edilen ayrımı hatırlamakta fayda var. Aşağıda birbirinden çok farklı ontolojik niteliklerle ortaya çıkabilen "görüntü" fenomeninin kategorik olarak ayrımı verilmiştir. Teknik olarak "görüntü" ile ilgili bu liste uzatılabilir.

- Fotoğraf görüntüsünün ontolojisi
- Hareketli görüntünün ontolojisi
- Film ontolojisi
- Sinema filminin veya sinematik görüntünün ontolojisi

Ontolojik analizin öncelikle nesne olarak hangi kategorideki "görüntü" fenomenini ele alacağını belirlemesi gerekir. İkinci ilke, ontolojik olarak nesne edilen filmsel varlığın ontolojik olarak bünyesinde barındırdığı, başka bir ifadeyle, egzistansiyel (varoluşsal)⁴ (Heidegger, 2018, s. 82) bakımdan birlikte var olduğu diğer varlıkları belirlemek gerekir. Bu analiz, ontolojik bir bütünlük arz eden bir varlığın egzistansiyel olarak içerdiği başka varlıklardan kategorik olarak ayırmak anlamına gelir. Örneğin ontolojik bir bütünlük olarak "insanın" var-

4. Burada varoluşsal/egzistansiyel terimi, Heidegger'ci yaklaşımla, bir varlığın temel yapıları ve varoluş tarzları ile ilgili asli belirlemeler anlamında kullanılmıştır (Çevizci, 2005, s. 1699).

lığında “düşünme” ve “beden” egzistansiyeldir. “Düşünme” ve “beden” varlıkları da “insan” için kategoriktir. Dolayısıyla öncelikle “görüntü” dediğimiz bu varlığı kategorik olarak analiz etmek gerekir. Böylece bu analiz, “sinematik görüntü” için hangi varlıkların egzistansiyel olduğunu ortaya çıkaracaktır.

GÖRÜNTÜNÜN KATEGORİK ANALİZİ

“Görüntü” sınıflandırmaları genellikle hammaddesine, üretim teknolojisine, üretim tekniğine yahut kronolojik veya tarihsel olarak yapılmaktadır (Wheeler, 2009). Aşağıda farklı niteliklere sahip görüntü çeşitleri, ontolojik nitelikleri göz önünde bulundurularak kategorize edilmeye çalışılmıştır.

1) 2 boyutlu görüntü

a) Doğada görüntü (yansı olarak görüntü)

i) Ayna görüntüsü (yansıma)

ii) Camera obscura (kontrollü yansıma)

b) Fotografik görüntü

i) Fotografik hareketsiz görüntü

(1) Baskı fotoğraf

ii) Fotografik hareketli görüntü

(1) Flipbook

(2) Zoetrope

(3) Praksinaskop

(4) Büyülü fener

(5) Vb.

c) Canlı yayın görüntülemesi

i) Anında müdahale edilen (rejili) canlı yayın görüntüleme

(1) Canlı televizyon, youtube vb. program görüntüleri

ii) Anında müdahale edilmeyen video görüntüleme

(1) Gizli kamera görüntülemesi

(2) Güvenlik kamerası görüntülemesi

(3) Tıbbi görüntüleme

(4) Vb.

d) Kaydedilmiş görüntü

i) Kaydedilmiş hareketsiz görüntü

(1) Negatif ve pozitif filmler

(2) Dia film

(3) Dijital fotoğraf

(4) Vb.

ii) Kaydedilmiş hareketli görüntü

(1) Müdahale edilmemiş (işlenmemiş) hareketli görüntü

(a) Gizli kamera görüntü kayıtları

- (b) Güvenlik kamerası görüntü kayıtları
- (c) Tıbbi görüntü kayıtları
- (d) Cep telefonu video görüntü kayıtları
- (e) Vb.

(2) Müdahale edilmiş (işlenmiş/sinematografik) hareketli görüntü

(a) Ön tasarımı olan görüntü

(i) Anlatıya dayalı sinematik görüntü

1. Kurmaca film görüntüsü

- a. Uzun metraj sinema filmi
- b. Kısa metraj sinema filmi
- c. Vb.

2. Animasyon film görüntüsü

- a. Bilgisayar animasyonu
- b. Çizgi animasyon filmi

3. Belgesel film görüntüsü

(ii) Anlatısı olmayan sinematografik görüntü

- 1. Deneysel sinematik görüntü
- 2. Sinematik kolaj

(b) Ön tasarımı olmayan, kurgulanmış görüntü

(i) Haber görüntüleri

(ii) Doğaçlama Televizyon programları

(iii) Vb.

e) Plastik unsur olarak görüntü

i) Video art

ii) Vb.

2) 3 boyutlu görüntü

a) Gerçek mekân içinde oluşturulan 3 boyutlu görüntü

i) Hologram görüntüleri

ii) Pepper's Ghost görüntüleri

iii) Hacimsel Ekranlar (Volumetric displays)

iv) Göz duyarlı ışık alanı ekranları (Eye-sensing Light Field Display)

v) 3B Projeksiyon Haritalama (3D Projection Mapping)

b) Gerçek mekân tabanlı, cihaz destekli (başlık, gözlük vb.) oluşturulan 3 boyutlu görüntü

i) 2 boyutlu video manipülasyonuna dayalı 3 boyut görüntüleri (3D sinema)

ii) Artırılmış gerçeklik görüntüleri (AR - Augmented reality)

c) Cihaz destekli (başlık, gözlük vb.) sanal gerçeklik görüntüleri

i) Sanal gerçeklik görüntüleri (VR - Virtual reality)

ii) Metaverse – Sürekliliği olan ve kalıcı 3 boyutlu sanal gerçeklik görüntü alanları

d) Karma gerçeklik görüntüleri

i) Karma gerçeklik görüntüleri AR+VR (MR – Mixed reality)

ii) Genişletilmiş gerçeklik görüntüleri AR+VR+MR (XR - Extended reality)

Yukarıdaki listede yer alan görüntü formlarının her birinin tüm diğer görüntü formlarıyla paylaştığı ontolojik nitelikler var olmakla birlikte, sırf kendi varlığına özgü olan ve onu bu ontolojik çeşitlilik içinde eşsiz kılan varlık nitelikleri de vardır. Örneğin, bu görüntü formları içinde çok özel bir konuma sahip olan “kurmaca film görüntüsü”nü ontolojik bağlantıları içinde ele alacak olursak şu tanıma ulaşırız: kurmaca film görüntüsü, anlatıya dayalı, bir ön tasarıma göre üretilen, sinematografik tekniklere ve ilkelere göre müdahale görmüş, işlenmiş, kayıtlı, 2 boyutlu hareketli görüntüdür. Tanım, müstesna bir görüntü formunun sınırlarını kategorik olarak belirleyerek ona bir ontolojik sınır sağlar. Ancak içkin ontolojik analiz bu aşamada sona ermemektedir. Onun varlığını müstesna kılan ise sınırın dışında kalan ontolojik bağlamdan ziyade bizatihi içerdiği varlıklardır. Dolayısıyla bu aşamada kurmaca film görüntüsünün hangi sinematik varlıkları içerdiğiyse ilgili soruşturmanın yapılması gerekir. Biraz daha somutlamak gerekirse kurmaca film görüntüsünde egzistansiyel olan “ne var?” ve bu varlıklar “nasıl var?”, sorularının sorulması gerekir.

KURMACA FİLM GÖRÜNTÜSÜNÜN ONTOLOJİK YAPISI

Kurmaca film görüntüsü bir fenomen olarak izleyici tarafından tecrübe edildiğinde homojen, bütünleşik bir varlık olarak kendini verir. İnsan bilincinin holistik kavrayışının etkisiyle kaynaşmış bir imge olarak algılanan bu varlık, esasen farklı tarz ve türlerde varlıklardan oluşmaktadır. Aşağıdaki iki görsel bu ilişkiyi anlamak için bir ölçüde yardımcı olabilir.



Şekil 1: Yüzüklerin Efendisi (Jackson, 2001) filminden bir kare



Şekil 2: Kurmaca film görüntüsü için egzistansiyel varlıklar

Birinci şekilde bir karesi verilen sinema filmi bir bütün olarak düşündüğümüzde, kurmaca film görüntüsünün ikinci şekilde verilen tüm varlıkları içeren ontolojik bir bütünlük olduğunu söyleyebiliriz. Bu sinematik varlıklar üzerine daha detaylı ontolojik bir analiz yapıldığında varlık türü ve tarzları açısından gruplandıkları da görülecektir. Bu analiz yukarıda sorulan “nasıl var?” sorusunun cevabı olacaktır.

Doğrudan Müşahede Edilen Varlıklar	Dolaylı Olarak Tecrübe Edilen İlineksel ⁵ Varlıklar	Bilişsel ve/veya Sezgisel Olarak Kavranan Varlıklar
Görüntü	Kurgu	Anlam
Işık	Anlatı	Metaforlar
Dekor	Öykü	Sembolik anlam
Renk	Karakter	Oyuncu iç monologları
Ses	Kompozisyon	Söylem
Müzik	Kamera açıları	Sözel anlam
Efektler (CGI, VFX vb.)	Kesintisizlik	Parçanın anlamı
Oyuncu	Filmsel zaman	Bütünün anlamı
Jest	Plan-sahne-sekans	Mesaj
Olaylar	Sinematografik ilkeler	Vb.
Animasyonlar	Dramatik eylemler	
Söz	Vb.	
Vb.		

Tablo 1: Kurmaca film görüntüsü için egzistansiyel varlıklar ve bunların varoluş tarzları

Doğrudan müşahede edilen varlıklar, kurmaca sinematik görüntünün dolaysız olarak duyularımıza verdiği varlıklardır. Bu varlıkları görsel-işitsel duyumu-muzla somut olarak algılarız. Ancak bu varlıkların sinematik görüntü varlıkları

5. İlinek: Genel olarak, bağımsız ya da kendinden kaim bir varoluşu olmayan, ancak ve ancak bir tözde varolabilen özellik ya da nitelik (Cevizci, 2005, s. 909).

olduğunu unutmamak gerekir. Örneğin gerçeklikle duyumsadığımız renk ile sinematik görüntünün içerdiği renk fiziksel nitelikleri bakımından farklıdır. Doğrudan müşahede ettiğimiz sinematik varlıklar içinde sadece ses ve sesle bağlantılı varlıklar (söz, müzik, ses efektleri) gerçekliktekiyle birebir aynıdır. Ses gerçeklikte bir kaynaktan çıkar, mekân içinde 360 derece yayılarak algılanır. Sinematik sesler ile gerçeklikte doğal olarak duyumsadığımız sesler arasında fiziksel olarak fark yoktur.

Dolaylı olarak tecrübe edilen ilineksel varlıklar doğrudan müşahede edilen varlıkların birbirleriyle ilişkisinden ortaya çıkan sinematik varlıklardır. Örneğin kurgu, iki sinematik görüntünün kırılarak birbirine eklenmesiyle ortaya çıkar. Kırma ve ekleme yoksa kurgu da yoktur. Sinematik olayları görsel-işitsel olarak duyumsarız ancak dramatik eylemler bu olayların ilişkisinden doğan, tutarlı bir anlama sahip kontekstlerdir. Oyuncunun görsel-işitsel varlığı doğrudan duyularımıza verilir; ancak karakter, oyuncunun söz ve eylemleriyle ortaya çıkan performatif bir varlıktır. Benzer şekilde, filmsel zaman, kurguyla ortaya çıkan kurmaca film görüntüsüne özel bir zaman algısıdır. Aks kuralı, 20 derece kuralı gibi sinematografik ilkeler 3 boyutlu gerçekliği 2 boyutlu yüzey üzerine indirirken uzamsal tutarlılığı sağlamak için ortaya çıkmış prensiplerdir. Bu prensipler sinematik kurmaca görüntüsü içinde ontolojik olarak vardır. Ancak var olma tarzları ve varlık türleri birbirlerinden farklıdır.

Doğrudan müşahede edilen varlıklar ve dolaylı olarak tecrübe edilen ilineksel varlıkların oluşturduğu ontolojik bütünlükten doğan “bilişsel/sezgisel olarak kavranan varlıklar” kurmaca film görüntüsünün anlam evrenini ve derinliğini oluşturan ideal varlıklardır. Tüm sinematik kurmaca film tasarımları, teleolojik olarak bu ideal varlıkları amaçlar. Metaforlar, sembolik anlamlar, söylemler, göndermeler, metinler-arası diyaloglar, dile dayalı sözel anlamlar ve nihayetinde bütün olarak eserin anlamı soyut ideal varlıklar olarak ontolojik bütünlüğe katılır. Diğer taraftan, tasarımcının sınırladığı anlam, izleyicinin alımlamasına göre değişebilen farklı yorum olanaklarıyla aşılabilir. Bu bakımdan, her sanat eserinde geçerli olduğu gibi, sinematik kurmaca filmin içerdiği bu ideal varlıklar yoruma açıktır. Dolayısıyla yoruma dayalı olarak anlamları değişebilir yahut daha radikal bir biçimde yanlış anlaşılabilir.

SONUÇ

Sinema sanatını ontolojik bir soruşturmaya konu etmek farklı düzeylerde ve yaklaşımlarla gerçekleştirilebilir. Sinema, bir sanat disiplini olarak ele alınarak, fiziksel gerçeklik içinde teşkil ettiği pozisyon bakımından ontolojik soruşmalara konu edilebileceği gibi, üretim teknolojisi veya üretim materyali gibi farklı düzeylerde de soruşturulabilir. Özellikle dijitalleşme ile birlikte sinema filmi üretiminin tüm aşamaları değişmiştir. Kuşkusuz bu değişimin ontolojik veçheleri de vardır. Diğer taraftan, dijitalleşmenin gidilen yolu ve araçları değiştirdiği açık bir gerçek olmakla birlikte, vardığı yeri radikal bir şekilde değiştirdiği tartışmalıdır. Sinema anlatıya dayalı bir sanattır ve onun ontolojik varlığını belirleyen nitelikler esasen bu kökenden ortaya çıkar. Ayrıca, sinemayı yahut sinematik imgeyi/görüntüyü kategorik bütünlük içinde ontolojik soruşturma konusu yapmak onun varlığının nüfuz edilemez olduğu anlamına gelmemelidir. Görsel-işitsel kurmaca sinematik imge birçok sinematografik ve anlatı varlığını bünyesinde barındıran bir bütünlüktür. Transendental/içkin bir ontolojinin görevi bu varlıkları kategorik olarak belirlemek ve muhkem bir ontolojik zemin sağlamaktır. Peki bu zemin ne işe yarayacaktır? Bu ontolojik zemin özellikle sinema poetikasının gelişmesi için gereklidir. Örneğin, Aristoteles'in (2004) şiir sanatı ve tragedya üzerine yazdığı Poetika, taşıdığı tüm diğer vasıfların yanında, aynı zamanda çok iyi bir ontoloji örneğidir. Aristoteles Poetika'da "anagnorisis", "peripeteia", "mitos", "karakter" vb. gibi birçok kavramsal içeriklendirmeye yapmıştır. Bu kavramların aynı zamanda tragedya eserlerinde içkin ve örtük olarak bulunan anlatı varlıkları olduğunu gözden kaçırmamak gerekir. Bu açıdan ontolojik çözümleme kapalı ve örtük olanı açma, açığa çıkarma etkinliğidir. Sonuç olarak, diğer ontolojik yaklaşımlardan farklı olarak içkin ontolojik yaklaşım, Aristoteles örneğinde olduğu gibi, varlığı kategorik olarak belirlemeye ve ele aldığı varlığı açmaya ve açıklamaya çalışır. Dijitalleşmeyle birlikte ontolojik olarak daha da genişleyen ve karmaşıklaşan sinemanın ve sinema poetikasının bu ontolojik yaklaşıma her zamankinden fazla ihtiyacı olduğunu ifade etmek gerekir.

KAYNAKÇA

- Aristoteles. (2004). *Poetika* (11. Baskı). (İ. Tunalı, Çev.). Remzi.
- Bazin, A. (2011). *Sinema nedir* (İ. Şener, Çev.). Doruk.
- Cevzci, A. (2005). *Felsefe sözlüğü* (9. Baskı). Paradigma.
- Davies, D. (2011). Digital technology, indexicality, and cinema. *Ontologia del Cinema*. 46(1), 45-60. <https://doi.org/10.4000/estetica.1655>
- Dymek, A. (2013). Perception, dreams, films: iconicity and indexicality in Peirce's theory of perception. *Recherches Sémiotiques/Semiotic Inquiry*, 33(1-2-3), 39-61. <https://doi.org/10.7202/1035283ar>
- Heidegger, M. (2018). *Varlık ve zaman* (1. Baskı). (K. Ökten, Çev.). Alfa.
- Jackson, P. (Yönetmen). (2001). *Yüzüklerin efendisi* [Sinema Filmi]. New Line Cinema, WingNut Films.
- Kuhn, A. ve Westwell, G. (2020). *Dictionary of film studies* (2. Ed.), Oxford University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Massachusetts Institute of Technology.
- Marshall, E. (2006). Indexicality and spectatorship in digital media: waking life as hybrid digital artifact. *A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*. 51(2). 301-316. <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8026.2006n51p301>
- McKernan, B. (2005). *Digital cinema: the revolution in cinematography, post-production, and distribution*. McGraw-Hill.
- Mengüşoğlu, T. (2005). *Felsefeye giriş* (9. Baskı). Remzi.
- Ohanian, T. ve Phillips, N. (2000). *Digital filmmaking the changing art and craft of making motion pictures* (2. Ed.). Routledge.
- Tunalı, İ. (1998). *Estetik* (5. Baskı). Remzi.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (t.y.). *Sinestezik*. İçinde *Güncel Türkçe sözlük*. Erişim tarihi: Haziran 15, 2024, <https://sozluk.gov.tr/>
- Wheeler, P. (2009). *High definition cinematography* (3. Ed.). Focal Press.

YAPAY ZEKA DESTEKLİ DİJİTAL SANAT VE TASARIM ÜRETİMLERİNİN YARATICILIK VE ESER SAHİPLİĞİ SORUNSALI: YAPAY ZEKA VE SANATÇININ ROLÜ

DİDE AKDAĞ SATIR

GİRİŞ

Bir dizi öncül önerme işleminin, algoritmalara dönüşümünü temel alan, yapay zekâ tarafından üretilen dijital sanat üretimlerinin eser sahipliği sorunsalı, kültürel ve toplumsal olarak henüz netleşmemiş önemli bir konudur. Dünyada genel olarak yapay zeka tarafından üretilen eserin, telif hakkının genellikle eserin yaratıcısına ait olduğu kabul edilmektedir. Girişe dayalı doğal dil işleme algoritmaları ya da istemde bulunmak anlamına gelen “prompt”lar ile yazılım programları sayesinde, algoritmik çıktılar, dijital sanat eserleri ya da tasarımlar çok kısa sürede oluşturulabilmektedir. Üretimlerin ne ölçüde sanat olduğu ve eser sahibinin kim olduğu ise sanat alanında henüz netlik kazanmamıştır. Aynı doğrultuda uluslararası hukuk tarafından da henüz sınırları tam olarak çizilememiştir. Yapay zeka ile üretilen eserlerin telif haklarına ilişkin, farklı ülkelerde, farklı yasal yaklaşımlar bulunmaktadır. Eserin yaratıcısının insan olması gerektiğini belirten geleneksel telif hakları yasaları ile yapay zeka tarafından üretilen eserlerin de telif haklarının korunması gerektiğini belirten yeni düzenlemeler bazı noktalarda da karşı karşıya gelmektedir. Bir diğer belirsizlik de yapay zeka eğitilirse ya da sanatçı tarafından programlanırsa dijital üretiminin sahibi olarak kabul edilip edilemeyeceğidir. Bu kapsamda çalışmada sanatın insan deneyiminden uzaklaşarak, katmanlarından ayrılarak, etkileşimden yoksunlaşması ile yaratıcılığın değersizleşmesi riski ve oluşacak sanatçı motivasyonuna bağlı yansımaların boyutlarının ortaya konulması amaçlanmaktadır. Yapay zeka ile oluşturulan dijital üretimlerin ya da sanat eserlerinin sahipliği çerçevesinde ülkemizde henüz net bir kılavuz ya da net bir sınırlılık bulunmamaktadır. Bu çalışma ile yapay zeka ile üretilen eserlerin telif haklarıyla ilgili belirsizliklerin sonucunda ortaya çıkacak riskler, daha net ve kapsamlı olası düzenlemeler çerçevesinde ortak bir anlayışın sağlanması için farkındalık oluşturulması hedeflenmektedir.

1. YAPAY ZEKA VE YARATICILIK

Yapay zeka, ilk kez 1956 yılında Prof. John McCarthy tarafından ortaya atılmıştır. Makinelerin duyumsama, mantık, karar alma ve geleceği tahmin etme yeteneğinin nasıl simüle edilebileceği araştırılmıştır. Yapay zeka fikri, bilgi ve mantıklı düşünmenin algoritmalar aracılığıyla biçimlendirilebileceği temeline dayanmaktadır. Başka bir açıdan bakıldığında, bilginin mantık yoluyla ifade edilebileceği fikri, Aristoteles'in silojistik mantık adı verilen mantıksal çıkarımların kullanıldığı öncül önermelerin ortaya konması fikrine kadar uzanmaktadır (Fan, 2020: 18).

Yaratıcılık ve yapay zeka konusunda en kaygı veren kısım David Eagleman ve Antony Brandt'ın kitabında yer verdiği denizüzümü örneğidir, yaşamın ilk dönemlerinde ortalıkta yüzen denizüzümleri kendisine tutunacak kaya midyesi misali bir yuva bulduklarında artık beyne ihtiyacı kalmadığını düşünerek kendi beynini yemektirler (Eagleman, 2019: 31). Yapay zeka kullanımının getireceği bilinçsiz kullanım türlerinin de tasarımcı da benzer sorunlar yaratacağı öngörülmektedir. Sezgiye dönüşmesi gereken sanat ve tasarım bilinci, kullanıcı olmaktan çok edilgen duruma geçtiğinde bir süre sonra kendini yapay zekanın belleğine bırakabilmesi olasılığı bulunmaktadır. Ancak belirli bir soruna çözüm getirme üzerine inşa edilen çalışmalarda, alana hakim tasarımcı ve eğitmen görüşleri değerlendirildiğinde ise yapay zekânın sanatçı ve tasarımcıların olası rolünü değiştirmeyeceği (Karaşahinoğlu, 2020, 625) görüşü bulunmaktadır.

2021 yılında itibaren global olarak sözü edilen her yapay zeka teknolojisinin dar yapay zekaya referans olduğunu söylemek mümkündür (Kop, 2020:300). Günümüzde yapay zeka araçları ile sanat ve tasarım yapanların, kullanıcıların tasarımda ve sanatta etkisi görülmeye başlamıştır. İzleyicinin de beklentisi ve bakış açısı bu kapsamda değişiklik göstermektedir. Başlangıçta yapay gelen göstergeler derin öğrenme yöntemleriyle zenginleştirilmektedir. Gözleme ve öğrenmeye dayalı yapay zeka ile girilen verilerin yoğunluğu, algoritma sonuçlarının da gelişmesine olanak sağlamaya başlamıştır. Ayrıca sanat ve tasarımla uğraşmayan bireylerin de giriş yaparak sonuç alabilme yetisi, etkileşimi ve dolayısıyla bilinirliği hızla artmaktadır. Teknolojik yeniliklerin sunduğu yeni imkanlar sayesinde yükselişe geçen dijital sanat üretim alanları, tasarımcı alışkanlıkları üzerinde etkili olmaktadır. Bu durum da sanatçı ve tasarımcıların alışkanlıklarının, motivasyonlarının incelenmesine ek olarak ortaya konulan tasarımların ve dijital çıktılarının eser sahipliği sorunlarını gündeme getirmektedir.

Teknolojinin hızla gelişmesine paralel olarak tasarımcı, sanatçı motivasyonları ve alışkanlıkları da değişmektedir. Sanatçı ve tasarımcılara sunulan uygulama araçları ve önerilen uygulamalar farklı teknolojik yenilikleri de getirmiştir. Mül-

ler ve Guido, Introduction to Machine Learning with Python isimli çalışmasında “makine öğrenimini, verilerden bilgi çıkarmakla ilgilidir” demektedir (Müller ve Guido, 2017, s. 1).

Tasarım uygulamalarıyla ortaya çıkan gelişmeler, dijital görsel öğelerin üretimlerinin hız kazanması, dünyada üretim kadar tüketim bazında da değişime yol açmıştır. Reklam ajansları, animasyon stüdyoları, oyun tasarım şirketleri ve bireysel üretim yapan sanatçı ve tasarımcılar git gide bu hızlı sonuç alınan sanat ve tasarım olanaklarının getirdiği kullanıcı kolaylıklarını kullanmaya başlamışlardır. Ancak tüm bunlara ek olarak, üretimin hızla ve kısa sürede oluşturulması pazarlama alanında da beklentileri değiştirmektedir.

Yapay zeka sanatçı ve tasarımcının günlük hayatının bir parçası haline gelmekte ve giderek kullanıcı yoğunluğunu artırmaktadır. Yapay zekanın geldiği noktada, doğru kullanım örnekleri ile tasarımcının elini güçlendireceği bir araç olarak değerlendirilebilmektedir. Bu doğrultuda, tasarım süreçlerinde daha fazla verim almak için nasıl kullanılabilir, iletişim problemlerinin çözülmesinde nasıl fayda sağlanabilir, gibi sorularla oluşturulacak bütüncül bir yaklaşımla yapay zekanın nasıl kullanılması gerektiği üzerinde durulması gerekmektedir.

2. YAPAY ZEKA, DİJİTAL SANAT VE TASARIM HAKLARI

Günümüzde yapay zeka ile üretilen tasarımların eser/tasarım sahipliği konusundaki tartışmalar devam etmektedir. Avrupa Birliği'nin yapay zeka konusunda üzerinde çalıştığı çerçeve ve sınırlılıklar planlanmaktadır. Özellikle tasarım konusunda hak sahibinin nasıl belirleneceği konusu önem taşımaktadır. Bu doğrultuda tasarım etiği kriterleri arasında yapay zekanın kullanım ölçütleri, etkisi ve ulaşabileceği noktalar düzenlenmeli ve eklenmelidir. Yapay zekanın ortaya koyduğu tasarım unsurları da ayrıca değerlendirilmelidir. Yapay zeka hangi ölçüde kullanılmalı, bir araç olmaktan çıkıp sadece doğrudan sonuca hizmet eden bir programcı olacaksa, tasarımcının buradaki fonksiyonu hangi oranda tespit edilebilir ya da yaratıcılığı üretim aşamasında mı değerlendirilmelidir? Yapay zeka sadece reklam ajanslarında, üretimlerde değil, tasarımın bulunduğu her yerde üçüncü göz olarak yerini almaktadır. Ortaya konulan tasarımlarda bir alternatif de yapay zekadan görüş alınarak gerçekleştirilmektedir.

Türkiye'de ve dünyada etik tartışmalar sürmektedir. Örneğin Markus Dubber, Frank Pasquale ve Sunit Das tarafından hazırlanan çalışmada, yapay zekanın etik sonuçlarını farklı perspektiflerden keşfetmek için hukuk, felsefe, bilgisayar bilimi ve diğer disiplinlerdeki çeşitli uzmanların katkıları bir araya getirilmektedir. Yapay zekanın hangi haklara sahip olup olamayacağı ya da olması gerektiği ve yapay zeka sistemlerinin hangi koşullar altında kabul edilebileceği

konusundaki tartışmalar devam etmektedir. Özellikle de bu sistemler daha özerk hale geldikçe, yapay zeka sistemleri tarafından gerçekleştirilen eylemlere sorumluluk atfetmedeki zorluklar tartışılmaktadır. Türkiye’de birçok hukukçu, yazar, uzman ve akademisyen de bu bağlamda yapay zekanın günümüz tasarımlarındaki etkisinin artması ile yapay zeka tarafından meydana getirilen tasarımların 5846 sayılı fikir ve sanat eserleri kanununa göre korunması için çalışmalar yürütmektedir. Aynı zamanda yapay zekanın insana dair olan, işten çıkarma ve otomasyon etiği de dahil olmak üzere işgücü piyasası üzerindeki rolü de irdelemektedir.

Yapay zekanın etik olarak geliştirilmesinin ve kullanılmasının sağlanması için uygun yönetim yapılarına olan ihtiyacı ve bu hedefe ulaşmadaki düzenlemeler için de planlanmalar yapılmakta ancak yaratıcı endüstrilerde yapay zekanın verimliliğine odaklanıldığından genellikle ortaya çıkan eserlerin hukuki sonuçları göz ardı edilmektedir. Yapay zekânın fikri ürün yaratmadaki kapasitesi ve kabiliyeti, bu ürünlerin telif hukuku kapsamında bir eser sayılıp sayılmayacağı ve fikri mülkiyet haklarına kimin sahip olacağı sorularını gündeme getirmektedir. Bu kapsamda yapay zekâ tarafından meydana getirilen ürünün eser niteliğine sahip olup olmadığı; eğer bu niteliğe sahipse hak sahibinin nasıl belirleneceği, yapay zekâ taşıyan makinenin kullanıcısının mı, yapay zekâyı oluşturan programcının mı, yoksa yapay zekânın kendisinin mi eser üzerindeki fikri haklara sahip olacağı veya eser üstünde burada sayılanların ortak bir hak sahipliğinin mi kabul edileceği ya da eserin kamuya ait mi sayılacağı soruları cevaplanmalıdır. Eser kavramını, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK)63 m.1/B-a’da hem fikri ürünün eser sayılabilmesi için gerekli şartları hem de eser türlerini belirtilerek açıklamıştır. Kanuna göre, “Eser, sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini, ifade eder” (Ateş, 2007, s. 27).

Bir şeyin eser sayılabilmesi için şu dört unsur taşıması zaruridir. Öncelikli olarak eser, sahibinin hususiyetini taşımalıdır ve fikri çaba ürünü olmalıdır. Ardından kanunda düzenlenmiş eser türlerinden birine girmelidir ve son olarak cismani varlığı olan maddi şey üzerinde somutlaşmış olmalıdır (<https://op.europa.eu/en/publication-detail//publication: 2020>). Doktrinde ve içtihat-ta hususiyet sübjektif şart, Kanunda öngörülen bir eser türü içine dahil olup somutlaşma ise objektif şart olarak adlandırılmaktadır (Arıdemir, 2003, s. 15)

Dijital sanat eserlerine göre öznellik kavramı da değişiklik arz etmektedir. Örneğin, güzel sanatlarda özgünlük, eser sahibinin kişisel olarak eseri yaratmasında doğmaktadır (Yarsuvat, 1984, s. 53).

Tasarım alanlarında yapay zeka ile oluşturulmuş tasarımların hukuki sonuçlarının ne olacağı kadar oluşturulan tasarımların hedef kitleye uygun olup olmadığı da değerlendirilmesi gereken önemli başlıklardan biridir. Bu çalışmaların benzerlik oranlarının ileride sorun teşkil edip etmeyeceği, tasarımların ortak bir hak sahipliği olarak mı değerlendirilerek oranlarının mı belirleneceği de yine üzerinde düşünülmesi gereken başlıklardır. Yapay zeka ile ilgili sanatsal üretimler giderek artmakta ve bu da yeni telif hakları ve etik değerlerin oluşturulmasını gerektirmektedir. Ancak bu alanda genel kabul görmüş, uluslararası düzeyde standartlaşmış bir çerçeve henüz tam anlamıyla oluşmamıştır. Fakat bazı ülkeler ve kuruluşlar yapay zeka tarafından yaratılan eserlerin telif hakları ve etik konularıyla ilgili yönergeler ve politikalar geliştirmeye başlamıştır.

Örneğin Avrupa Birliği gibi bazı yargı bölgeleri, yapay zeka tarafından yaratılan eserlerin telif haklarına ilişkin yasal düzenlemeler üzerinde çalışmaktadır. Ayrıca UNESCO gibi uluslararası kuruluşlar, yapay zeka etiği konusunda rehberlik sağlamak için ilkeler ve öneriler yayınlamaktadır. Sanatsal üretimlerin yanı sıra, yapay zeka etiği daha geniş bir perspektifte, öğrenme algoritmalarının şeffaflığı, veri gizliliği, algoritmik önyargı, otomasyonun iş gücü üzerindeki etkileri ve daha birçok konuyu içermektedir. Bu konulara ilişkin tartışmalar, akademisyenler, hukukçular, teknoloji şirketleri ve sivil toplum kuruluşları arasında devam etmektedir. Dijital sanat ve yapay zeka kullanımıyla ilgili etik ve yasal konuların daha da önem kazanması muhtemeldir. Genel olarak dijital sanat ve yapay zeka alanında hızlı bir gelişme ve yeniliklerin yaşanması beklenmektedir. Bu alanlar, sanat dünyasını dönüştürebilir ve yeni heyecan verici yaratıcı olanaklar sunabilir. Dijital sanat ve yapay zeka, günümüzde birçok sanatçının, tasarımcının ve teknoloji uzmanının ilgisini çeken bir konudur.

Dijital sanat, bilgisayar teknolojisi ve dijital araçlar kullanılarak yaratılan sanat eserlerini ifade etmektedir. Yapay zeka ise bilgisayar sistemlerinin insan benzeri düşünme ve öğrenme yeteneklerini simüle etme sürecidir. Bu teknoloji, sanatçıların ve tasarımcıların yaratıcılıklarını genişletmelerine olanak tanırken, aynı zamanda etik, telif hakkı ve özgünlük gibi bir dizi sorunu da beraberinde getirmektedir. Bu çalışma, yapay zekanın sanat ve tasarımda yol açtığı temel sorunları inceleyerek, bu alanlarda çalışan profesyonellerin karşılaştığı zorlukları ve bu sorunlara yönelik potansiyel çözümleri tartışmaktadır.

3. YAPAY ZEKA UYGULAMALARI VE GELECEĞİ

Yapay zeka, yaratıcı süreçlerde giderek daha fazla yer almaya başlamıştır. Özellikle, sanat ve tasarım alanlarında, yapay zeka destekli araçlar sayesinde daha önce mümkün olmayan şekillerde eserler üretilmektedir. Yapay zeka tarafından üretilen eserler, "sanat" kavramını yeniden tanımlamamıza neden olabil-

mektedir. Eđer bir yapay zeka, insanların ürettiđi eserlerden ayırt edilemeyecek düzeyde sanat eserleri üretebiliyorsa, sanatın tanımı ne olacak? Sanatın insan deneyimine ve duygusallığına dayalı bir ifade biçimi olma özelliđi, yapay zekanın katkılarıyla nasıl deđişecektir? Yapay zekanın sanatsal üretim sürecine katılımı, sanatçının rolünü deđiştirebilir mi? Sanatçı, eserini yaratırken yapay zeka ile iş birliği yaparak, yaratıcı sürecin kontrolünü kısmen makineye bırakmaya başlamaktadır. Bu durum, sanatçının eserdeki özgün katkısını ve eserin yaratılış amacını belirsizleştirmektedir. Yapay zeka, mevcut sanat eserlerini analiz ederek yeni eserler yaratabilmektedir ancak bu eserlerin özgünlüğü sorgulanmaktadır. Yapay zeka tarafından üretilen bir eser, bazen gerçek bir sanatçının eserinin kopyası olarak da görülebilmektedir. Bu durum da sanatın benzersiz ve tekrarlanamaz olma niteliđini sorgulatmaktadır. Yapay zeka, sanat ve tasarımın geleceđini şekillendirirken, bu alanlarda çalışan profesyonellerin de bu yeni düzene uyum sağlamaları gerekecektir. Bu alanda çalışan, dönemi deđerlendiren bazı yazarlardan biri olan Marcus du Sautoy "The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI" kitabında yapay zekanın sanat ve yaratıcılık üzerindeki etkisini incelerken, yapay zeka teknolojilerinin insan yaratıcılıđının sınırlarını, nasıl genişletebileceđini ve hatta kendi başlarına yaratıcı olup olamayacaklarını tartışmaktadır. Du Sautoy, yapay zekanın karmaşık algoritmalar ve öğrenme sistemleri kullanarak insan benzeri eserler yaratabilmesinin mümkün olup olmadıđını sorgulamaktadır. Ek olarak yapay zekanın sanat yapma sürecine katkıda bulunabileceđi ve sanatçılarla nasıl işbirliği içinde çalışabileceđi üzerinde durmaktadır. Yapay zekanın yaratıcılık anlayışımızı nasıl deđiştirebileceđini, insanların ve makinelerin birlikte daha önce düşünülmemiş yollarla yaratıcı işler nasıl yapabileceđini ve bu sürecin etik ve felsefi sonuçları araştırmaktadır.

Yapay zekanın gelecekte sanat ve yaratıcılık alanlarında ne tür roller üstleneceđi hakkında kapsamlı bir bakış sunan Du Sautoy, hem teknolojik hem de kültürel perspektiflerden de bir deđerlendirme sunmaktadır.

Yapay zeka çalışan uzmanlardan biri olan Mántaras ise Artificial Intelligence and the Arts: Toward Computational Creativity adlı çalışmasında, yapay zekanın yaratıcı görevleri yerine getirme ve sanatsal çalışmalar üretme potansiyelini araştırmaktadır. Yapay zeka ile sanatın kesişimini tartışmaktai algoritmaların ve makine öğreniminin, müzik kompozisyonu, görsel sanatlar, edebiyat ve performans sanatları gibi çeşitli sanatsal ifade biçimlerine nasıl uygulanabileceđini incelemektedir. Yalnızca taklitçi olmaktan ziyade gerçekten yaratıcı sayılabilecek yapay zeka sistemleri geliştirmenin felsefi ve teknik zorluklarını araştırmaktadır. Evrimsel algoritmalar, sinir ađları ve üretken çekişmeli ađlar

(GAN'lar) gibi hesaplamalı yaratıcılıkta kullanılan yapay zeka tekniklerine genel bir bakış sağlamaktadır. Sanat eserleri yaratan yapay zeka sistemlerinin başarılarını ve sınırlamalarını örnek olaylar üzerinde incelemektedir.

Meredith Broussard tarafından yazılan, *Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World* kitabında, yapay zeka ve büyük veri konularında, teknolojinin dünyayı nasıl anladığına ve anlamlandığına dair eleştirel bir bakış sunmaktadır. Özellikle de yapay zekanın ve algoritmaların insan toplumu üzerindeki etkilerini irdelemektedir. Broussard, teknolojinin her zaman akıllı ya da tarafsız olmadığını, hatta bazen insanların dünyayı anlamasını daha da zorlaştırabileceğini savunmaktadır. Teknolojinin, özellikle de yapay zekanın, insan düşüncesinin yerini alabileceği ve tüm sorunları çözebileceği fikrini eleştirmektedir. Bu "teknoloji merkezli düşünce"nin, gerçekte insanların karşılaştığı sosyal ve politik sorunları göz ardı ettiğini ve bu sorunların çözümünde teknolojinin tek başına yeterli olmadığını vurgulamaktadır. Teknoloji anlayışının dengeli bir şekilde ve eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmesinin gerekliliğini savunmaktadır. Teknolojinin gerçek yararlarını ve sınırlarının anlaşılması için tasarımında etik, erişilebilirlik ve toplumsal etki gibi konulara dikkat çekmekte, teknolojinin insanların günlük yaşamlarında nasıl kullanıldığına, yanıltıcı olabilecek veriye dayalı karar verme süreçlerine, teknoloji projelerindeki başarısızlıklara dair gerçek dünya örnekleri sunmaktadır.

Yapay zekanın sanatın yaratılmasını çevreleyen çıkarımları, estetiği ve felsefi soruları tartışan Joanna Zylinka'nın yazdığı, *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams* isimli kitabında, yapay zeka çağında sanatın nelerden oluştuğunu ve makine tarafından üretilen görüntülerin geleneksel yaratıcılık ve yazarlık anlayışımıza nasıl meydan okuduğunu keşfetmektedir. Yapay zeka algoritmalarının sanatı nasıl yarattığını, ne tür verileri kullandıklarını ve mevcut sanatsal tarzlardan ve unsurlardan nasıl öğrendiklerini incelemektedir.

Yapay zeka algoritmaları, sanatçılara yaratıcı süreçlerinde destek olabilmekte ve ilginç sanat eserleri yaratmalarına yardımcı olabilmektedir. Bir yapay zeka programı, sanatçılara fikirler ve ilham verici öneriler sunabilmekte, dijital sanatın internet ve diğer dijital platformlar aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşması, daha erişilebilir hale gelmesi olasılığını artırabilmektedir. Bu da sanatın demokratikleşmesine ve çeşitliliğinin artmasına katkı sağlayabilmektedir. Yapay zeka, sanat eserlerinin izleyicilerle etkileşim kurabilmektedir. Örneğin bir yapay zeka programı, bir resmin izleyicinin duygularına yanıt verebilmekte ya da izleyicilerin sanat eserini etkilemesine izin verebilmektedir. Yapay zeka, sanat eğitiminde de önemli bir rol oynayabilmektedir. Öğrencilere sanat tarihi, teknikler ve kavramlar hakkında bilgi vermek için kullanılabilen, öğrencilere geri bildirim ve rehberlik sağlayabilmektedir.

Dijital sanat ve yapay zeka, günümüzde birçok sanatçının, tasarımcının ve teknoloji uzmanının ilgisini çeken bir konudur. Dijital sanat, bilgisayar teknolojisi ve dijital araçlar kullanılarak yaratılan sanat eserlerini ifade etmektedir. Yapay zeka ise bilgisayar sistemlerinin insan benzeri düşünme ve öğrenme yeteneklerini simüle etme süreci olarak da tanımlanabilmektedir. Genel olarak, dijital sanat ve yapay zeka alanında hızlı bir gelişme ve yeniliklerin yaşanması beklenmektedir. Bu alanlar, sanat dünyasını dönüştürmekte ve yeni yaratıcı olanaklar sunabilmektedir.



Görsel 1. Pastel renklere ışın izlemeli kabarcıklı figürü, metalik kaplamalı kadın heykeli, parlak/ canlı istemi
<https://mpost.io/tr/dall-e-vs-midjourney/>

Örneğin çok güçlü iki yapay zeka programı olan Midjourney ve Dall-E farklı özelliklere sahip görsel tasarımlar üretmektedir. İki yapay zeka programı karşılaştırıldığında; Midjourney genellikle minimalist ve modern bir kullanıcı arayüzüne sahiptir, Dall-E daha renkli ve canlı bir tasarıma sahiptir. Midjourney genellikle sade ve özelleştirme seçenekleri sınırlı olabilirken, Dall-E daha fazla özelleştirme seçeneği sunabilmektedir. Midjourney genellikle düz renkler ve basit grafikler kullanırken, Dall-E daha karmaşık grafikler ve illüstrasyonlar içerebilmektedir. Dall-E genellikle daha fazla animasyon ve hareketli öğeler içerebilirken, Midjourney daha statik bir tasarıma sahip olabilmektedir. Midjourney genellikle daha kullanıcı dostu ve kolay bir deneyim sunarken, Dall-E daha karmaşık ve detaylı bir deneyim sunabilmektedir. Her iki oluşturucunun da kendi alanlarında farklı uzmanlıkları bulunmaktadır; Dall-E metin ve metin alanında kullanım kolaylığı sağlarken, Midjourney fotogerçekçilikte daha iyi üretimler ortaya çıkarmaktadır. Önemli olan yapay zeka araçlarını başarılı bir şekilde kullanılması, çözüm ve sonuç odaklı işlenmesidir.



Görsel 2. Metalik ışın izleme damlası, anamorfik sanat, koyu arka plan istemi.
<https://mpost.io/tr/dall-e-vs-midjourney/>

Bir dönem Shutterstock, OpenAI'nin görsel oluşturucusunu doğrudan web sitesine entegre etmiş ve DALL-E aracı kullanılarak oluşturulmayan yapay zeka tarafından üretilen görsellerin satışını yasaklamıştır. "Shutterstock bu entegrasyonu genişletme kararı alarak ve kullanıcılara "tüm Shutterstock kütüphanesindeki herhangi bir görseli düzenleme ve dönüştürme" olanağı vereceğini açıklamıştır. Shutterstock ayrıca bu yılın başlarında Meta'dan satın aldığı GIF oluşturma platformu Giphy'ye de yapay zeka özellikleri getirmeyi planlamaktadır" (Damir, 2023). Getty Images görsel paylaşım platformları yapay zeka konusunda kaygılarını dile getirmiş, yapay zeka tarafından üretilen içeriklerin paylaşım alanlarını bu kapsamda kısıtlayarak çözüm sunmuştur. Yapay zeka sanat araçları telif konusu gri alan olmaya devam etmektedir. Gelecekte ne olacağı da henüz netlik kazanmamıştır.



Görsel 3. Çağdaş karmaşık katmanlar, ayrıntılı karakter tasarımı salyangoz, canlı, tuhaf arka plan istemi.
<https://mpost.io/tr/dall-e-vs-midjourney/>

Yapay zeka araçları ile dijital sanat ya da tasarım yapmak isteyen bir kullanıcı, Illustrator, Photoshop, Procreate ya da Blender gibi dijital sanat yazılımlarını temel bilgi ve beceriler olarak öğrendiğinde, yapay zeka temellerini makine öğrenimi ve sinir ağları gibi oluşturduğunda ya da Phyton gibi bir program ile kodlama öğrendiğinde gerekli kazanımlara başlangıç yapmış olmaktadır ya da kullanıcı yapay zeka tabanlı sanat araçlarını öğrendiğinde Midjourney, Dall-E ya da Stable Diffusion gibi uygulamalarla ya da Generatif Sanat (Generative Adversarial Networks- GANs) ile sanat ve tasarım temelli üretimleri yapabilmektedir. Sosyal medyanın gücü ve Instagram, Behance, DevianArt gibi alanlardaki paylaşımlar da dijital sanatçının ya da tasarımcının bilinirliğine katkı sunmaktadır. Tüm bu üretimlerdeki çözümler ve sonuçların vardığı nokta yine etik kullanım ve telif haklarının ne olduğunun bilinmesi ve oluşturulmasıdır.



Görsel 4. Yapay Zeka Dall-E görseli.

www.donanimhaber.com/yapay-zeka-dall-e-gelismek-icin-shutterstock-u-kullanacak--165706

Yeni Gbt-4o yapay zeka modeli ile sadece yazı ile değil, görüntü ve sesi de vererek iletişime geçiyor olma durumu yapaylıktan daha da uzak, bireye kendi doğası ya da tercih ettiği kişiselleştirilmiş bir noktada makine doğasından uzak bir asistan bilgilendirmesi ile yaklaşabilmektedir. OpenAi yeni yapay zeka modeliyle, özellikle Steve Jobs'ın Macintosh için tasarlattığı sembol sistemler gibi bir devrim de geride kalmış olacaktır.

İnsanların yapay zeka ile üretecekleri hareketli grafik modelleri ile üretim sağlayabilecekleri, kullanabilecekleri video üreten programlar da tasarlanmıştır. Bunların en önemlilerinden birisi de dünyayı simüle eden program "Sora"dır. Program ile bir dakikalık hareketli videoların üretilmesine olanak sağlanmıştır. Sadece görüntülerde ne olması gerektiğinin detaylı verilerinin oluşturulması ve girilmesi ile birlikte videolarda yüksek kalitede görseller elde edilebilmekte-

dir. Girilecek istem metinlerinin, promptların başarılı olması görsel kalitedeki başarıyı da beraberinde getirmektedir. OpenAi ve Unreal Engine'in ortaklaşa çıkardıkları bu sonuçlar ile fotorealistik görüntüler gerçekçi bir şekilde oluşturulabilmektedir.

2024 sonrası yapay zekanın geliştireceği sanal asistanların ve dil modellerinin dahil herşeyin konuşularak yapılacağı araçlar olacağı öngörülmektedir. Verilecek bilgi miktarına göre yapabileceklerinin kapsamı artacaktır. Derin öğrenmeyle dönüştürülmüş bir asistan birey istemeden de yapay zeka ile önermeler sunabilecektir. Yazılım program ya da uygulama geliştirmekten çok daha kapsamlı farklı disiplinlerle bir arada bütünlük bir sistemin bir aradalığından bahsedilmektedir.

Yapay zeka teknolojisi ve sanatçılar arasındaki ideal ilişki, her iki tarafın da avantajlarından yararlanabilecekleri ve birbirlerini tamamlayabilecekleri bir şekilde olmalıdır. Sanatçılar, yapay zekayı ilham kaynağı olarak ya da yaratıcı süreçlerini hızlandırmak için kullanabilmektedir. Yapay zeka sanatçılara yeni teknikler ve stiller keşfetme konusunda yardımcı olabilmektedir. Yapay zeka sanatçıların belirlediği vizyon ve konsept doğrultusunda eserler üretebilmektedir. Bu da sanatçının yaratıcı kontrolünü korurken teknolojinin sunduğu avantajlardan faydalanmasını sağlamaktadır. Yapay zeka geliştiricileri, sanatçıların ihtiyaçlarını ve yaratıcı süreçlerini anlamak için sanatçılarla işbirliği yapmalıdır.

Yapay zeka ile üretilen eserlerin telif hakları ve mülkiyet konularında net ve adil düzenlemeler yapılmalıdır. Sanatçılar, eserlerinin izinsiz kullanılmasına karşı korunmalıdır. Yapay zekanın yaratıcı süreçlerde nasıl kullanıldığının ve üretilen eserlerin kaynağının şeffaf bir şekilde belirtilmesi önemlidir. Bu, sanatın özgünlüğünü ve güvenilirliğini korumaktadır. Yapay zeka sanatçılara geleneksel sınırların ötesine geçerek yeni yaratıcı deneyler yapma fırsatı sunabilmektedir. Bu da sanatın evrimini ve çeşitliliğini artırmaktadır. Yapay zeka daha geniş bir sanatçı kitlesine erişim ve katılım fırsatları sağlayabilmektedir. Sanatçılar yapay zeka ile ürettikleri eserlerde kendi duygusal ve anlamsal derinliklerini yansıtmalıdır. Yapay zekanın teknik yetenekleri, sanatçının insan deneyimini ve duygusal ifadesini desteklemelidir. Bu unsurlar, yapay zeka teknolojisi ve sanatçılar arasında ideal bir ilişkinin temel taşlarını oluşturmaktadır. Bu şekilde hem sanat hem de teknoloji, birbirini tamamlayan ve zenginleştiren bir şekilde gelişebilmektedir.

Yapay zeka teknolojisinin sanatçılara dezavantajlı durumları irdelendiğinde ise yapay zeka, düşük maliyetle ve hızlı bir şekilde eserler üretebilmektedir, bu da sanatçılar için ekonomik baskı oluşturabilmektedir. Sanat piyasasında daha ucuz ve hızlı üretim nedeniyle geleneksel sanatçıların rekabet etmesi zorla-

şabilmektedir. Yapay zeka ile üretilen sanat eserlerinin artması, geleneksel sanat eserlerinin pazar değerini düşürebilmektedir. Yapay zeka mevcut sanat eserlerinden öğrenerek yeni eserler üretmekte, yapay zeka tarafından üretilen eserlerin orijinalliğini ve sanatçıların yaratıcı süreçlerinin özgünlüğünü tehdit edebilmektedir. Yapay zeka verilerden ve algoritmalarından öğrenmekte, bu da yaratıcılığın belirli kalıplar içinde sıkışmasına neden olabilmektedir. Yapay zekanın ürettiği eserler, belirli bir şablona ya da tarza bağlı kalabilmektedir. Yapay zeka ile üretilen eserler, birbirine benzeyebilmektedir ve sanatta benzersizliği ve çeşitliliğin azalmasına yol açabilmektedir.

Özetlemek gerekirse sanatçılarla işbirliği örneklerinin yapılandırılması, eser sahipliği konusunda olası gelişmeler ile eser sahipliği konusundaki anahtar noktaların değerlendirilmesi, araştırma ve politika önerileri için yapay zekanın sanatta gelecekteki rolü planlı bir şekilde irdelenmelidir.

SONUÇ YERİNE

Yapay zeka teknolojileri verimliliği baz alındığında tasarımcının hızını artıracak bir araç olarak iyi bir tasarımcıya daha da hız kazandıracak ancak bilgisayar başında algoritmaların sadece salt sonuçları bağlamında üretim yapan, konusuna hakim olmayan kullanıcılar için amacı dışında gerçekleşen gündelik üretimler olarak sonlanacaktır. Yapay zeka ile iletişim süreçlerinin değişmesi, görsel çözümlerin tasarımı ve üretiminde kullanılması gibi konular oldukça önemli bir gelişmedir. Ancak bu konuda etik sorunlar da göz önünde bulundurulmalı ve sanatçının mahremiyetinin korunması kapsamında konular da dikkate alınmalıdır. Yapay zeka ile üretilen eserlerin kimin mülkiyetinde olduğu ve tasarımın hangi aşamalarında insan müdahalesinin gerektiği gibi konular da sonuca bağlanmalıdır. Bu alanda yapılan çalışmalarla ilgili gelecek zamanlarda nasıl bir yol izleneceği ve nasıl bir etki yaratacağı da sorgulanmalıdır.

Yapay zeka, sanat ve teknoloji kesişiminde büyük fırsatlar ve zorluklar sunmaktadır. Eser sahipliği konusundaki mevcut hukuki ve etik çerçeveler, yapay zekanın yarattığı yeni durumlarla başa çıkmakta zorlanmaktadır. Bu nedenle, yapay zekanın eser sahipliği konusundaki sorunsalını çözmek için hem hukuki düzenlemelerde hem de sanatsal değerlendirilmelerde yenilikçi yaklaşımlara ihtiyaç bulunmaktadır. Yapay zekanın yaratıcı potansiyelini en iyi şekilde değerlendirebilmek için, bu konularda derinlemesine araştırmalar yapılmalı ve kapsamlı politikalar geliştirilmelidir.

Çalışmada bir bilgisayarın, bilgisayar kontrolündeki bir robotun veya programlanabilir bir aygıtın insana benzer biçimde algılama, öğrenme, fikir yürütme, karar verme, sorun çözme, iletişim kurma vb. işlevleri sergileyebilme yeteneği

değerlendirilmiş, yapay zeka ile oluşturulan tasarımları yaratmada rol dağılımlarının ne olması gerektiği irdelenmiştir. Gerçek dünyada bu tür sorunlarla başa çıkmak, çok daha karmaşık ve çeşitli perspektifler gerektirecektir. Sonuç olarak yapay zeka tarafından üretilen sanatın estetiğinin ve bunun gelecek sanat tarihi bağlamına nasıl etkisi olacağını analiz edilmelidir. Yapay zeka sanatının kültür ve toplum üzerindeki etkisinin, insan yaratıcılığını ve sanat piyasasını nasıl etkileyebileceği de dikkate alınmalıdır. Bilincin doğası, sanatçının rolü ve yaratıcılığın anlamı gibi yapay zekanın sanata ve tasarıma katılımının ortaya çıkardığı felsefi sorunlar derinlemesine incelenmelidir.

Bu çalışma yapay zekanın sanat ve tasarım alanlarındaki etkilerini ele alan bir tartışma başlatmak için yalnızca bir başlangıç teşkil etmektedir, önemli olan yapay zeka araçlarının ortak yaratım süreçlerinin sahiplik dinamiklerinin dengesinin ve bu kapsamdaki sınırlılıkların belirlenmesidir.

KAYNAKÇA

Arıdemir, A. G. (2003), Türk Hukukunda Eser Sahibinin Çoğaltma ve Yayma Hakları, Vedat Kitapçılık, İstanbul, s. 15.

Ateş M. (2007), Fikri Hukukta Eser, 1.Baskı, Turhan Kitabevi, Ankara.

Bayındır, A. s., (2022), Yapay Zeka Teknolojilerinin Ortaya Koyduğu buluşların Patenlenebilirliği, Yetkin-Yayınları, Ankara.

Broussard M., (2018), Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World, Mit Press, Londra.

Dubber M., Pasquale F., Das s., Edited by (2021), The Ethics of Artificial Intelligence" (Cambridge Handbook) - Oxford University Press, Londra.

Eagleman, D., Brandt, A., (2019), Tozar Z.A. (Çevirmen),Yaratıcı Tür: Fikirler Dünyayı Nasıl Yeniden Yaratıyor?

European Commission, Trends and Developments of Artificial

Intelligence – Challenges to the Intellectual Property Rights Framework, 25.11.2020, [https://](https://op.europa.eu/en/publication-detail//publication/394345a1-2ecf-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en)

op.europa.eu/en/publication-detail//publication/394345a1-2ecf-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en (Erişim tarihi: 07.06.2023).

Fan, s. (2020), Yapay Zeka Yerimizi alacak mı? Hey Kitap, İstanbul.

Karashaşinoğlu, Şadi (2020), Yapay Zekânın Grafik Tasarım Alanında Kullanım Örneklerinin ve Gelecekteki Olası Rolünün İncelenmesi, ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 10 (3), 612-626

Kop, M.: AIŞIntellectual Property: Towards and Articulated Public Domain, Texas Intellectual Property Law Journal, Vol. 28, No.3, 2020, 297 - 341.

Mántaras L., (2017), Artificial Intelligence and the Arts: Toward Computational Creativity, Article from the book The Next Step: Exponential Life, İspanya. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/>

Müller, Andreas C. ve Guido, Sarah (2017), Introduction to Machine Learning with Python, USA: O'Reilly Media.

Sautoy M.(2019), The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI, Belknap Press: An Imprint of Harvard University Press, Londra.

Say, C.(2020), 50 Soruda Yapay Zeka, Bilim ve Gelecek Kitaplığı, 17.Baskı, İstanbul.

Turing, A.: Computing Machinery and Intelligence, Mind, Vol. LIX, No:236, Ekim 1950, s.433.

Yalalov, Damir; 2023, Dall-E 3 vs. Midjourney: En Gelişmiş Yapay Zeka Sanat Üreteçlerinin Büyük Bir Karşılaştırması, <https://mpost.io/tr/dall-e-vs-midjourney/> (Erişim tarihi: 08.05.2024).

Yarsuvat, Duygun, Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları, 2.Baskı, Güryay Matbaacılık, İstanbul, 1984.

Zylinska J. (2020), AI Art: Machine Visions and Warped Dreams, Open Humanities Press CIC, Londra.

DİJİTAL ÇAĞDA SES TASARIMININ DÖNÜŞÜMÜ

GÖKHAN ALTINBAŞ

GİRİŞ

Dijital çağ, bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmelerle karakterize edilen ve toplumsal, kültürel ve ekonomik yaşamın her alanında köklü değişikliklere yol açan bir dönemi ifade etmektedir. Bu çağın en belirgin özelliklerinden biri, dijital teknolojilerin yaygınlaşması ve günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesidir. İnternetin ve dijital araçların hızla benimsenmesinin, bilgiye erişimden iletişime, eğlenceden eğitime kadar pek çok alanda devrim niteliğinde dönüşümler yarattığını görebiliyoruz. Dijital çağın önemi, sadece teknolojik ilerlemelerde değil, aynı zamanda bu teknolojilerin toplumsal yapılar üzerindeki etkilerinde de kendini göstermektedir.

Müziğin dijital dönüşümü, dijital çağın etkilerinin en yoğun hissedildiği alanlardan biridir. Dijitalleşme, müzik üretiminden dağıtımına, tüketim alışkanlıklarından sanatçıların kariyer yönetimine kadar pek çok boyutta köklü değişimlere yol açmıştır (Dönmez & Sincar, 2008, s. 14). Analog kayıt teknolojilerinden dijital ses formatlarına geçiş, müziğin üretim sürecini hem teknik hem de yaratıcılık açısından güçlü bir şekilde dönüşüme uğratmıştır. Dijital kayıt ve prodüksiyon araçları, sanatçılara daha fazla kontrol ve esneklik sağlarken, müzik dağıtımını da internet sayesinde yerelden küresele farklı bir boyut kazanmıştır. Streaming¹ platformları, müzikseverlerin müziğe erişim şeklini değiştirirken, sosyal medya ve diğer dijital mecralar, sanatçıların dinleyicileriyle doğrudan iletişim kurmasına imkân tanımıştır.



¹ Canlı yayın, akış

Müziğin dijital dönüşümünü kapsamlı bir şekilde ortaya koymak için öncelikle dijitalleşmenin müzik endüstrisine getirdiği yenilikler ve değişimler ele alınmalı, bu dönüşümün sanatçılar, müzik üreticileri ve dinleyiciler üzerindeki etkileri değerlendirilmelidir. Ayrıca, dijitalleşmenin getirdiği fırsatlar ve zorluklar ışığında, müziğin geleceğine dair öngörüler sunulması, bu bağlamda, müzik üretiminde kullanılan dijital araçlar, internet tabanlı müzik dağıtım platformları, dijital hak yönetimi ve sosyal medyanın müzik tanıtımı üzerindeki rolü gibi konuların üzerinde durulmalıdır. Dijital çağda müziğin dönüşümünü anlamak, şüphesiz bu değişimlerin getirdiği dinamikleri ve fırsatları en iyi şekilde değerlendirmeyi mümkün kılacaktır.

DİJİTALLEŞME VE MÜZİĞİN EVRİMİ

Dijitalleşme süreci, müziğin evriminde büyük bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Müziğin analog formatlardan dijitale geçişi, müzik üretimi, dağıtımı ve tüketiminde köklü değişikliklere yol açmıştır. Analog dönemde, müzik fiziksel formatlarda üretilir ve dağıtılırken, dijitalleşme ile birlikte müziğin depolanması, işlenmesi ve paylaşılması dijital ortamda gerçekleşmeye başlamıştır. Analogdan dijitale geçiş süreci, 1980'lerin başında dijital ses teknolojilerinin gelişmesiyle hız kazanmıştır. Dijital sesin, analog sese göre daha bozulma ve daha az gürültü bir şekilde kaydedilebilmesi, müzisyenler ve prodüktörler için en büyük avantajlardan biriydi (Bennett, 2004, s. 210). İlk olarak, dijital ses kayıt cihazları ve dijital ses işleme yazılımları piyasaya sürüldü. Bu yenilikler, stüdyo ortamında daha yüksek kaliteli kayıtlar yapılmasına olanak tanıdı ve müzik prodüksiyon süreçlerini dönüştürdü.

Dijital müzik teknolojilerinin tarihçesi, 1982 yılında Compact Disc'in (CD) tanıtılmasıyla belirgin bir dönüm noktası yaşadı. CD'ler, analog plakların yerini alarak müzik dinleyicileri için daha taşınabilir ve daha dayanıklı bir seçenek sundu (Katz, 2010, s. 4). Bu dönemde, dijital ses işleme (DSP) teknolojileri de hızla gelişti ve dijital efektler, sentezleyiciler (synthesizer) ve örnekleyiciler (sample) gibi yeni müzik prodüksiyon araçları ortaya çıktı (Borschke, 2017, s. 183; Cook, 2013, s. 387). 1990'ların sonlarına doğru, MP3 formatının ve internetin yaygınlaşmasıyla dijital müzik dosyalarının paylaşımı ve kişisel bilgisayarlara (PC) indirilmesi mümkün hale geldi (Sterne, 2012, s. 24).

Dijital müzik teknolojileri, müzik üretiminde kullanılan araçlar ve yazılımlarla daha da çeşitlendi. Digital Audio Workstation (DAW) yazılımları, müzisyenlerin ve prodüktörlerin bilgisayarlarında profesyonel kalitede müzik üretmelerine olanak tanıdı. Pro Tools, Logic Pro, Ableton Live ve FL Studio gibi DAW'lar, müzik prodüksiyonunda standart hale geldi. Bu yazılımlar, çok kanallı kayıt yapma, dijital efektler ekleme, MIDI düzenleme ve miksaj gibi daha önceleri çok zahmetli olan işlemleri kolaylaştırdı.



Bu gelişim sürecinde müzik üretiminde kullanılan dijital araçlar arasında dijital enstrümanlar ve ses modülleri de önemli bir yer tutmuştur. Sentezleyiciler, dijital piyanolar ve ritim makineleri (Drum machine) gibi dijital enstrümanlar, müzisyenlerin geniş bir ses paleti oluşturmasına olanak tanımış, ayrıca, dijital efekt pedalları ve işlemciler, başta gitaristler olmak üzere diğer enstrümanistler için çeşitli tonlar ve ses efektleri yaratma imkânı sunmuştur.

Dijitalleşmenin müzik üretimi üzerindeki etkisi, sadece stüdyo ortamında değil, aynı zamanda canlı performanslarda da hissedilmiştir. Canlı ses miksaj konsolları, dijital ses işleme cihazları ve bilgisayar tabanlı performans sistemleri, sanatçıların sahnede daha esnek ve yaratıcı olmalarını sağlamış, bu teknolojiler, canlı performansların kalitesini artırırken, aynı zamanda sanatçıların dinleyicilerle daha interaktif ve etkileyici bir şekilde etkileşim kurmasına olanak tanımıştır. Böylelikle, dijitalleşme süreci, müziğin evriminde köklü değişikliklere yol açmış ve müzik üretiminde kullanılan araçlar ve yazılımlar, müzisyenlerin ve prodüktörlerin çalışma biçimlerini de dönüştürmüştür (Beer, 2013, s. 147). Dijital müzik teknolojileri, müziğin yaratılması, kaydedilmesi, işlenmesi ve paylaşılmasında yeni imkanlar sunarak, müzik dünyasında büyük bir devrim yaratmıştır.

İNTERNET VE MÜZİK DAĞITIMI

İnternet, birçok alanda olduğu gibi müzik endüstrisini kökten değiştiren ve müzik dağıtımında devrim yaratan bir teknoloji olmuştur. Geleneksel müzik

dağıtım yöntemleri, plaklar, kasetler ve CD'ler gibi fiziksel formatlara dayalıyken, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte dijital müzik dosyaları, akış hizmetleri ve online platformlar müzik tüketiminde ana akım haline gelmiştir. İnternet, müziğin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak coğrafi sınırlamaları ortadan kaldırmış ve müzikseverlere dünyanın dört bir yanından sanatçılara ve eserlere erişim imkânı sunmuştur. Geçmişte, fiziksel imkanlarla üretilen müzik eserlerine erişim bir miktar maddi gereklilik ortaya çıkarırken, internetin sağladığı olanaklar sayesinde farklı sosyoekonomik sınıflardan bireyler bu eserlere ücretsiz olarak erişebilmişlerdir.

Bu anlamda dijital müzik platformları, internetin müzik dağıtımına olan etkisinin en somut örneklerinden biridir. Spotify, Apple Music, YouTube ve benzeri platformlar, kullanıcıların istedikleri an, istedikleri yerde müzik dinlemelerine olanak tanımaktadır (Ergün, 2016, s. 116-118). Bu platformlar, kullanıcı dostu arayüzleri, geniş müzik katalogları ve kişiselleştirilmiş müzik önerileri ile müzik dinleme deneyimini zenginleştirmektedir. Spotify gibi uygulamalar, aylık abonelik modelleriyle kullanıcılarına sınırsız müzik erişimi sunarken, YouTube gibi platformlar ücretsiz erişim imkânı sağlayarak reklam gelirleri ile bu endüstrideki yerini korumaktadır. Bu dijital platformlar, müzikseverlerin yeni müzikler keşfetmesini kolaylaştırmakta ve sanatçıların global çapta tanınmasını hızlandırmaktadır (Anderson, 2014, s. 45-48).

İnternetin müzik dağıtımında yarattığı bu büyük değişim, aynı zamanda telif hakları ve dijital hak yönetimi konusunda da yeni zorluklar ve fırsatlar ortaya çıkarmıştır (Wikström, 2013, s. 13-18). Dijital ortamda müzik paylaşımının kolaylaşması, korsan müzik dağıtımını artırmış ve telif hakkı ihlallerinin yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bununla birlikte, dijital hak yönetimi teknolojileri, müzik sahiplerinin eserlerini korumasına ve adil gelir elde etmesine yardımcı olmuştur. Dijital hak yönetimi (DRM) sistemleri, müzik dosyalarının izinsiz kopyalanmasını ve dağıtılmasını engelleyerek, sanatçıların ve müzik endüstrisinin haklarını korumaktadır. Ayrıca, blockchain (blokzincir) teknolojisi gibi yenilikçi yaklaşımlar, müzik haklarının yönetiminde devrim niteliğinde değişiklikler vaat etmektedir. Bu teknoloji, merkezi olmayan yapısı ve kriptografik güvenlik özellikleri sayesinde müzik eserlerinin mülkiyeti ve telif haklarının takibinde şeffaflık ve güvenliği artırma potansiyeline sahiptir. Blockchain² teknolojisi, hak sahiplerinin eserlerinin izinsiz kullanımını engellemek ve telif ücretlerinin adil ve zamanında dağıtılmasını sağlamak amacıyla güvenilir bir platform sunmaktadır.

2. Verilerin güvenli ve değiştirilemez bir şekilde kaydedildiği, dağıtık ve merkezi olmayan bir dijital veri teknolojisi.



MÜZİK TÜKETİM ALIŞKANLIKLARINDAKİ DEĞİŞİMLER

Dijital çağda müzik tüketim alışkanlıkları, internet ve dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte her alanda olduğu gibi köklü değişikliklere uğramıştır. Bu değişikliklerin en belirginlerinden biri, streaming hizmetlerinin yükselişiyile gerçekleşmiştir. Spotify, Apple Music, YouTube Music gibi dijital müzik platformları, kullanıcıların müzik dinleme alışkanlıklarını yeniden şekillendirmiş, fiziksel albümlerin yerini dijital platformlar almış ve müzik dinleme, daha erişilebilir, mobil ve kullanıcı dostu bir hale gelmiştir.

Streaming hizmetlerinin sunduğu abonelik modelleri, kullanıcıların geniş bir müzik kütüphanesine sınırsız erişimini mümkün kılmakta, kullanıcılar, internet bağlantıları sayesinde diledikleri müziği anında dinleyebilmekte ve böylece müzik tüketimi zamandan ve mekândan bağımsız hale gelmektedir. Bu durum, müzik dinleme alışkanlıklarında önemli bir değişim yaratmış, kullanıcılar albüm satın almak yerine aylık abonelik ücretleri ödeyerek istedikleri müzikleri dinleme özgürlüğüne kavuşmuşlardır.

Kullanıcıların müzik dinleme alışkanlıklarındaki bu değişim, aynı zamanda kişiselleştirilmiş müzik önerilerinin de ön plana çıkmasına neden olmuştur. Dijital müzik platformları, kullanıcıların dinleme geçmişlerine ve beğenilerine göre algoritmalar kullanarak kişiselleştirilmiş müzik önerileri sunmaktadır. Bu algoritmalar, kullanıcıların dinlediği şarkılar, oluşturdukları çalma listeleri ve beğendikleri sanatçılar gibi verileri analiz ederek, onların zevklerine uygun yeni müzikler keşfetmelerini sağlamaktadır. Algoritmalar, kullanıcı deneyimini zenginleştirerek, onları sürekli platformda tutmayı amaçlamaktadır.

Dijital müzik platformlarının yükselişi, müzik tüketiminde büyük bir değişimi

beraberinde getirirken, müzik endüstrisindeki gelir modellerini de dönüştürmüştür. Fiziksel albüm satışlarının yerini dijital indirmeler ve streaming gelirleri almış, bu durum müzik endüstrisinin ekonomik yapısını köklü bir şekilde değiştirmiştir (Kusek & Leonard, 2005, s. 89). Sanatçılar ve plak şirketleri, streaming hizmetlerinden elde edilen gelirlerle albüm satışlarından elde edilen gelirleri dengelemeye çalışırken, bu yeni modelin sürdürülebilirliği hakkında tartışmalar da devam etmektedir. Örneğin, bazı sanatçılar streaming gelirlerinin adil dağıtılmadığını ve küçük sanatçıların bu sistemde yeterince kazanç sağlayamadığını savunmaktadır.

Ayrıca, dijital müzik platformlarının sunduğu kişiselleştirilmiş çalma listeleri ve radyo özellikleri, kullanıcıların müzik keşfetme alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Spotify'nın "Discover Weekly" veya Apple Music'in "For You" gibi özellikleri, kullanıcıların zevklerine uygun yeni müzikleri keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Bu tür algoritma tabanlı öneriler, kullanıcıların müzik kütüphanelerini sürekli olarak genişletmelerini sağlamak ve platformların kullanıcı bağlılığını artırmaktadır. Ancak, bu durumun eleştirel bir yönü de bulunmaktadır; bazı eleştirmenler, algoritmaların belirli türlerdeki müzikleri öne çıkararak müzik çeşitliliğini sınırlayabileceğini ve kullanıcıların sadece popüler veya algoritmanın tercih ettiği türlerdeki müziklere maruz kalmasına neden olabileceğini belirtmektedir.

SOSYAL MEDYA VE MÜZİK

Sosyal medya platformlarının müzik tanıtımı ve paylaşımı üzerindeki etkisi, modern müzik endüstrisinde devrim niteliğinde olmuştur. Geleneksel medya araçlarının yanı sıra, sosyal medya platformları müzisyenler için yeni bir tanıtım ve etkileşim alanı yaratmıştır. Facebook, Twitter, Instagram, TikTok ve YouTube gibi platformlar, sanatçıların geniş kitlelere ulaşmasını, müziklerini tanıtmasını ve hayranlarıyla doğrudan iletişim kurmasını mümkün kılmaktadır (Miller, 2013, s. 17). Bu platformlar, müzisyenlerin müziklerini paylaşarak anında geri bildirim almasına ve dinleyici kitlesi ile organik bir etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır.

Sanatçılar, günümüzde sosyal medyayı kullanma stratejilerini dikkatle planlayarak, kariyerlerinde önemli başarılar elde etmektedirler. Sosyal medya stratejileri, içerik takvimleri oluşturmaktan, etkileşimli gönderiler paylaşmaya, canlı yayınlarla hayranlarla bağlantı kurmaktan, müzik videoları ve performans klipleri yayımlamaya kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Ayrıca, sosyal medya platformları, sanatçıların yeni müziklerini tanıtmak için teaser³ videoları, sahne arkası görüntüleri ve özel içerikler paylaşmalarına olanak tanır.

Bu tür stratejiler, sanatçıların marka bilinirliğini artırarak, müziklerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlar. Son yıllarda, bu stratejiler, sanatçılar adına profesyonel organizasyon firmaları ve sosyal medya uzmanları tarafından yürütülmektedir.

Ayrıca özellikle son 10 yıl içerisinde popülerleşen viral⁴ müzik ve meme⁵ (mim) kültürü, sosyal medya platformlarının müzik endüstrisindeki bir diğer önemli etkisidir. Bir müzik parçasının viral hale gelmesi, kısa sürede milyonlarca kişiye ulaşmasını sağlar ve sanatçının tanınırlığını artırır. TikTok gibi platformlar, kullanıcıların kısa videolarla müzikleri keşfetmesini ve paylaşmasını kolaylaştırarak, müziklerin viral olma potansiyelini oldukça artırmaktadır. Bu platformlarda viral olan müzikler, genellikle diğer sosyal medya mecralarında da hızla yayılmakta ve popüler hale gelmektedir. Meme kültürü de müziklerin viral olmasında büyük rol oynamaktadır. Bir şarkı veya müzik videosu, komik veya dikkat çekici bir meme haline geldiğinde, hızla paylaşılmakta ve geniş kitlelere ulaşmaktadır. Bu, sanatçılar için hem müziklerinin tanıtımı hem de popülerliklerinin artması açısından büyük bir avantaj sağlamaktadır.



CANLI YAYIN VE ONLİNE KONSERLER

Canlı müzik performanslarının dijitalleşmesi, müzik endüstrisinin dönüşümünün etkilerinin görüldüğü başka bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel konser salonları ve fiziksel mekanlarda gerçekleşen performanslar, dijital platformlar aracılığıyla geniş kitlelere ulaşma fırsatı bulmuştur. Bu dönüşüm, sanatçılar için sadece daha büyük bir dinleyici kitlesine ulaşma imkânı sunmakla kalmamış, aynı zamanda performansların kaydedilip tekrar izlenebil-

4. İnternet ve sosyal medya aracılığıyla hızla yayılan ve geniş kitlelerce paylaşılan içerikler

5. İnternet ortamında esprî amaçlı kullanılan, genellikle görsel ve metin kombinasyonlarından oluşan kültürel öğeler

mesine de olanak sağlamıştır. Dijitalleşme sayesinde, müzikseverler sevdikleri sanatçıların performanslarını coğrafi sınırlamalar olmaksızın takip edebilmiş, sanatçılar ise eserlerini daha geniş bir kitleye ulaştırarak gelir kaynaklarını çeşitlendirme şansı yakalamışlardır.

Pandemi döneminde dijital konserlerin rolü, bu dönüşümün ne kadar kritik olduğunu gözler önüne sermiştir. COVID-19 pandemisi, fiziksel konserlerin ve etkinliklerin iptal edilmesine neden olurken, dijital platformlar üzerinden gerçekleştirilen canlı yayınlar, sanatçılar ve dinleyiciler için bir can simidi olmuştur. Evde kalma zorunluluğu ve sosyal mesafe önlemleri, insanların dijital içeriklere olan ilgisini artırmış ve online konserlere olan talebi yükseltmiştir. Bu dönemde, birçok sanatçı ve müzik grubu, sosyal medya platformları, YouTube, Zoom gibi uygulamaların yanında özel konser platformları aracılığıyla dinleyicilerine ulaşmış ve performanslarını sergilemişlerdir. Pandemi, aynı zamanda, dijital konserlerin teknik altyapısının gelişmesini ve bu alanda yeni iş modellerinin de ortaya çıkmasını hızlandırmıştır.

Pandemi döneminde dijital konserlerin artan önemine dair dikkate değer bir örnek, dijital konserlerin en önemli örneklerinden biri olan SOFAR Sounds olmuştur. İlk olarak 2009 yılında Londra'da küçük bir oturma odasında başlatılan SOFAR (Songs From A Room), sanatçılar ve müzikseverler için samimi ve alışılmadık dışında performanslar sunmayı amaçlayan bir platform olarak ortaya çıkmıştır. Pandemi sürecinde SOFAR, etkinliklerini dijital ortama taşıyarak küresel bir izleyici kitlesine ulaşmayı başarmış ve bu sayede dijitalleşmenin sunduğu fırsatları etkili bir şekilde kullanmıştır. Sanatçılar, evlerinden veya özel stüdyolardan gerçekleştirdikleri performanslarla SOFAR'ın sosyal medya kanalları ve özel dijital platformları aracılığıyla dinleyicilere ulaşmıştır. Bu dönüşüm, SOFAR Sounds'un sanatçılara yeni gelir kaynakları oluşturmasına ve dinleyicilerin canlı müzik deneyimini sürdürmesine olanak tanımıştır. Ayrıca, SOFAR, dijitalleşme sürecinde elde ettiği deneyimler doğrultusunda, pandemi sonrası dönemde de dijital ve fiziksel etkinlikleri birleştiren hibrit modeller geliştirmiştir. Böylece, SOFAR Sounds, müzikseverlere benzersiz ve yenilikçi deneyimler sunmaya devam etmektedir.



Gelecekte online konserlerin yeri, pandemi döneminde edinilen deneyimlerin ışığında muhakkak daha da belirginleşecektir. Online konserler, fiziksel konserlere tamamlayıcı bir rol oynayarak hibrit etkinlik modellerinin de bir parçası haline gelebilir. Özellikle, coğrafi olarak erişimi zor olan bölgelerdeki dinleyiciler için dijital konserler önemli bir kültürel erişim aracı olmaya devam edecektir. Ayrıca, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojilerin gelişimi, online konser deneyimlerini daha da zenginleştirerek izleyicilere daha interaktif ve sürükleyici deneyimler sunabilir.

Bu bağlamda, dijital konserlerin potansiyelini gösteren en dikkat çekici örneklerden biri, Fortnite video oyun platformunda gerçekleştirilen ve rekor kıran konserler olmuştur. Özellikle Travis Scott'ın Fortnite'ta düzenlediği 'Astronomical' adlı sanal konser, tüm dünyada büyük ilgi görmüş ve milyonlarca izleyici tarafından takip edilmiştir. Bu etkinlik, sadece bir müzik performansı sunmakla kalmamış, aynı zamanda oyun dünyasıyla müzik dünyasını bir araya getiren etkileşimli bir deneyim sağlamıştır. Sanal gerçeklik ve oyun teknolojilerinin entegrasyonu ile gerçekleştirilen bu konser, izleyicilere benzersiz bir görsel ve işitsel şölen sunmuş, dijital konserlerin gelecekte ne denli yenilikçi ve geniş çapta etkili olabileceğini gözler önüne sermiştir. Fortnite gibi platformlarda gerçekleştirilen bu tür etkinlikler, dijital konserlerin sadece pandemi döneminde değil, gelecekte de önemli bir eğlence ve kültürel etkinlik formatı olarak yerini sağlamlaştıracağını göstermektedir. Ayrıca gelecekte, sanatçılar ve müzik endüstrisi profesyonelleri, dijital ve fiziksel etkinlikleri bir arada kullanarak daha çeşitli ve erişilebilir konser deneyimleri yaratmayı hedefleyecektir.

DİJİTALLEŞMENİN SANATÇILAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Dijitalleşmenin sanatçılar için hem büyük fırsatlar hem de zorluklar sunduğu, üzerinde özellikle durulması gereken bir konudur. Dijital platformlar, sanatçıların eserlerini geniş kitlelere ulaştırmalarını, eserlerini tanıtmalarını ve takipçi kitlesi oluşturmalarını kolaylaştırmıştır (Napier-Bell'den aktaran Rogers, 2013, s. 2). YouTube, Spotify, Apple Music gibi dijital müzik platformları, sanatçıların eserlerini dünya genelindeki dinleyicilere sunmalarını sağlamakta ve geleneksel dağıtım yöntemlerine kıyasla daha hızlı ve maliyetsiz bir şekilde müziklerini yayınlamalarına olanak tanımaktadır (Negus, 1999, s. 22; Prior, 2018, s. 45). Ancak, dijitalleşmenin getirdiği yoğun rekabet de oldukça zorlayıcıdır. Sanatçılar, milyonlarca içerik arasında öne çıkmak için sürekli olarak yenilikçi ve yaratıcı stratejiler geliştirmek zorundadır.

Sanatçıların gelir modelleri de dijitalleşmeyle birlikte büyük ölçüde değişmiştir. Geleneksel müzik endüstrisinde albüm satışları, konserler ve fiziksel medya (CD, plak vb.) önemli gelir kaynakları iken, dijitalleşme ile birlikte streaming

gelirleri ön plana çıkmıştır. Spotify ve Apple Music gibi platformlar, dinleyici başına ödeme modeliyle sanatçılara gelir sağlamaktadır. Ancak, bu modelin sanatçılar için yeterli gelir sağlamadığı yönünde eleştiriler de bulunmaktadır. Streaming gelirlerinin, özellikle bağımsız ve yükselen sanatçılar için sürdürülebilir bir gelir kaynağı olup olmadığı hala tartışma konusudur.

Dijital platformlar, sanatçılara uluslararası bir görünürlük ve etkileşim sağlarken, yoğun rekabet ortamı ve telif hakları konusundaki belirsizlikler de önemli zorluklar teşkil etmektedir (Morris, 2015, s. 136-138). Dijital platformların gelir modelleri ve telif hakkı yönetiminde karşılaşılan sorunlar, sanatçıların maddi ve hukuki anlamda risklerle karşılaşmalarına neden olmaktadır. Bu bağlamda, dijital müzik endüstrisinin dinamik ve hızla değişen yapısı, sanatçıların adaptasyon yeteneklerini ve stratejik becerilerini geliştirmelerini gerektirmektedir.

Dijitalleşmenin sunduğu yoğun rekabet ortamı, sanatçıların öne çıkmasını zorlaştırırken, dijital platformlardan elde edilen düşük gelirler finansal sürdürülebilirliklerini de tehdit etmektedir. Telif haklarının korunmasındaki zorluklar ve yasadışı paylaşımlar, sanatçıların gelir kaybına yol açmaktadır. Algoritma tabanlı içerik önerileri, yeni ve bağımsız sanatçıların keşfedilmesini zorlaştırırken, sosyal medya platformlarında sürekli aktif olma gerekliliği ve imaj yönetimi ek bir baskı yaratmaktadır (Baym, 2018, s. 140). Ayrıca, bağımsız sanatçılar kendi müziklerini üretme ve pazarlama süreçlerinin tüm yükünü üstlenmek zorunda kalmaktadırlar. Bu zorluklar, dijitalleşmenin sunduğu fırsatlarla birlikte sanatçıların karşılaştığı önemli sorunları ortaya koymaktadır.

Bunların ötesinde dijital ortam, bağımsız sanatçılar için birçok avantaj sunmaktadır. Sanatçılar, büyük müzik şirketlerine bağlı kalmadan kendi müziklerini üretebilir, dağıtabilir ve tanıtabilirler. Bu bağımsızlık, sanatçılara yaratıcılık konusunda özgürlük ve eserlerini doğrudan dinleyicilere sunmalarını sağlar. Sosyal medya platformları ve dijital pazarlama araçları sayesinde sanatçılar, doğrudan hayranlarıyla iletişim kurabilir ve kendi markalarını oluşturabilirler. Ancak, bağımsız sanatçılar, müzik üretimi, dağıtımı ve tanıtımı gibi süreçlerin tamamını kendi başlarına yönetmek zorundadır. Bu durum hem zaman hem de maliyet açısından sanatçılar için zorlayıcı olabilir. Ayrıca, dijital platformlarda öne çıkmak ve sürdürülebilir bir kariyer inşa etmek için sürekli olarak yüksek kaliteli içerik üretmek gerekmektedir.

GELECEKTE DİJİTAL MÜZİK

Dijitalleşmenin müzik üzerindeki etkisi her geçen gün artmakta ve gelecekte bu etkinin daha da büyümesi beklenmektedir. Günümüzde, hızla büyüyen yapay zekâ, blockchain teknolojisi ve dijital müziğin geleceği üzerine yapılan tahminler, müzik endüstrisinin nasıl evrileceğine dair önemli ipuçları sunmak-

tadır. Bu anlamda yapay zekâ (AI) 226 müzik üretiminde devrim yaratma potansiyeline sahiptir. Son dönemde uygulamaları oldukça çoğalan ve popülerleşen AI, besteleme, aranjman ve performans gibi müzik üretim süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin, AI tabanlı yazılımlar, belirli bir tarzda veya duyguda müzik parçaları oluşturabilmekte ve sanatçılara ilham kaynağı olabilmektedir. AI ayrıca, ses işleme ve düzenleme yazılımlarında da kullanılmakta, bu sayede müzik prodüksiyonu daha hızlı ve verimli hale gelmektedir. AI destekli analiz araçları, müzik trendlerini ve dinleyici tercihlerini daha iyi anlamak için kullanılmakta, bu da müzik endüstrisinde yeni stratejiler geliştirme imkânı sunmaktadır.

Bunun yanı sıra, gelişmiş yapay zekâ ses işleme teknolojileri sayesinde herhangi bir şarkıyı, herhangi bir sanatçının sesiyle yeniden yaratmak mümkün hale gelmiştir. Bu teknoloji, örneğin bir sanatçının ses özelliklerini öğrenen AI algoritmaları kullanılarak, başka bir sanatçının performansını o sanatçının sesiyle yeniden üretmektedir. Bu uygulama, hem müzik prodüksiyonunda yenilikçi yaklaşımlar sunmakta hem de telif hakları ve etik konularında yeni tartışmaların önünü açmaktadır. AI tabanlı ses işleme, özellikle geçmişte kaydedilmiş eserlerin modern yorumlarını oluşturmak veya sanal düetler yapmak için kullanılmakta, böylece dinleyicilere benzersiz deneyimler sunulmaktadır.



Öte yandan blockchain teknolojisi ise müzik endüstrisinde şeffaflık ve güvenlik sağlamada büyük bir potansiyele sahiptir. Blockchain, dijital hak yönetimi ve telif hakları takibi gibi konularda önemli çözümler sunarak, sanatçılar ve hak sahipleri için daha adil ve güvenilir bir sistem oluşturabilir. Bu teknoloji sayesinde, müzik eserlerinin sahiplik bilgileri değiştirilemez bir şekilde kaydedilmekte ve eserlerin her kullanımı izlenebilir hale gelmektedir. Böylece, sanatçı-

lar ve diğer hak sahipleri, eserlerinin kullanımından doğan gelirleri daha doğru ve hızlı bir şekilde alabilirler. Ayrıca, blockchain tabanlı platformlar, sanatçıların aracısız olarak dinleyicilere ulaşmasını sağlayarak, bağımsız sanatçılar için yeni fırsatlar yaratmaktadır.

Bunların ötesinde dijital müziğin geleceği üzerine yapılan tahminler, müzik endüstrisinin daha da dijitalleşeceğini ve yeni teknolojilerle daha fazla entegre olacağını göstermektedir. AI ve blockchain gibi yenilikçi teknolojiler, müzik üretimi, dağıtım ve tüketiminde köklü değişikliklere yol açacaktır. Gelecekte, kişiselleştirilmiş müzik deneyimleri sunan platformlar ve AI tabanlı müzik öneri sistemleri daha da yaygınlaşacaktır. Ayrıca, sanal ve artırılmış gerçeklik (VR/AR) teknolojileri, müzik deneyimini dönüştürerek, dinleyicilere daha interaktif ve etkileyici konserler sunma potansiyeline sahiptir. Dijital müzik, bütün bu gelişmelerin ışığında fiziksel sınırları aşarak, global bir erişim sağlayacak ve sanatçılar ile dinleyiciler arasındaki etkileşimi artıracaktır.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Dijital çağın müzik endüstrisi üzerindeki etkilerini değerlendirdiğimizde, bir dizi önemli çıkarım ve tespit ortaya çıkmaktadır. Öncelikle, dijitalleşme müziğin üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerini köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Analog teknolojiden dijital teknolojilere geçiş, müzik üretiminde kullanılan araç ve yöntemlerde devrim yaratmıştır. Bu değişim, müzik prodüksiyonunun daha erişilebilir ve yaygın hale gelmesini sağlamıştır. İnternetin müzik dağıtımına olan etkisi, geleneksel yöntemleri neredeyse tamamen ortadan kaldırmış ve dijital müzik platformlarının yükselişiyle yeni bir çağ başlatmıştır. Bu platformlar, sanatçılara eserlerini global bir kitleye ulaştırma imkânı sunarken, telif hakları ve dijital hak yönetimi konularında da yeni zorluklar ve çözümler getirmiştir. Müzik tüketim alışkanlıklarının streaming hizmetlerine kayması, müzik dinleyicilerinin alışkanlıklarını değiştirmiş ve müzik endüstrisinin ekonomik yapısını yeniden şekillendirmiştir.

Sosyal medya, müziğin tanıtımı ve paylaşımı için kritik bir araç haline gelmiştir. Sanatçılar, sosyal medya platformlarını kullanarak dinleyicileriyle doğrudan etkileşime geçebilmiş ve müziklerini geniş kitlelere ulaştırabilmiştir. Bu durum, sanatçıların bağımsız olarak kariyerlerini yönetmelerine olanak tanımış, ancak aynı zamanda sürekli içerik üretme ve sosyal medya stratejileri geliştirme baskısını da beraberinde getirmiştir. Canlı yayın ve online konserler, özellikle pandemi döneminde, müzik performanslarının dijitalleşmesinin önemini ortaya koymuştur. Bu yeni performans biçimleri, fiziksel mekanların sınırlarını aşarak sanatçıların daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamış ve müzik deneyiminin dijitalleşmesini hızlandırmıştır.

Yapılan deęerlendirmeler ışığında sanatçılar üzerinde dijitalleşmenin etkileri ise oldukça karmaşıktır. Dijital platformlar, sanatçılara bağımsız olarak müziklerini yayınlama ve gelir elde etme fırsatları sunarken, dijital hak yönetimi ve gelir modellerinde yaşanan deęişimler yeni zorluklar yaratmıştır. Sanatçılar, dijital çağın getirdiđi bu fırsatları ve zorlukları dengeli bir şekilde yönetmek zorundadır. Gelecekte, dijital müziğin evrimi büyük ölçüde yapay zekâ ve blockchain teknolojilerinin entegrasyonu ile şekillenecektir. Yapay zekâ destekli müzik üretimi, müzik prodüksiyonunda yenilikçi yöntemler sunarken, blockchain tabanlı dijital hak yönetimi, müzik endüstrisinde şeffaflık ve güvenliđi artırma potansiyeline sahiptir. Bu teknolojik gelişmeler, müzik endüstrisinin sınırlarını genişletmeye devam edecektir.

Bütün bu gelişmeler neticesinde, dijitalleşme müzik endüstrisini köklü bir şekilde dönüştürmüş ve sanatçılara, dinleyicilere ve endüstri profesyonellerine yeni fırsatlar sunmuştur. Bu dönüşüm süreci, aynı zamanda yeni zorluklar ve belirsizliklerle doludur. Müzik endüstrisi, dijital çağın sunduđu bu dinamik ortamda adaptasyon yeteneklerini geliştirerek, gelecekteki fırsatları en iyi şekilde deęerlendirmelidir. Sanatçılar ve endüstri profesyonelleri, teknolojik yenilikleri takip ederek ve stratejik planlamalar yaparak, dijital çağın sunduđu potansiyeli en üst düzeye çıkarabilirler. Peki biz bu dönüşümün neresindeyiz ve daha da önemlisi, gelecekte bu dijital devrimin bizi nerelere taşıyacağını kestirebiliyor muyuz? Bunun cevabını sizlere bırakıyoruz.

KAYNAKÇA

- Anderson, T. (2014). *Popular music in a digital music economy: Problems and practices for an emerging service industry*. Routledge.
- Baym, N. K. (2018). *Playing to the crowd: Musicians, audiences, and the intimate work of connection*. NYU Press.
- Beer, D. (2013). *Popular culture and new media: The politics of circulation*. Palgrave Macmillan.
- Bennett, A., & Peterson, R. A. (2004). *Music scenes: Local, translocal, and virtual*. Vanderbilt University Press.
- Borschke, M. (2017). *Rethinking the rhetoric of remix*. Bloomsbury Academic.
- Cook, N. (2013). *Beyond the score: Music as performance*. Oxford University Press.
- Dönmez, B. & Sincar M. (2008). Avrupa Birliği Sürecinde Yükselen Ağ Toplumu ve Eğitim Yöneticileri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, C.7, S.24.
- Ergün, E. (2016). Online music platforms in Turkey: example of Spotify. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 6:2.
- Katz, M. (2010). *Capturing sound: How technology has changed music*. University of California Press.
- Kusek, D. & Leonard, G (2005). *The Future of Music : Manifesto for the Digital Music Revolution*. Berklee Press.
- Miller, K. (2013). *Playing along: Digital games, YouTube, and virtual performance*. Oxford University Press.
- Morris, J. W. (2015). *Selling digital music, formatting culture*. University of California Press.
- Munday, R., & Chandler, D. (2018). *Medya ve iletişim sözlüğü*. B. Taşdemir, çev.). Ankara: İletişim Yayınları.
- Negus, K. (1999). *Music genres and corporate cultures*. Routledge.
- Prior, N. (2018). *Popular music, digital technology and society*. SAGE Publications.
- Rogers, J. (2013). *The death and life of the music industry in the digital age*. Bloomsbury Academic.
- Sterne, J. (2012). *MP3: The meaning of a format*. Duke University Press.
- Wikström, P. (2013). *The music industry: Music in the cloud*. Polity Press.

MODA TASARIM ENDÜSTRİSİNDE DİJİTALLEŞME

GÜLŞAH POLAT TURHAN

GİRİŞ

Günümüzde “dijital” sözü, birçok enformasyon bilimci tarafından yanına “devrim” sözcüğü eklenerek kullanılmakta; üstelik kimileri bu “dijital devrim’in endüstri devriminden, ya da insanlık tarihindeki “bütün zihniyet yapılarını değiştiren bir sıçrama” olarak nitelenen “Gutenberg Devrimi”nden sonraki benzer bir sıçramayı temsil eden en büyük kopuş olduğunu iddia etmektedir (Mutlu, 2005). Dijitalleşme pek çok alanda devrim niteliğinde değişimlere öncülük etmiştir. Özellikle 2000’ler bu değişimi hemen hemen her alanda yaşamaya başlamıştır. Bu değişime ayak uyduran bir diğer alan ise moda endüstrisi olmuştur. Özellikle dünyada pandemi döneminin sancılı süreci düşünüldüğünde dijitalleşmeden kaçınılması mümkün olmamıştır. Moda firmaları kendilerini ayakta tutacak bir desteğe sarılma ihtiyacına kapıldıkları bu dönemde dijitalleşmeyi kurtarıcı olarak görmüşlerdir.

Dünya çapında tanınan, ün kazanmış dev moda markaları hızlı bir şekilde bu yeni sürece ayak uydurmuş ilk sanal defileler, metaverse, avatarlara giysi tasarlama ve çok daha fazlası bu dönemde büyük ilgi görmüştür. Moda sektörünün dijitalleşmeyle arasında zıtlıklar olsa da moda markaları artık gelenekselliği bir yana bırakıp çağın ve yeni kuşağın isteklerine cevap vermesi gerekmiştir. Neredeyse bir asırlık olan bazı köklü markalar, dijitalleşmeden ve beraberinde gelen “ulaşılabilirlik” hissinden uzun zaman özenle kaçmıştır. Öte yandan, başka bir grup ise dijitalleşme gerekliliğini oldukça erken fark edip teknolojinin bütün nimetlerinden faydalanmaya başlamıştır.

Bu iki kutup arasındaki uçurumu daraltan ise şüphesiz içerisinde bulunduğumuz pandemi dönemi olduğu bir gerçektir. Yaşanmakta olan salgın ile birlikte tartışılacak bir şey kalmadığını fark eden markalar, kendilerini istemeden olsa da bu arenada bulmuştur. Örneğin Marni ve Maison Margiela gibi markaları bünyesinde bulunduran OTB Group, bu dönemde ilk kez livestream üzerinden satış yaparken Tom Ford ise sanal bir platform yaratıp marka bünyesinde stil danışmanlığı hizmeti sunmaya başladı. Çin’de oldukça popüler bir sosyal medya uygulaması olan Wechat ise Dior gibi pek çok markanın hem satış hem de iletişim kanalı görevini gördü. Net-a-porter ise işleri bir adım ileriye götürdü

ve yaz sezonu ürünlerini Animal Crossing isimli bir simülasyon video oyunu üzerinden tanıttı. Oyunda yer alan avatarlar dünyaca ünlü markaların en yeni ürünlerini giyerken müşterilere de ürünleri bu platform üzerinde satın alabilme imkânı sunuldu (URL 1).

Moda sektörü gerçekten büyük bir dönüşüm yaşamıştır. Dijital teknolojilerin gelişimi, iş süreçlerini yeniden şekillendirmiş ve moda dünyasını da etkisi altına hızla almaya başlamıştır. Özellikle dijitalleşme ve moda kavramlarının öne çıktığı şu noktalara değinmek gerekmektedir:

NFT/METVERSE

Dijital moda, dijital tasarımları, giysileri ve aksesuarları içeren ve sanal olarak sergilenmesini sağlayan moda dünyası için önemli bir adımın başlangıcı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu alanda son zamanlarda dikkat çeken bir trend ise NFT'lerdir. NFT'ler veya "non-fungible tokens" dijital varlıklardır ve blockchain teknolojisi kullanılarak benzersiz bir şekilde tanımlanmaktadır. NFT'ler, dijital sanat eserleri, koleksiyonlar, müzik parçaları ve hatta dijital moda parçaları gibi birçok farklı dijital varlık için kullanılmaktadır. NFT'ler, dijital moda ikonları arasında büyük bir etkiye sahip olmuş ve dijital moda ikonları için birçok fırsat sunmaktadır. Dijital moda ikonları, kendi dijital moda parçalarını yaratıp NFT olarak satışa çıkarabilme olanağına sahiptir. Bu sayede, takipçileri bu benzersiz dijital moda parçalarını satın alarak koleksiyonlarına eklemektedir. Örneğin, Ünlü bir dijital moda ikonu, özel bir dijital elbise tasarlayarak bunu NFT olarak satışa sunabilmekte ve bir koleksiyon yaratabilmektedir. Bu NFT'yi satın alan kişi, dijital olarak bu elbiseyi giyebilir ve sosyal medyada paylaşabilmektedir (URL 2). NFT'ler, farklı şirketlere ait meta veri yollarından geçerken sanal ürünlerin sahipliğini izlemek ve belirlemek için merkezi olmayan bir yaklaşım olarak hizmet edebilir (Orland, 2021).



Resim 1. NFT moda ikonları (URL 2)

Dijital moda fiziksel gerçekliğin kısıtlamalarının ötesinde tasarım imkanları tanıyan bir misyona sahiptir. Moda haftaları artık dijital platformlarda gerçekleşmeye başlamıştır. Birçok sanal gerçeklik platformlarında metaverse moda haftası gerçekleştirilmiş ve ilk Metaverse moda haftasında 70 ünlü moda markası, 500'ün üzerinde sanal kıyafeti görücüye çıkarmıştır.

Sanal defileler, dijital avatarlar ve 3D koleksiyonlar moda dünyasının yeni normu haline gelmektedir. Bu, fiziksel mekan sınırlamalarını aşarak daha geniş bir kitleye ulaşmayı mümkün kılmaktadır. Bu noktada Masterkey Virtual Fashion'ın diğer önemli hizmet alanları; sanal defile, sanal mağaza ve metaverse projelerini içermektedir. Son zamanların en çok konuşulan ve yatırım yapılan teknolojilerinden olan Metaverse ve ChatGPT ile geleceğe hazırlanmak içinse bir altyapı hazırlığı gerekmektedir. Masterkey Virtual Fashion; Michael Kors, Calvin Klein, Tommy Hilfiger, Coach, Bally gibi global markaların metaverse projelerinde global iş ortaklarıyla birlikte yer alarak da çalışmalara öncülük etmektedir. Pandemi döneminde de tamamı 3D olarak lanse edilen ilk defilelerden birisi olan Niyazi Erdoğan ile Mercedes Benz Fashion Week'e katkı sağlamıştır (URL 6). Koton markası dünyada ilk kez yapay zekâ ile tasarlanan bir koleksiyon oluşturup satışa sunmuştur (Büyükdumlu, 2022). Türkiye'nin ilk Metaverse defilesini gerçekleştiren Koton teknoloji ajansı ME ile "Koton A.I. Collection" koleksiyonunu mağazalarında satışa sunmuştur (Büyükdumlu, 2022). Türk tasarımcıların dijital koleksiyonlarını üretebilecekleri bir yapı oluşturan Girişimci Bahar Ceren Arslan kendi girişimlerini ve Türkiye'de dijital modayı şu sözlerle anlatmaktadır:

"Dünyada ilerleyen diğer moda markaları gibi biz de Türk tasarımcıların koleksiyonlarını hem NFT dünyasında hem metaverste giyilebilir hale getirirken onlarla iş birliği yapalım. Çok soyut bir kavrama, 20 - 30 yıldır somut ürünlerle kendini var etmiş bir markayı sadece soyut ortamda var olmaya ikna etmek biraz zor. Bir şeyi 30 yıldır AVM'de satmaya kendi kendini alıştırmış bir markaya gel bunun soyutunu yapalım, avatarları giydirelim demek de zor. Ama buna adapte olabilecek Türk markaları var." (URL 5). Bahar Ceren'in de ifade ettiği üzere dijitalleşme sürecine hemen uyum sağlamak belki zor olmakla birlikte çağın getirdiği yeniliklere de açık olmak kuşkusuz ki markaların kendi gelecekleri açısından da önemli bir rol teşkil etmektedir. Bu nedenle özellikle Z kuşağın dijitalleşme sürecindeki hızı ve uyumu göz önüne alınarak nihai hedeflerin gelecekteki yatırımların bu yönde olması markaların pazardaki yerini koruması ve kendini geliştirmesi açısından oldukça önemli olabilir.

AVATARLAR VE SANAL GERÇEKLİK PLATFORMLARI

Dijital moda evleri ve sanal (virtual) tasarımlar hem yeni bir pazar oluştururken hem de sanal kimliklerini 'geliştirmek' isteyen, teknolojiyle yakından ilgili kişilere alternatif bir alışveriş ve deneyim sunmaktadır. Dijital moda evleri, alışılmışın dışında fiziksel olarak sahip olabileceğiniz kıyafet ya da aksesuarlar üretmek yerine sadece online olarak görülebilecek dijital parçalar üretmektedir. Bu markalar, moda tasarımlarının sadece fiziksel formda var olmayacağını düşünen, bu anlamda 'ileri görüşlü' kitleyi hedef almaktadır. Markalar tarafından bu durumu, Z kuşağın ve gelecekteki kuşakların bakış açıları objektif olarak analiz edilerek kurgulanması önemli olabilir.

Tıpkı alışık olduğumuz moda markaları gibi, dijital moda evleri de internet sitelerinde dijital kıyafetlerini ve aksesuarlarını satışa sunabilmekte ve bu tasarımlar genel olarak NFT (non-fungible token) olarak sunulsa da NFT formatında satın alınmak zorunda bırakılmamıştır. Bununla birlikte moda dünyasındaki diğer önemli gelişmelerden biri de kendi fotoğraflarınız üzerinde deneme imkanınızın olduğu, online olarak satın alabileceğiniz dijital tasarımlarını izleyiciyle buluşturan markaların varlığıdır. Dolayısıyla blok zincir üzerinden işleyen bir piyasa olduğu gibi, blok zincir dışında bir pazar da bulunmaktadır. Bu teknolojiye de herhangi bir e-ticaret sitesinde olduğunda gibi, web sayfasında sunulan ürünler arasında gezerek beğenilen tasarımı seçip; ödeme işlemi gerçekleştirilerek satın alınmasıdır. Bu alışverişin en önemli ve tek farkı alınan ürünün fiziksel bir ürün olmamasıdır. Genel olarak, sosyal medya platformları, video oyunları ya da sanal gerçeklik (VR) platformları gibi sadece sanal dünyada 'giyilebilecek', dijital bir ürünü, yani 'pikselleri' satın alınmaktadır (URL 3).



Resim 2. Modada Dijitalleşme (URL 3)

Dünyanın daha dijital bir döneme doğru ilerlediğini fark edenler yine dev firmalar olmuştur. Gucci, Prada, Stella McCartney gibi 100'den fazla marka "Drest" isimli bir uygulamada yer almaktadır. Bu uygulamada yarattığınız avatara beğendiğiniz kıyafetleri giydirip ardından beğendiğiniz parçaları "Farfetch" üzerinden satın alınabilmektedir. New York Moda Haftası'nda koleksiyonunu tamamen 3D printerdan basıp sergileyen three ASFOUR markası bu trendi ilk başlatanlardandır. International Business Times, son yıllarda başta Iris Van Herpen olmak üzere birçok tasarımcının 3D yazıcıları tasarımlarında kullandıklarının altını çizip, "Bir adım daha atlandı. Tek tek hayal gücüyle üretilen parçaları bir araya getirerek koleksiyon hazırlamanın bir adım ötesiydi. Kumaşın doğrudan baskıyla birleşmesi ortaya bambaşka bir gerçeklik çıkartıyor" yorumunda bulundu (URL 4). Ürün tasarımından üretim aşamasına artık tasarımcılar, 3D modelleme ve sanal prototipleme araçlarıyla koleksiyonlarını hayata geçirmektedir. Bu, hem hızlı hem de sürdürülebilir bir üretim süreci sağlamaktadır. İnovasyon ve değişimin gücüyle dijital dönüşümde firmaların karşılaşabileceği zorluklara, alanda uzmanlık ve profesyonel bir ekiple özel çözümler sunan Masterkey Virtual Fashion; entegre, güvenilir, çevreye duyarlı ve sürdürülebilir teknolojik çözümlerle şirketlerin dijital dönüşüm süreçlerini güçlendirilmektedir. Türkiye ve Çevre ülkelerde Distribütörü olduğu CLO3D (3 boyutlu moda tasarım programı) ile hayallerin tasarıma aktarılmasında görselin çok ötesine geçerek, sektörün yaratıcılığını güçlendirmeyi hedeflemektedir (URL 6).

Hugo Boss'ın, alışveriş yapanların boyutlarına göre uyarlanmış, gerçeğe en yakın şekliyle kişiselleştirilmiş bir avatar aracılığıyla alışveriş yapanlara binlerce ürünü sanal olarak deneme olanağı sağlamayı amaçlayan "Picto Fit Mirror" teknolojisi, gelecek vadeden önemli bir çalışma olmuştur. Ayna, müşterilerin %93'ün üzerinde bir oranla gerçeğe yakın bir avatar oluşturmasına izin vererek çalışmaktadır. Dijital alanın geleceği olan Metaverse ve NFT pandemi sonrası yeni nesil tüketici davranışları ve markaların Z kuşağıyla iletişim yolları, pandeminin moda dünyası üzerindeki etkileri, Metaverse'ün sürdürülebilirlik açısından gerekliliği üzerinde durulan bir diğer noktadır (Elle, 2022: 58). Dolayısıyla dijital moda gerçeğinin de yadsınamaz bir duruma geldiği görülmektedir.

VERİ YÖNETİMİ VE KİŞİSELLEŞTİRME:

Moda markaları, tüketicilerin tercihlerini anlamak için veri analitiği ve yapay zeka teknolojilerini kullanılmaktadır. Bu sayede kişiselleştirilmiş deneyimler sunulmaktadır. Moda mağazaları, dijitalleşme sayesinde müşteri sadakatini artırabilecekler. Müşteri sadakati, marka sadakati ile doğrudan ilişkilidir ve dijital platformlarda yapılan etkili pazarlama ve iletişim çalışmaları, müşteri sadakatini artırmak için önemli bir fırsat sunmaktadır. Geleceğin moda mağazaları, müşterilerine kişiselleştirilmiş indirimler, özel teklifler ve sadakat programları sunarak, müşterilerini markaya bağlı tutacaklar. Yapay zekâ, geleceğin

moda mağazalarının birçok farklı alanda kullanılacak. Örneğin, müşterilerin sosyal medya ve internet üzerindeki davranışlarını analiz ederek, kişiselleştirilmiş reklam ve pazarlama stratejileri geliştirilebilecek. Ayrıca, giyim tarzlarına göre önerilerde bulunmak, stok yönetimini optimize etmek ve müşteri memnuniyetini artırmak için yapay zekâ uygulamaları kullanılabilir (URL 7).

SONUÇ

Dijitalleşme ve modanın birlikteliği hem üretici hem de tüketiciler açısından önemli bir noktaya gelmiştir. Moda firmaları arasındaki rekabet aynı zamanda çağa ayak uydurmayı gerekli kılmıştır. Dijitalleşme tüketicileri etkileyebilecek önemli bir Pazar stratejisini ortaya koymaktadır. Moda endüstrisi de dijital çağı öngörerek artık daha farklı ve erişilebilir olmanın ötesinde yenilikçi imaj yaratmanın da peşine düşmüştür. Öyle ki pandemi ve post pandemi firmaların politikalarını ve ayakta kalabilmeleri konusunu tekrar gözden geçirmelerine neden olurken dijitalleşme akımına dahil olmuştur. Tam da bu noktada günümüzde lüks moda firmalarının artık sanal defile, moda avaturları, NFT ve Metaverse en son yapay zekâyâ kadar sınırlarını zorladığı görülmektedir. Üretim kısmında da kullanılan yeni dijital moda programları, 3D baskı yöntemleriyle üretilen giyim ürünleri, giyilebilir teknoloji ile akıllı giysilerin üretimi, nanoteknolojik kumaş ve giyim eşyaları dışında sanal gerçeklik kullanılarak müşteri memnuniyetini arttırma gibi hemen hemen her noktada moda endüstrisinde ciddi bir dijitalleşme evresi karşımıza çıkmış ve bunun sürekliliğinin sağlandığı görülmüştür.

Sonuç olarak; dijitalleşme, moda dünyasını daha hızlı, daha sürdürülebilir, daha yaratıcı ve daha erişilebilir hale getirmeye devam etmektedir. Bu dönüşümün gelecekte moda firmalarını daha yenilikçi fikirler sunmaya yönelteceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Büyükdumlu, Ş. (2022). Pazarlamasyon. Erişim: <https://www.pazarlamasyon.com/koton-dandunya-da-ilk-kez-yapay-zek-ile-tasarlanan-koleksiyon>.

Mutlu, E. (2005). Globalleşme, popüler kültür ve medya. Ankara: Ütopya Yayınları.

Orland, K. (2021). Sowhat is the "metaverse" exactly? Retrieved from <https://arstechnica.com/gaming/2021/11/everyone-pitching-the-metaverse-has-a-different-idea-of-what-it-is/>

URL 1: <https://www.oggusto.com/moda/dijital-moda-sektoru>

URL 2: <https://tr.linkedin.com/pulse/nftler-ve-dijital-moda-ikonlar%C4%B1-i%CC%87pek-gamze-k->

URL 3: <https://artdogistanbul.com/gelecegin-dijital-modasi/>

URL 4: <https://www.sabah.com.tr/cumartesi/2021/02/20/moda-dunyasinda-dijital-devrim>

URL 5: <https://www.trthaber.com/haber/bilim-teknoloji/moda-endustrisinde-yeni-devir-dijital-moda-675760.html>

URL 6: Moda Sektöründe Dijitalleşme | Vogue Türkiye

URL 7: Geleceğin Moda Mağazaları: Dijitalleşme Ve Dönüşüm - 1'i 10 Yaptık İçin! (1i10.com)

AKIRA KUROSAWA SİNEMASINDAN THE MANDALORIAN TELEVİZYON SERİSİNE KADAR TRANSMEDYANIN GELİŞİMİ VE GÖRSEL EFEKT TEKNOLOJİLERİNE ETKİSİ

İLKAN DEVRİM DİNÇ

GİRİŞ

Transmedya hikâye anlatımı söz konusu olduğunda kavramın fikir babası olan Henry Jenkins her ne kadar orijin noktasını “The Matrix” film serisi ve devamında gelen bir grup eserle temellendirse de bu kavramın hizmet ettiği yaklaşımın çok daha önceden George Lucas’ın yazdığı Yıldız Savaşları serisi ile başladığı söylenebilir. Çünkü, bir hikâyeyi farklı platformlar üzerinden parçalara bölüp anlatmak ve ardından bir araya geldiğinde daha büyük bir hikâye evreni tasarlamak, bir film serisinde yapılan ilk üç filme bölüm 3, 4 ve 5 isimleri verirken kurgulanmaya başlanmış olabilir. Akira Kurosawa’nın buna etkisi ise Lucas’ın daha “University of Southern California”da (USC) öğrenciyken hayranlıkla takip ettiği bir yönetmen olmasıyla başlar. Daha sonra George Lucas, Kurosawa’nın “The Hidden Fortress” isimli filminden ilham alarak ileride bölüm 1, “A New Hope” şeklinde isimlendirilecek olan “Star Wars” isimli senaryosunu yazar. Bu film günümüze geldiğinde devasa bir hikâye evreni ve tüm güncel medya platformlarında üretilen farklı eserleriyle dijital çağın önemli bir fenomenine dönüşmüştür. Doksanlı yıllarda üretilen Bölüm 1, 2 ve 3 ile bu evren “prequels” yani asıl serinin önceli olan bir üçlemeyle hikâye evrenini genişletmiş ve bununla birlikte üretilen çizgi film serileri, televizyon serileri, çizgi romanlar ve bilgisayar oyunları ile oldukça güçlü bir transmedya süreci geliştirilmiştir. Bu eserlerde yer yer Kurosawa’ya da saygı duruşunda bulunulmaya devam edilmektedir; Dave Filoni’nin yarattığı “The Clone Wars” isimli animasyon serisinde Kurosawa’nın “The Seven Samurai” filmine gönderme yapan bir bölüm mevcuttur. Aynı şekilde “The Mandalorian” televizyon serisinde de benzer bir bölüm çekilmiştir. Her şeyden öte aslında “Star Wars” serisindeki “Jedi”lar, “Kurosawa” filmlerindeki “Samurai”ların bilim kurgu versiyonlarıdır. Tüm bu eserler, ilham aldığı Samurai filmleri ve “Western” diye adlandırılan kovboy filmlerinin birer

karmasıdır. George Lucas Hollywood'da yaptığı işlerle elde ettiği kaynakların bir kısmını "Kurosawa'nın "Kagemusha" isimli eserine produktörlük yapmak için bile kullanmıştır. Tüm bu etkilenmelerin ötesinde Lucas'ın baştan itibaren "Industrial Light & Magic" isimli görsel efekt şirketiyle yaptığı işbirliği sayesinde görsel efekt teknolojileri gelişmiş ve bugünkü halini almıştır. Özel efektlerle yapılan uzay ortamındaki patlamalardan, animatronik karakterlerle canlandırılmaya, bilgisayar temelli görselleştirmeye üretilen karakterlerden, dinamik simülasyonlarla üretilen efektlere, mavi/yeşil perde kullanımından sanal setlere kadar birçok görsel efekt teknolojisini geliştiren bir seri olması adına "Star Wars" (Yıldız Savaşları) serisi ve "Industrial Light & Magic" görsel efekt şirketi oldukça önemlidir. Günümüzde çevrimiçi veri akışı "Streaming" platformlarında yapılan ve Yıldız Savaşları hikâye evreninde geçen serilerin neredeyse hepsinde "Sanal Setler" denilen, LED ekranların arka plana yerleştirildiği yeni bir görsel efekt teknolojisi kullanılmaktadır. Bu teknolojiyi gerçek anlamda efektif kullanan ilk eser ise Jon Favreau'nun yarattığı "The Mandalorian" serisidir. Bu seri orijinal üçlemenin hikayesinin devamında geçen bir dönemde Mandalorian ırkından bir ödül avcısının hikayesini anlatmaktadır. Orijinal üçlemde Django Fett isimli aynı ırktan bir ödül avcısı konu edilmiştir. Hem bu duruma nostaljik anlamda yaptığı göndermeyle hem de "streaming" platformlarındaki seyirci kitlesiyle büyük ses getiren eser sanal set teknolojilerinin de çıkış noktası olmuştur. Kroma anahtar kare "Chroma Key" tekniğiyle mavi/yeşil ekranların kompozit sistemlerde temizlenerek yeni arka planlar yerleştirilmesi, görsel efekt teknolojisi olarak uzun zamandır kullanılan bir tekniktir. Hatta son dönemlerde geliştirilmektedir. Ancak bu teknik beraberinde bir kısım zorluklar getirmektedir. Çekim anında arka planı hem kompozisyon hem de yansımalar açısından tam anlamıyla kurgulamak mümkün değildir. Sanal setlerde ise LED ekranlarda eş zamanlı yönetilen programlar aracılığıyla hem yerleştirilen ortamın "environment" kompozisyona hem de yansımalara etkisi anlık olarak kontrol edilebilmektedir. Böylece görsel efekt teknolojilerinde büyük bir atılım yapılmıştır. Bu yazıda Akira Kurosawa'nın filmlerinden, George Lucas'ın yarattığı Transmedya Hikâye Evrenine ve oradan da dolaylı olarak gelişen tüm görsel efekt teknolojilerine ışık tutulmaya çalışılacaktır. Bugün Disney+ platformunda "The Mandalorian" serisini seyreden birinin, inanması güç de olsa her şeyin 1958 yapımı bir Japon Samuray filmi olan "The Hidden Fortress"ı izleyen George Lucas isimli genç bir sinema öğrencisiyle başladığını ve aslında bütün bu olanlar birbiriyle bağlantılı olduğunu görebilir.

1. AKİRA KUROSAWA SİNEMASI

1910 yılında Japonya'nın Tokyo kentinde doğan Akira Kurosawa 1998 yılında hayatını kaybetmiştir. Elli yıldan fazla süre yönetmenlik ve yazarlık yapan sa-

natçı 30 kadar filme imza atmıştır. Her ne kadar Batı sinemasından etkilense de ürettiği orijinal dili, güçlü sinematografisi ve vizyonuyla önemli bir etki bırakmıştır. Sanat hayatına ressamlıkla başlayan sanatçı 1936 yılında Japon sinema endüstrisine adım atmıştır. Uzun yıllar senarist ve yönetmen yardımcısı olarak çalıştıktan sonra ilk yönetmenlik deneyimini 2. Dünya Savaşı sırasında ürettiği 1943 yapımı "Sanshiro Sugata" filmi ile yapmıştır. 1950 yılına kadar 10 adet film daha yapan yönetmen ardından ismini dünyaya duyuracak olan "Roshomon" isimli filmi çekmiştir. Tokyo'da ilk gösterimini yapan film 1951 yılında Venedik film festivalinde Altın Aslan ödülünün sahibi olmuştur. Bu başarısının ardından 1950 ile 1960 yılları arasında en önemli eserlerini veren yönetmen dünyanın en ünlü yönetmenlerinden birine dönüşmüştür.



Görüntü 1. Akira Kurosawa'nın film setinden bir fotoğraf.

<https://www.ft.com/content/29b63a0f-3c30-4de9-9456-fa48118978ff>

Bahsedilen on senede yaptığı filmler arasında, "Ikiru" (1952), "Yedi Samuray" (1954) ve bu çalışma için ayrıca bir önem teşkil eden "The Hidden Fortress" (1958) gibi filmler bulunmaktadır. Daha sonra yaptığı en önemli filmler ise; "Yojimbo" (1961), "Sanjuro" (1962), "High & Low" (1963), "Kagemusha" (1980) ve "Dreams" (1990) olarak düşünülebilir. 1990 yılında Akademi Ödüllerinde "Onursal" Akademi ödülünü alarak sinema dünyası tarafından onurlandırılan ve yaşam boyu elde ettiği başarılar gözler önüne serilen yönetmen sinema sanatında birçok kişiyi ve hatta toplumsal tercihleri etkileyecek eserler üretmiştir.

Batı kültüründen ciddi bir şekilde etkilenen yönetmen bir gün batı kültürüne yön vereceğinden habersiz filmlerinde bu etkileşimler üzerinden eserlerini üretmiştir. Kamerayı yönetmen olarak eline aldığı anda çizeceği insan ve toplum perspektifleriyle doğu batı kültürleri arasındaki kavşak noktasının yansımaları

olmuştur. Kurosawa filmlerinde toplumsal ve tarihsel kesitlerin yanında, vazgeçemediği bir tema olarak bireylerin trajik yaşantılarını da aktarmıştır. (Sinan, 2020, s. 65) Tüm bu temaları anlatmak için filmlerini tasarlarken ressamlık geçmişinin de bu sürece katkısı olduğu aşikardır. Kendi hikaye kartlarını (storyboard) hazırlayan sanatçı eserlerini üretmeden önce belli duyguları, kompozisyonları ve oyunculuğun gideceği yönleri çizimleriyle belirlemiştir.

“Resimsel değerleri çekeceği filmlerde onun ön çalışma yapmasını kolaylaştırmış, önce hayallerini tuvale dökerek çalışmalarını detaylandırmış, ardından da filme çekmiştir. Resimli taslak niteliğinde olan bu ön hazırlık sinema dilinde Storyboard olarak bilinmektedir. Storyboardlar hareketleri belirtmek amacıyla yazılı olabildiği gibi, tıpkı çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde gösterilişi şeklindedir.” (Sinan, 2020, s. 65)



Görüntü 2. “Yedi Samuray” (1954) film setinden bir fotoğraf.

<https://www.bbc.com/culture/article/20181025-why-is-seven-samurai-so-good>

Yıllar süren ustalık işlerinden sonra yönetmen “Dreams” (1990) isimli filmi ile sanatsal yaklaşımın en üst seviyelerini zorlamıştır. Steven Spielberg ve yakın arkadaşı George Lucas’ın desteğiyle çektiği filmde kamera ile resim yapmayı deneyen sanatçı, ardında insanlığa oldukça önemli bir eser bırakmıştır. Yönetmenin resimle olan yakınlığının bu zamana kadar ki birikimleriyle de birleşerek renk, kompozisyon, denge, ahenk gibi kriterlerle tasarlandığı bu ve diğer filmleriyle her karesi sanki bir tabloymuşçasına izleyiciyi derinden etkilemiştir. (Sinan, 2020, s. 65) “Dreams” filmi yönetmenin George Lucas tarafından ilk kez desteklenişi değildir. “Kagemusha” (1980) isimli filmin uluslararası prodüktörlüğünü de yapan George Lucas, Yıldız Savaşları serisine başlarken yönetmenin 1958 yapımı “The Hidden Fortress” filminden ilham aldığı da söylemektedir.

2. GEORGE LUCAS SİNEMASI

1944 yılında Kaliforniya'da George Walton Lucas Jr. ismiyle dünyaya gelen yönetmen sanata, teknolojiye ve özellikle sinemaya büyük etkilerde bulunmuştur. 18 yaşına geldiğinde yönetmenin babası yanında kalması ve sahip oldukları kırtasiye dükkanında çalışmasını istemiştir. Yüksek eğitimine devam etmek isteyen sanatçı ise babasının okul için ödeme yapmayı reddetmesine rağmen evden ayrılmış ve hayallerinin peşinden gitmiştir. "Modesto Junior College" isimli okulda eğitimine devam eden sanatçı burada edebiyat, sosyoloji ve antropoloji eğitimleri almıştır. O sıralarda araba yarışları da olmak üzere sahip olduğu 8 mm kamera ile çekimler yapmaya başlayan yönetmen, 16 mm Avangard yeraltı filmlerinin gösterildiği "Canyon" sinemasında da zaman geçirmeye başlamıştır. Çocukluk arkadaşı John Plummer ile Jean-Luc Godard'ın "Breathless", François Truffaut'un "Jules et Jim" ve Federico Fellini'nin "8½"u gibi dönemin klasik Avrupa filmlerini izlemeye de başlayan yönetmen sinema alanındaki bakış açısını bu süreçlerde oluşturmaya başlamıştır. Arkadaşı Plummer'ın önerisiyle "University of Southern California"ya (USC) geçiş yapan sanatçı burada Walter Murch, Hal Barwood, John Milius ve Matthew Robbins gibi arkadaşlarıyla "The Dirty Dozen" diye bilinen bir grup haline geldiler. İlk uzun metraj filmi "THX 1138"i çekene kadar 9 adet kısa film çeken yönetmen 1967'de mezun olduktan sonra Francis Ford Coppola ile "American Zootrope" isimli film şirketini kurmuştur. 1973 yılında Kaliforniya'nın Modesto kentinde yaşadıklarından da ilham alarak "American Graffiti" isimli yarış filmi çekmiş ve bu filmi daha sonra "Yıldız Savaşları" ve "Indiana Jones" gibi serilerin yapımcılığını üstlenecek olan "Lucasfilm" çatısı altında üretmiştir. 1977 yılına gelindiğinde bir uzay operası (Space Opera) olan destansı Yıldız Savaşları serisinin ilk filmi olan ve daha sonra "A New Hope" diye isimlendirilecek ilk filmi yazmış ve yönetmiştir. Tek bir film olarak düşünülen ama daha sonra üçlemeye dönüştürülen orijinal üçlemenin ikinci ve üçüncü filmlerinde yazar ve yapımcı olarak bulunan sanatçı yönetmenliği başka yönetmenlere emanet etmiştir. İlk film altı dalda akademi ödülü kazanırken, oldukça yüksek gişe hasılatlarına da ulaşmıştır.



Görüntü 3. George Lucas'ın film setinden bir fotoğraf.

<https://www.bbc.com/worklife/article/20151214-hes-more-than-just-a>

1977 yılında 4., 5. ve 6. Bölümler olarak gösterime giren orijinal üçlemenin orijinal hikayesini anlatan 1.,2. ve 3. Bölümler ise 1999 yılında "A Phantom Manace" isimli filmle yeni bir üçleme (prequels) olarak üretilmeye başlanmıştır. Bu yeni üçlemenin üç filminde de yönetmenlik koltuğunu başkalarına bırakmayan Lucas, hem görsel efekt teknolojileri hem de görsel hikaye anlatım metotları söz konusu olduğunda oldukça önemli atılımlara sebep olmuştur. 2012 yılında tüm Yıldız Savaşları hikâye evreninin kullanım haklarını Disney şirketine devreden sanatçı, yarı emekli şekilde hayatına devam etmekte ama yıldız Savaşları ile ilgili üretilen işlere desteğini vermekten geri durmamaktadır.



Görüntü 4. "The Hidden Fortress" ve "Star Wars: A New Hope" filmlerinden görüntüler.
<https://images.app.goo.gl/bXUJjAU1jn7j48Z59>

Yıldız Savaşları serisi insanlık kültürüne büyük etkilerde bulunmuştur. Amerikan küreselleşme ideolojisinin ciddi bir şekilde kendine alan bulduğu sinema-televizyon endüstrisi lideri olarak Hollywood, küresel anlamda toplumların yönelimlerini ve beklentileri doğrultusunda bilinçli yönelimlerde bulunmakta ve istediği algıyı yığınlara dayatacak bir alan bulduğu bir dönemdir. Tüm sürece bakılırsa, gerçekten Yıldız Savaşları serisinin ideolojik problemleri sadece parçaların birbirine uyduğu döngünün sonunda bir bütün olarak kavranabilir, semboller ve anlatılar tarihsel anlarında yankılanabilir ve tüm döngünün çağdaş ABD ve küresel kültür bağlamında yorumlanması mümkün olur. (Kellner, 2010, s. 181) Bu süreçlerde George Lucas'ın ve eserlerinin de katkısı olduğu düşünülebilir.

3. TRANSMEDYA HİKÂYE ANLATIMI

Transmedya Hikâye Anlatımı, bir hikaye evreninin parçalara ayrılarak farklı platformlarda anlatılıp bir araya geldiğindeyse hikayeyi tamamlama süreci olarak düşünülebilir. Kavramın fikir babası Henry Jenkins bu hikâye anlatım tekniğinin ilk kez 1999 yapımı "The Matrix" filmi ve devamında gelen eserler aracılığıyla bilinçli bir şekilde yapıldığına dikkat çekerek sürecin orijin noktası olarak bu eseri işaret etmektedir. Örneğin "Matrix" serisinde, öncelikle bir üçleme çekilmiş ardından hikâyede eksik kalan kısımları göstermek üzere "Animatrix" çizgi serisi üretilmiştir. "Enter the Matrix" bilgisayar oyununda filmlerde ve çizgi serisinde de olmayan kısımlar gösterilmiş ve ardından çıkan bir dizi çizgi roman ile hikâye evreni hem genişletilmiş hem de eksik kısımlar tamamlanmıştır. Bu yöntemle hikâye anlatımına başlayan Hollywood yapımları süregelen ve daha öncesinde başlayan Yıldız Savaşları gibi serilerde bu yöntemi kullanmaya başlamıştır.

"Bir transmedya hikayesi çoklu medya platformlarında gözler önüne serilir, her yeni metnin bütüne, kendine özgü ve değerli bir katkısı vardır. İdeal bir transmedya hikaye anlatımında, her aracı en iyi yaptığı şeyi yapar- yani hikaye bir filmle takdim edilir, televizyon, romanlar ve çizgi romanlar aracılığıyla genişletilir; eserin dünyası oyun içinde keşfedilir veya eğlence parklarının çekiciliği içinde deneyimlenir." (Jenkins, 2006, s. 95-96)

Yıldız Savaşları serisi söz konusu olduğunda ise 1977 yılında yapılan ilk filmi 4. Bölüm olarak tanımlayan alginın gelecekte bir Transmedya evreni yaratma ihtimali içerdiği düşünülebilir. George Lucas 1977 yılında başladığı film serisine 1999 yılında devam ederek ikinci üçlemeyle hikâyeyi bütünleştirmiştir. Bu aralıkta çıkan birçok çizgi roman ve bilgisayar oyunu da sürecin Transmedya hikâye anlatımına evirilmesine yardımcı olmuştur. 2008 yılında başlayan ve George Lucas ile Dave Filoni'nin önderliğinde ilerleyen animasyon serisi "Star Wars: The Clone Wars" ise sürecin tam olarak Transmedya hikâye anlatımına ulaşmasını sağlamıştır. Yeniden çekilen "Prequel" serisinde 2. Bölüm olan "Attack of the Clones" ile 3 bölüm olan "Revenge of the Sith" filmlerinin arasında geçen zaman dilimini konu alan çizgi film serisi hem evreni geliştirmiş, hem yeni ve önemli karakterleri sürece entegre etmiş hem de hikaye de karakter gelişimlerini güçlendirmiştir. Daha sonra üretilen "Rebels" serisi de "Revenge of the Sith" filminden sonraki dönemi anlatması adına önem taşımaktadır. 2015 yılında Disney'in haklarını tamamen aldığı yeni bir üçlemeye başlanmıştır. Bu "Sequel" serisinde yeni karakterler temele alınmış ve orijinal üçlemedeki ana karakterlerin yaşlılığı resmedilmiştir (Luke, Leia ve Han Solo gibi). Tekli "Standalone" filmler ile de hikâye evreni genişletilmiştir. Önce asilerin hikayesini anlatan "Rogue One" (2016) ardından da "Solo" (2018) isimli filmler çekilmiş-

tir. Tüm bunların ardından Disney şirketinin, çevrimiçi veri akışı “Streaming” platformu olan “Disney+” şirketi devreye girmiş ve 2019 yılında Covid-19 salgını ile benzer zamanlarda artık sinemaya gidemeyen seyirciler için Transmedya deneyimini devam ettirmek adına Yıldız Savaşları evreninde geçen televizyon serileri üretmeye başlamıştır.



Görüntü 5. “The Mandalorian” dizisi 1. Sezon 4. Bölüm ve “Yedi Samuray” filminden görüntüler.
<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fexternal->

Bunların ilki Jon Favreau isimli bir yönetmenin yaratıcılığında üretilen “The Mandalorian” (2019-) serisidir. Yıldız Savaşları evreninde yaşayan savaşçı bir ırk olan Mandalorianların ana gezegenlerini kaybettikten sonra başlarına gelenleri anlatmaktadır. İlk kez orijinal üçlemede ortaya çıkan bu ırkın ilk temsilcisi Boba Fett isimindeki bir ödül avcısıdır. Darth Vader isimli ana karakterin düşmanlarını avlamak için anlaştığı bu karakter daha sonra klonlandığı Jango Fett ile “Attack of the Clones” (2002) filminde tekrar bir arada görülmektedir. Disney+ Mandalorian dizisinde ana karakter olarak farklı bir ödül avcısı kullanmış olsa da daha sonra Boba Fett karakterine de bir dizi yapıp, karakterleri bir araya getirmiştir. Streaming platformu 2022 yılında “Andor”, 2023 yılında da “Ahsoka” isimli diziler ile Transmedya hikâye evrenini genişletmeye devam etmektedir. “Ahsoka” dizisi “The Clone Wars” çizgi filminin ana karakteri olan Darth Vader’ın çıracağı Ahsoka Tano karakterini içermektedir. Ayrıca “Rebels” çizgi filmindeki karakterleri de içeren televizyon dizisi tüm hikâye evrenini bir araya getirir niteliktedir. Tüm bu eserlerin içiçe geçiyor ve devasa bir hikâye evreni yaratıyor olması, bütün eserlerin George Lucas’ın “The Hidden Fortress” (1958) isimli bir Japon filmi izledikten sonra yazdığı bir senaryodan çıkmış olması başlı başına önemli bir olaydır. Fakat ortaya çıkan gelişmeler bu durumla sınırlı değildir. Tüm bu sosyolojik değişimlerin ötesinde teknolojiyi de değiştirmeye devam etmektedir. Medyanın yönelimleriyle doğru orantılı olarak görsel efekt teknolojileri de gelişmeye devam etmektedir.

4. YILDIZ SAVAŞLARI SERİLERİNDE KULLANILAN GÖRSEL EFEKT TEKNOLOJİLERİ

1977 yılında yapılacak olan ilk film için Industrial Light & Magic (ILM) isimli bir görsel efekt şirketi vizyoner bir film yapımcısı olan Lucas'ın önderliğinde kuruldu. İlk etapta özel efektler ve animatronikler üreten firma, yetmişli ve seksenli yıllarda yapılmasının mümkün olmadığı düşünülen birçok efekti üreterek bir uzay operasının prodüksiyon sürecini mümkün kılmıştır. "A New Hope" filminde Ölüm Yıldızı "Death Star" isimli uzay istasyonunu patlatmak için karton ve titanyum parçaları kullanmış ve uzayda büyük bir parçalanma efekti üretmiştir. İçinde bir robot olan gerçekçi kuklalar üreterek animatronik teknolojisini geliştirmiştir. "Yoda" karakterinin o dönem gerçekçi bir oyunculuyla filmdeki önemli karakterlerden birisi haline gelmesini sağlamıştır. Luke isimli ana karakterin uçan arabalar ve cihazları kullanırken bu cihazların altına yerleştirilen aynalardaki yansımalar aracılığıyla uçuyor gibi görünmesi sağlanmıştır. Birçok maket ile uzayda gerçekçi savaş sahneleri tasarlanmış ve o seneler için oldukça zor olmakla birlikte inandırıcı bir uzay ortamı yaratılmıştır. Yeni üçleme ile birlikte, doksanlı ve iki binli yıllara gelindiğindeyse "Jar Jar Binks" isimli ilk inandırıcı hareket yakalama teknolojisiyle üretilmiş karakterlerden birisi yine ILM'in ürettiği teknolojik gelişmeler ve başarılı dijital sanatçılar sayesinde olmuştur. Işın kılıcı animasyonları geliştirilmiş ve yeşil/mavi ekran kullanımları mükemmelleştirilmiştir. Son üçlemeye gelindiğindeyse yine ILM'in geliştirdiği ve hem filmlerinde hem de televizyon serilerinde yeşil/mavi ekranın yerini alan ve görsel efekt üretiminde çığır açan "Sanal Set"ler (On set virtual production) kullanılmaya başlanmıştır. Yeşil Mavi ekran kullanımında arka plana yerleştirilen kroma anahtar bir renk post prodüksiyon sürecinde kompozit programlarda silinir ve yerine arzu edilen tasarlanmış bir arka plan yerleştirilir. Sanal setlerde ise devasa led ekranlar arka plana yerleştirilir ve Unreal Engine gibi 3 boyutlu setler üretmeye olanak veren programlar aracılığıyla çekim anında arka plandaki tasarımlara müdahale edilebilir.



Görüntü 6. "The Mandalorian" dizisi çekimlerinde Sanal Setten bir fotoğraf.

<https://www.filmsupply.com/articles/5-takeaways-from-editing-the-mandalorian/>

Bilim kurgu filmlerinde genel olarak parlak materyallerin kullanımı olasıdır. Yeşil/mavi ekran kullanımında bu renklerin parlak materyallerden yansımaları post prodüksiyon sürecinde sorun yaratmaktaydı fakat sanal sette bu sorun ortadan kalkmış hem renk hem de ışık yansımaları arka planın görüntünün kendisini yansıtması sebebiyle tam olarak istenilen sonucu vermesini sağlamıştır. Ayrıca yönetmen çekim anında Unreal engine programını kullanan sanatçıların koordinasyonu ile istediği kompozisyonu yaratabilmekte; ışık, renk ve 3 boyutlu objelerin yerleri gibi birçok değişkeni eş zamanlı kontrol edebilmektedir. Bu teknoloji Yıldız Savaşları filmlerinde "Rouge One" (2016) yılından itibaren kullanılmaya başlanmış olsa da Jon Fevrau'nun önderliğinde "The Mandalorian" televizyon dizisinde yoğun olarak kullanılmaya başlamış ve geliştirilmiştir. Böylece Kurosawa sinemasından Lucas yapımı film ve dizilerin günümüzde geldiği noktaya kadar, Transmedya hikâye anlatımı ve görsel efekt teknolojilerinin gelişimi "The Mandalorian" serisinde kesişmiş ve teknolojik gelişmelerle toplumsal değişimler bu kesişim noktasında bir araya gelmiştir.

5. SONUÇ

George Lucas'ın Akira Kurosawa'dan aldığı ilhamla yaptığı ilk filminden bu yana Yıldız Savaşları hikâye evreninde ustaya saygı duruşunda bulunan bölümler süregelmiştir. "Star Wars: The Clone Wars" (2008-2020) çizgi film serisinin "Bounty Hunters" isimli 2. Sezon 17. Bölümünde "Yedi Samuray"a gönderme yapan bir bölüm üretilmiştir. Benzer bir şekilde "The Mandalorian" (2019-?) televizyon serisinde de "Sanctuary" isimli 1. Sezon 4. Bölümde aynı konsept üzerinden bir bölüm çekilmiştir. Aynı dizinin "The Jedi" isimli 2. Sezon 13. Bölümünde Kurosawa'nın "Yojimbo" (1961) isimli filmine göndermeler bulunmaktadır. Jon Fevrau ve Dave Filoni'nin, George Lucas'ın Kurosawa mirasını devam ettirmekte kararlı olduğu düşünülebilir.



Görüntü 7. "The Mandalorian" dizisi 2. Sezon 13. Bölüm ve "Yojimbo" filminden görüntüler.
https://www.reddit.com/r/StarWars/this_weeks_mandalorian_references_kurosawas_yojimbo/

Ama tüm bunların başlangıcı, George Lucas'ın "The Hidden Fortress" (1958) karakterleri ve olay örgüsüyle başladığı söylenebilir. Matashichi (Kamatari Fujiwara) ve Tahei (Minoru Chiaki) isimli Japon köylüler, bir kabilenin girdiği savaştan kurtulurlar. Bir kalede saklanan bir kadın ve bir adam ile karşılaşırlar. Bu köylüler, Rokurota'nın (Toshirō Mifune) bir general ve Yuki'nin (Misa Uehara) bir prenses olduğunu bilmediklerinden, altınla yapacakları bir ödeme karşılığında ikiliye eşlik etmeye karar verirler. Bu yolculukta general hem kendini kanıtlamalı hem de kimliğini saklamalıdır. İşte bu hikayedeki köylüler Yıldız Savaşlarının ilk filminin başında görülen "R2D2" ve "C3PO" isimli iki "Robot"tur (Droid). General karakterini temsil eden birkaç kişi vardır; eski Jedi Şövalyesi Obi-Wan (Ben) Kenobi, Luke Skywalker ve Han Solo. Eski General Izumi Naga-kura karakteri; Efendi Yoda ve prenses ise Leia Organa'dır.



Görüntü 8. "The Hidden Fortress" (1958) ve "Star Wars: A New Hope" (1977) filmlerinden görüntüler.
<https://pt-br.facebook.com/revistaaronin/photos/como-nasceu-star-warsna>

Bu şekilde başlayan hikâye tüm paralelliğiyle devam eder. Bir Japon Samuray filmindeki samuray kılıçları, ışın kılıçlarına dönüşmüş ve samuraylar da “Jedi” isimli savaşçılar olarak resmedilmişlerdir. 1977 yılında seyredilen bir bilim kurgu filmi aslında yaklaşık yirmi sene önce çekilen bir Japon samuray filmi- nin bir yeniden üretimidir (remake). Bu şekilde başlayan süreç konvansiyonel hikâye anlatımından, Transmedya hikaye anlatımına geçişe ve beraberinde görsel efekt teknolojileri söz konusu olduğunda bir çok önemli atılıma önyak olmuştur. 2024 yılına gelindiğinde Sanal Setlerin, “Streaming” platformlarının, Transmedya hikâye anlatımı ile üretilen uzay operalarının ve daha bir çok gelişimin insanlığı dijital çağda oldukça hızlı ve güçlü değişimlerle karşı karşıya getirdiği gözlemlenebilecektir. Ama tüm bunların kendi olanakları dahilinde güzel filmler üretmek isteyen Japon bir film yönetmeninin etkisiyle de meydana geldiğini görmek, sinemanın ve özellikle sanatın gücünü bir kez daha göstermektedir.

6. KAYNAKÇA

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*.

New York: New York University Press. çev. İlkan Devrim Dinç.

Kellner, D. (2010). *Cinema Wars: Hollywood film and politics in the Bush-*

Cheney era. Batı Sussex: Wiley-Blackwell Publishing. çev. İlkan Devrim Dinç.

Sinan, E. (2020). *Akira Kurosawa Sinemasının Metinlerarasılık Bağlamında İncelenmesi*, Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Elektronik Kaynakça

<https://www.imdb.com/name/nm0000041/> (17.02.2024)

<https://www.imdb.com/name/nm0000184/> (17.02.2024)

https://www.wikiwand.com/en/Akira_Kurosawa (17.02.2024)

https://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas (17.02.2024)

<https://www.lucasfilm.com/what-we-do/visual-effects/> (17.02.2024)

<https://platt.edu/blog/a-breakdown-of-the-visual-effects-used-in-the-star-wars-franchise/> (17.02.2024)

<https://www.studiobinder.com/blog/star-wars-special-effects/> (17.02.2024)

<https://editorial.rottentomatoes.com/article/5-technical-breakthroughs-in-star-wars-that-changed-movies-forever/> (17.02.2024)

<https://showrunner.tech/filmmaking/filmmaking-technologies-that-the-star-wars-universe-helped-take-mainstream> (17.02.2024)

<https://www.criterion.com/current/posts/3102-george-lucas-on-akira-kurosawa> (17.02.2024)

<https://collider.com/star-wars-george-lucas-hidden-fortress-akira-kurosawa/> (17.02.2024)

<https://screenrant.com/star-wars-movies-shows-akira-kurosawa-influences-references-explained/> (17.02.2024)

<https://faroutmagazine.co.uk/george-lucas-favourite-akira-kurosawa-film/> (17.02.2024)

<https://observer.com/2022/07/10-ways-industrial-light-and-magic-changed-filmmaking-and-melted-faces/> (17.02.2024)

<https://collider.com/best-industrial-light-and-magic-visual-effects-moments-scenes/#cybertron-prologue-bumblebee-2018> (17.02.2024)

GEÇMİŞİN YARINI: TARİHSEL BENZER SÜREÇLER IŞIĞINDA YAPAY ZEKÂ DEVRİMİNİN, DİJİTAL SANAT VE TASARIM ÜRETİMİNE OLASI ETKİLERİ HAKKINDA BİR ÖNERME

OĞUZ TUNÇ

GİRİŞ

Alan Turing, mevcut çağın ve sonrasının öngörüsünü yapmış bir vizyonerdi. Yapay zekanın potansiyelini ve gelecekteki etkilerini düşündüğünde, bu teknolojinin bir gün insan yaşamının birçok yönünü dönüştüreceğini öngörmüştü. O dönemde, Turing'in öngörülerini matematikçiler ve teorik bilgisayar bilimciler dışında sadece soyut kavramlar olarak kaldı. Ancak, 20. yüzyılın sonlarına doğru, bilgisayar mühendisleri ve programcılar bu teorik temelleri pratik uygulamalara dönüştürdü ve yapay zeka, insan yaşamında geniş bir yelpazede kullanım alanı buldu. Bugün, yapay zeka, bilim kurgu filmlerinin bir unsuru olmaktan çıkıp günlük hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline geldi. Turing'in zamanında yapay zeka kavramı, büyük ölçüde matematiksel teorilere ve soyut modellere dayanıyordu. Turing, 1950'de yayımladığı "Computing Machinery and Intelligence" makalesinde, makinelerin bir gün insanlar gibi düşünebileceğini öne sürmüştü ve bu öngörüsü, yapay zekanın temel prensiplerini belirlemiştir (Turing, 1950, s. 433). Turing'in "Turing Testi" olarak bilinen ve bir makinenin zeka seviyesini ölçmek için geliştirilen test, bugün hala yapay zeka araştırmalarında önemli bir kriter olarak kabul edilmektedir. 21. Yüzyıla geçişte yapay zekanın gelişimi, bilgisayar mühendisleri ve programcılar tarafından hızlandırıldı. Bu dönemde, yapay zeka alanında önemli atılımlar gerçekleştirildi. Özellikle 1990'ların sonunda ve 2000'lerin başında, büyük veri (big data) ve hesaplama gücündeki artış, yapay zekanın daha karmaşık ve güçlü modeller geliştirmesine olanak tanıdı. Makine öğrenimi, veriden öğrenebilen algoritmalar geliştirmeye odaklandı ve yapay zekanın daha geniş uygulama alanlarına yayılmasına yol açtı (Mitchell, 1997, s. 125).

Makine öğrenimi ve derin öğrenme (deep learning), yapay zekanın evriminde önemli rol oynayan alt dallardır. Derin öğrenme, yapay sinir ağlarını kullanarak

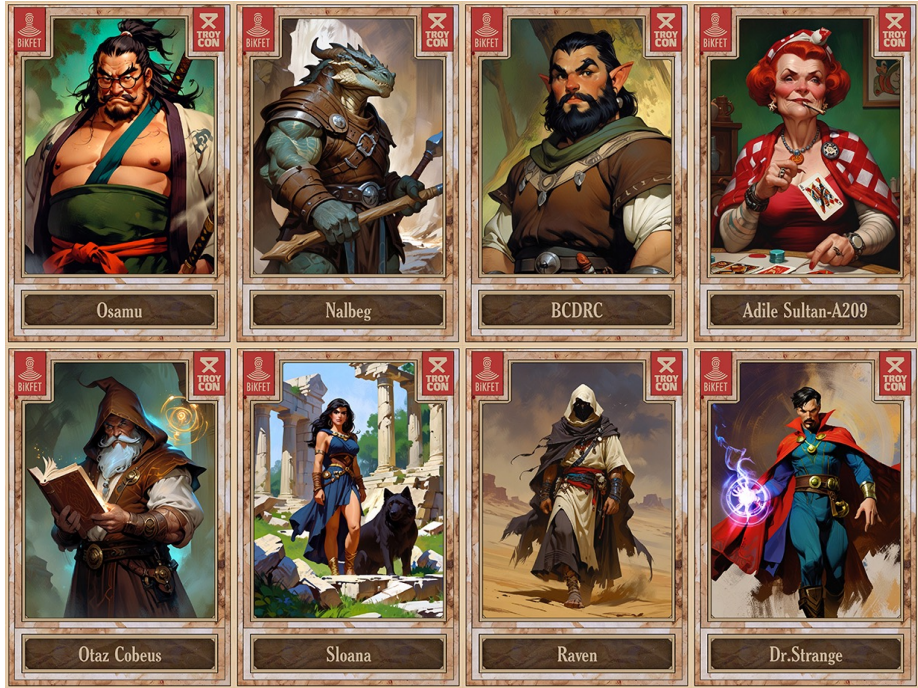
verilerden karmaşık yapıları öğrenmeyi sağlar. Bu yöntemler, görüntü tanıma, doğal dil işleme ve oyunlar gibi çeşitli alanlarda insan seviyesinde performans göstermeye başladı (LeCun, Bengio, ve Hinton, 2015, s. 436). Özellikle, 2012 yılında AlexNet'in ImageNet yarışmasındaki zaferi, derin öğrenmenin potansiyelini vurguladı ve bu alanda büyük bir araştırma dalgasını başlattı (Krizhevsky, Sutskever, ve Hinton, 2012, s. 2).

YAPAY ZEKA DESTEKLİ SANAT VE TASARIMIN GELECEĞİ

Yapay zeka teknolojilerinin sanat ve tasarım üzerindeki etkileri, dijital çağın getirdiği en önemli dönüşümlerden biridir. Yapay zeka destekli dijital sanat ve tasarım sistemleri, sanatçıların ve tasarımcıların yaratıcı süreçlerini kökten değiştirerek daha önce hayal edilemeyen yeni yollar açmaktadır. Örneğin, Google'ın 2015 yılında başlattığı DeepDream projesi, yapay zekayı sanatta kullanmanın erken bir örneğidir. DeepDream, var olan görüntüleri yeniden işleyerek sürreal ve soyut görüntüler oluşturmak için görüntü tanıma algoritmalarını kullandı. Bu proje, yapay zekanın yaratıcı süreçlere nasıl dahil edilebileceğini gösterdi (Mordvintsev, Olah ve Tyka, 2015, s. 10). Ayrıca, AI destekli yaratıcı tasarım araçlarının ortaya çıkışı, tasarımcıların belirli kurallar ve parametreler dahilinde binlerce farklı tasarım varyasyonunu keşfetmelerini sağlayarak sektörü devrim niteliğinde değiştirdi. Autodesk'in Dreamcatcher yazılımı, mühendislerin ve tasarımcıların belirli kriterlere dayalı olarak en uygun tasarımları seçmelerini sağlayan bu alandaki önemli bir örnektir (Autodesk, 2017, s. 24). Bu tür araçlar, tasarım sürecini hızlandırmakla kalmayıp aynı zamanda tasarımcıların daha yaratıcı ve yenilikçi çözümler üretmelerine olanak tanır. Yapay zeka destekli dijital sanat ve tasarım sistemlerinin geleceği büyük potansiyel taşımaktadır. AI, sanatçıların ve tasarımcıların yaratıcı süreçlerini desteklemek için yeni araçlar sunmaktadır. Örneğin, bir AI destekli sistem, bir sanatçının stilini öğrenebilir ve benzer tarzda yeni eserler üretebilir. Bu yetenek, sanat üretiminde insan faktörünü ortadan kaldırmaz ancak onu önemli ölçüde dönüştürür (Elgammal et al., 2017, s. 28). Yapay zekanın sanat ve tasarım üzerindeki etkisi, yaratıcı süreçlerin ötesine geçmektedir. AI, sanat eserlerinin analizi ve küresyonu gibi alanlarda da kullanılmaktadır. AI, sanat eserlerini tarz, dönem ve sanatçıya göre sınıflandırmayı otomatikleştirerek sanat tarihçileri ve küratörler için önemli bir kolaylık sağlamaktadır. Yapay zeka destekli dijital tasarım sistemlerinin toplumsal etkileri geniş çapta olacaktır. Bu teknolojiler, sanat ve tasarım süreçlerini demokratikleştirerek daha geniş bir kitleye erişim sağlayacaktır. Ancak, bu durum yaratıcı alanlardaki rekabeti artıracak ve tasarımcıların yeni teknolojilere uyum sağlamasını gerektirecektir. Özellikle yapay zeka destekli tasarım araçlarının yaygınlaşması, geleneksel tasarımcılar için işsizlik riski taşımaktadır (Ford, 2015, s. 45). Bu bağlamda, eğitim sistemleri ve

meslek örgütlerinin yeni nesil tasarımcıları yapay zeka teknolojilerine hazırlamaları önemlidir. Ayrıca, yapay zeka destekli sanat ve tasarım uygulamalarının etik boyutları da göz önünde bulundurulmalıdır. Sanat ve tasarımın tamamen insani dokunuştan yoksun hale gelmemesini sağlamak için yaratıcı süreçlerde insanlar ve yapay zeka arasında dengeli bir işbirliği sağlanmalıdır (Floridi, 2014, s. 62).

2023 yılından itibaren hızla yaygınlaşmaya başlayan ve şu anda kullanımda olan bu türden araçlara örnek olarak DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion ve Leonardo AI gibi Stable Diffusion tabanlı çalışan çevrimiçi araçlar, Kaiber, Runway, Gemini, Jasper ve Adobe Firefly gösterilebilir (Görsel 1).



Görsel 1. Stable Diffusion modeli Leonardo AI uygulaması üzerinden illüstrasyonlu promosyon kartı tasarımı (LeonardoAI, 2024).

Yapay zeka ile dijital sanat ve tasarım araçlarının bugün dahi ortaya koyduğu kıvrak beceriler, yakın gelecekte bu araçlar olmaksızın rekabetçi üretim yapılamayacağını kanıtlamaktadır. Dahası otomasyonun özgün üretimin uygulama alanını kısıtlayacağı da yadsınamaz bir gerçekliktir. Bu araçların, dijital üretim araçları üzerine eğitim almış uzmanların bir araya gelmesi yoluyla oluşturulan kolektif ürün geliştirme modeli yerine, bireylerin tümdengelimine dayalı bir yaklaşımla doğrudan ürün üzerinde geliştirme becerisine sahip olmasına yol açacağı ön görülmelidir. Örneğin önceden bir üç boyutlu animasyon filminin

üretimi için gereken kavramsal çizer, karakter ve mekan modelcileri, çeşitli farklı uzmanlıklara sahip animatörler, sanat yönetmeni, sahne tasarımcısı, tarama uzmanı gibi rollere gerek olmadan, hikayesi, karakterleri, görsel özellikleri, senaryosu tanımlanmış bir projeyi tamamlayabilir. Yakın zaman içinde yayınlanacak olan Open AI firmasının video üretim aracı Sora bu prensiple çalışmaktadır. Sora da halihazırda kullanımda olan yapay zeka tabanlı statik ve hareketli dijital sanat üretim araçlarından farklı bir üretim sistemine sahip değildir. Bu nedenle diğerlerinin zayıf yanlarını barındıracaktır. Sora'nın fiziksel kuralları içsel olarak anlama yeteneği yoktur, bu nedenle "gerçek dünya" fizik kurallarına her zaman uyulmayabilir (Cotton, R. ve Crabtree, M., 2024, s.1) (Görsel 2).



Görsel 2. Sora promosyon videosunda basketbol topunun geçtiği filenin yanması ve sonra tekrar var olması (Datacamp, 2024).

Ancak yapay zeka ile sanat ve tasarım alanında eksiklikler ve yetersizlikler büyük bir hızla giderilmektedir. Bugün sahip olunmayan ve yalnız usta sanatçılar tarafından becerilebilecek çalışmalar, öğrenme modellerinin geliştirilmesi ve işlenen verilerin astronomik oranda artışı ile yapay zeka modelleri tarafından çözümlenebilir olacaktır. Bu örnekte olduğu gibi, Sora'nın ya da benzeri bir modelin bir gün yerçekimini öğrenmesi olanaklıdır. Bu da bizleri herhangi birinin çizim, modelleme, animasyon gibi oldukça teknik, manuel-dijital katmanlı, içinde sanat tarihi ve temel tasarım gibi başat öğretilerden, son teknolojik dijital tasarım yazılımlarına dek derin bir eğitim programı içeren disiplinleri hiç öğrenmeden karmaşık ve beğeni toplayacak eser üretmesinin olanaklı olduğunu göstermektedir. Adobe firması gibi dijital sanat ve tasarım üretim araçları dünyasında tekel ya da öncü konumdaki firmalar halihazırda varolan yazılımlarına yapay zeka desteği katmaktadır. Örneğin Premiere ve After Effects yazılımlarına eklenecek yapay zeka araçları, eser içinde akıllı seçimler yaparak içerik bilinçli değişikliklere izin verecektir. Bu da ve yakın gelecekte, yapay zeka modelleri ile üretilmiş sanat eserleri üzerinde, modelin kısıtlı kaldığı noktalarda iyileştirmeler ve kusursuzlaştırılmalar yapılabileceğini kanıtlamaktadır. Sadece ilgili olanların, sadece prompt (yapay zeka metin ya da ses komutu) ile betimleyerek, bu tür karmaşık dijital sanat eserleri üretebilecek ve ufak makyajlar ile kusursuzlaştırabilecek olması, dijital sanat ve tasarım

üretimini, üreticilerinin ve ütime bakışın değişeceğini göstermektedir. Bu çalışmanın sonraki bölümünde, tarihte paralellik oluşturan devrimlerde üreten-üretim ilişkisindeki değişimler incelenerek, dijital sanat ve tasarım üretiminin yakın geleceğindeki üreten-üretim ilişkisinin şekillenmesine projeksiyon yapılarak bir önerme ortaya konmuştur.

TARİHSEL TEKNOLOJİK DEVRİMLERİN ANALİZİ

Tarih boyunca, büyük teknolojik devrimler, insanların üretim yöntemlerini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Matbaanın icadı, Endüstri Devrimi ve dijital devrim gibi örnekler, bilgi ve mal üretimini hızlandırmış ve demokratikleştirmiş ancak aynı zamanda birçok geleneksel mesleği tehdit etmiştir. Bu mesleklerin bir kısmı üretici sınıflarını yitirerek farklı bir sosyal statü grubunun uğraşısı haline gelirken, diğer bir kısmı üreticilerinin yeni teknolojinin idamecilerine dönüşümüne hizmet etmiştir. Matbaanın icadı, bilginin demokratikleşmesinde önemli bir rol oynamıştır. 15. yüzyılda Johannes Gutenberg'in matbaanın geliştirilmesi, kitap üretim sürecini devrim niteliğinde değiştirmiştir. Önceleri kitaplar, zaman alıcı ve pahalı bir süreç olan el yazması yöntemiyle çoğaltılıyordu. Bu nedenle, kitaplar nadirdi ve sadece zenginler ve eğitilmiş elitler tarafından erişilebilirdi (Eisenstein, 1979, s. 23). Gutenberg'in matbaası, kitapların daha hızlı ve ucuz üretilmesini sağlayarak bilginin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Matbaanın yayılması, Avrupa'da bilginin ve fikirlerin hızla yayılmasına katkıda bulunmuş, Rönesans, Reform ve Aydınlanma dönemlerini tetiklemiştir. Bu dönemler, sanatların, bilimlerin ve insan düşüncesinin geliştiği zamanlardı ve büyük ölçüde basılı eserlerin artan mevcudiyeti ile sürdürülmüştü (Febvre ve Martin, 1976, s. 45). Matbaa, sadece mevcut bilgilerin dağıtımını hızlandırmakla kalmadı, aynı zamanda yeni fikirlerin ve entelektüel tartışmaların ortaya çıkmasına da zemin hazırladı. Ancak, matbaanın ortaya çıkışı bazı meslekler üzerinde olumsuz etkilere de sahipti. En çok etkilenen gruplardan biri, el yazması kitapların üretiminde uzmanlaşmış zanaatkarlardı. Bu yetenekli zanaatkarlar, hat sanatı ve kitap yapımında yıllarını harcamışlardı ve el yazması kitaplara olan talebin azalmasıyla geçim kaynakları tehdit altına girdi. El yazması bir kitabın üretim süreci, yazma, süsleme ve ciltleme gibi çeşitli aşamaları içeren titiz bir süreçti (Briggs ve Burke, 2009, s. 67). Talebin azalmasına rağmen, bazı zanaatkarlar yeteneklerini uyarlayarak yeni alanlarda kendilerine iş bulmayı başardılar. Örneğin hattatlar, el sanatlarının sanatsal yönlerine vurgu yaparak dekoratif el yazmaları ve belgeler üretmeye odaklandılar. El yazmalarına karmaşık ve renkli tasarımlar eklemeyi içeren süsleme sanatı, estetik kalitesi nedeniyle değerini korudu. Bu zanaatkarlar ayrıca, grafik tasarım olarak bilinen ve gelişen bir alana katkıda bulundular (Meggs, 1998, s. 54). Matbaa, dolaylı olarak yeni sanat ve tasarım biçimlerinin gelişimini de

teşvik etti. Basılı kitaplar daha yaygın hale geldikçe, metnin görsel sunumuna olan ilgi arttı. Bu durum, grafik tasarımın evriminde kritik olan tipografi ve sayfa düzeni alanlarında yeniliklere yol açtı. Matbaacılar ve tasarımcılar, basılı materyallerin okunabilirliğini ve estetik çekiciliğini artırmak için farklı yazı tipleri ve formatlar ile denemeler yapmaya başladılar. Bu süreç, modern grafik tasarım ilkelerinin doğuşunu sağladı (Johns, 1998, s. 39). Matbaanın mirası, anlık kültürel ve entelektüel etkilerin ötesine uzanır. Okuryazarlığı ve eğitimi teşvik ederek Sanayi Devrimi için zemin hazırladı, bu da bilimsel ve teknolojik ilerlemeleri tetikledi. Bilimsel bilginin geniş çapta ve hızlı bir şekilde yayılması, tıp, mühendislik ve astronomi gibi çeşitli alanlardaki ilerlemeler için kritik öneme sahipti. Bu şekilde, matbaa sadece bir teknolojik yenilik değil, aynı zamanda geniş çaplı toplumsal dönüşümlerin de bir katalizörüydü (Eisenstein, 1979, s. 58). Avrupa matbaasının beş yüz yıllık yolculuğu, geleneksel el yazması kitap üreticilerinin hat sanatı ve grafik tasarım gibi yeni sanat ve tasarım alanlarının doğuşunu teşvik ederek uzun vadeli sanatsal ve kültürel etkiler yaratmıştır. Ancak bu süreçte vasat üreticilerin başka mesleklere yöneldiği, zamanla sadece yüksek zanaatkarların varlık göstererek sanatkarlara ve grafik tasarımcılara evrildiğini söylemek hatalı olmayacaktır.

Bir diğer devrim, Endüstri Devrimi, 18. ve 19. yüzyıllarda üretim süreçlerinde köklü değişiklikler getirdi. Bu dönemde, mekanizasyon ve buhar gücü ile çalışan makinelerin kullanımı, tekstil üretimini devrim niteliğinde değiştirerek endüstriyel modanın doğuşunu sağladı. Mekanizasyon, üretim süreçlerini hızlandırdı ve maliyetleri düşürdü, bu da tekstil ürünlerinin daha geniş kitlelere erişimini sağladı (Hobsbawm, 1968, s. 60). Ancak, bu devrim niteliğindeki değişiklikler, geleneksel dokuma işçileri ve terziler için ciddi sonuçlar doğurdu. Geleneksel dokuma işçileri, el tezgahlarında emek yoğun bir şekilde çalışarak tekstil ürünleri üretiyorlardı. Endüstri Devrimi ile birlikte, mekanik dokuma makineleri ve tekstil fabrikalarının yaygınlaşması, bu işçilerin işsiz kalmasına yol açtı. El tezgahları, mekanik dokuma makinelerine yol açarak geleneksel dokuma işçilerini işsiz bıraktı. Birçok dokuma işçisi ve terzi, yeni teknolojilere ayak uyduramadı ve mesleklerini kaybetti (Mantoux, 2006, s. 142). Bu dönemde, yalnızca en yetenekli ve yenilikçi terziler, yüksek kaliteli ve özel yapım kıyafetler üreterek hayatta kalabildi. Endüstriyel moda sektörü, seri üretim tekniklerinin gelişmesiyle birlikte doğdu. Tekstil fabrikaları, daha önce el işçiliği ile üretilen giysileri büyük ölçekte ve daha düşük maliyetle üretmeye başladı. Bu durum, moda ürünlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağladı ve moda sektörünü hızla büyüttü (Hobsbawm, 1968, s. 85). Ancak, bu büyüme, birçok geleneksel terzinin işini kaybetmesine neden oldu. Sadece en iyi terziler, özel ve yüksek değerli el yapımı kıyafetler üreterek meslekte kalabildi. Bu terziler,

müşterilerine benzersiz ve kişiye özel giysiler sunarak, endüstriyel üretimin standart ve seri üretim giysilerinden farklı bir değer teklif ettiler (Steele, 1998, s. 220). Vasat terziler ise bu değişime ayak uyduramadı ve başka mesleklere yöneldi. Endüstri Devrimi'nin getirdiği hızlı ve ucuz üretim, iki yönlü bir üretim etkisine neden oldu. Yüksek kaliteli el işçiliği, moda dünyasında prestijli bir yer edinmeye devam etti, ancak genel tüketim pazarında endüstriyel üretimin egemenliği kuruldu (Levine, 2013, s. 112). Endüstri Devrimi'nin bir diğer önemli etkisi, moda sektörünün globalleşmesiydi. Mekanik üretim teknikleri, moda ürünlerinin dünya genelinde daha hızlı ve geniş çapta dağıtılmasını sağladı. Bu durum, moda trendlerinin ve stillerinin hızla yayılmasına ve global bir moda endüstrisinin oluşmasına zemin hazırladı. Tekstil fabrikaları, sadece yerel pazarlara değil, uluslararası pazarlara da hitap etmeye başladı (Breward, 2003, s. 50). Günümüzde kaliteli hizmet sunan çok az usta terzi, çok az müşteriyi giydirmekte. tekstil ve moda ve endüstrisinin küresel çaplı firmaları ise tüm dünyada hemen herkesi giydirmektedir. Küresel çaplı endüstriyel üretim, işgücünün ucuz olduğu ülkelere ham madde ve yarı işlenmiş bileşen gönderip fabrikalarda ürettirerek, yerel sosyal pazarında terzilik yapacaklardan çok daha ucuza hazır giyim ürünü arzı yapabilmektedir. Bu nedenle bu alanda eğitim alanların endüstri içinde sorumlu tasarımcı değil ara eleman olma olasılığı çok yüksekken, sadece çok az tasarımcı modacı ya da terzi olarak kendine yer bulabilmektedir.

Resim alanında benzer bir devrim yine Endüstri Devrimi ve özellikle kimya bilimindeki ilerlemeler nedeniyle yaşanmıştır. Fotoğraf makinesinin icadı, 19. yüzyılın ortalarında gerçekleşti ve bu yenilik, portre ressamlarının geçim kaynaklarını ciddi şekilde tehdit etti. Portre resimleri, o dönemde zenginler ve üst sınıf için önemli bir statü sembolüydü ve bu nedenle ressamlar için büyük bir gelir kaynağıydı. Ancak, fotoğrafın ortaya çıkışı, portrelerin daha hızlı ve ucuz bir şekilde üretilmesine olanak tanıdı. Bu durum, birçok vasat ressamın işsiz kalmasına neden oldu çünkü fotoğraflar, portre resimlerine göre daha erişilebilir ve ekonomik bir alternatif sundu (Benjamin, 1936, s. 24). Fotoğrafçılık, sadece portre resimlerini değil, aynı zamanda manzara, belgesel ve haber fotoğrafçılığı gibi çeşitli alanları da devrim niteliğinde değiştirdi. Fotoğrafçılığın bu yeni alanları, sanatçılara ve zanaatkarlara yeni ifade yolları sundu. Özellikle manzara fotoğrafçılığı, doğanın güzelliklerini ve ihtişamını yakalamak için yeni fırsatlar yarattı. Belgesel fotoğrafçılık ise toplumsal olayları ve insan hikayelerini görsel olarak belgeleyerek tarihsel ve kültürel bir kayıt oluşturdu (Trachtenberg, 1989, s. 58). Fotoğrafçılığın yaygınlaşması, sanat ve zanaat alanlarında önemli bir dönüşüm getirdi. Portre ressamları, fotoğrafçılıkla rekabet edebilmek için daha yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımlar geliştirmek zorunda kaldılar. Bu ressam-

lar, fotoğrafın sağladığı gerçekçilikten farklı olarak, daha soyut ve ifadeci üsluplar geliştirdiler. Örneğin izlenimcilik akımı, fotoğrafçılığın gerçekçiliğine karşı bir tepki olarak doğdu. İzlenimciler, anlık izlenimleri ve ışığın etkilerini yakalamaya odaklandılar, bu da onların sanatını fotoğrafçılıktan ayıran önemli bir özellikti (Gombrich, 1995, s. 384). Bu dönemde, bazı ressamlar farklı resim üslupları ve akımları geliştirerek sanata tutunmayı başardılar. Empresyonizm, Post-Empresyonizm, Sürrealizm ve Ekspresyonizm gibi akımlar, fotoğrafçılığın yükselişine karşı sanat dünyasında çeşitliliği ve yaratıcılığı teşvik etti. Örneğin, Vincent van Gogh gibi sanatçılar, renkleri ve fırça darbelerini duygusal ifadeleri vurgulamak için kullandılar, bu da onların eserlerini fotoğraflardan farklı kıldı (Arnason, 2003, s. 102). Resmin 20. Yüzyıl ile birlikte kavramsal niteliklerinin plastik ve anatomik yetilerinden bağımsız ve önde olarak kabul görmesi ile, önceki sanat tarihi çağları boyunca takip edilen akademik sanatın değeri ve önemi ortadan kalktı.

Farklı ve kişisel üslupla ve sonunda kavramsal ve soyut resim akımlarınca üretilmiş değerli görülen resim, sanat galerileri ve yorumcuları tarafından değeri biçilen, öznel ve yarı saydam bir endüstrinin parçası haline geldi. Bugün yapılan her türden resim, çizim, boyama, eskiz, yüksek sanat kabul edilerek müzayedelerde ve pahalı sergi kataloglarında yer bulabilir. Ancak bu artık demode kabul edilen manzara resmi gibi konuları ya da teknikleri kullanan sanatçılar için geçerli olmayabilir. Ya da kimin ustalığının diğerinden üstün olduğunu, eskisi gibi kompozisyon bilgisi, ışığa ve renklere hakimiyet, anatomi bilgisi gibi kıstaslar belirlemeyecektir. Bu nedenle yüksek değer görmeyi bir şekilde elde etmiş bir azınlık ressam dışında ressamlık çoğunlukla hobi işlevi gören bir sanat mecrasına dönüşmüştür.

20. Yüzyılın sonlarına doğru, dijital devrim, yayıncılık endüstrisinde köklü değişiklikler getirdi. Bilgisayarların ve internetin yaygınlaşması, bilgiye erişim ve dağıtım süreçlerini tamamen dönüştürdü. Dijital yayıncılık, geleneksel basılı medya ürünlerinin yerini almaya başladı ve basılı medya endüstrisinde birçok çalışanın işsiz kalmasına neden oldu (Briggs ve Burke, 2009, s. 245). Ancak, dijital yayıncılık aynı zamanda yeni iş fırsatları da yarattı. Bloglar, online dergiler ve sosyal medya platformları, yeni bir nesil içerik oluşturucuların ve yayıncıların ortaya çıkmasına olanak tanıdı. Dijital devrim, bilgiye erişimi demokratikleştirerek içerik oluşturma süreçlerini çeşitlendirdi. Geleneksel yayıncılık modelleri, yerini daha dinamik ve etkileşimli formatlara bıraktı. Bu dönüşüm hem sanatçılar hem de medya profesyonelleri için yeni fırsatlar ve zorluklar yarattı. Sanatçılar, dijital araçları ve platformları kullanarak daha geniş bir kitleye ulaşma şansı buldular, ancak aynı zamanda dijital çağın hızına

ve rekabetine ayak uydurmak zorunda kaldılar (Manovich, 2001, s. 76). Dijital yayıncılığın yükselişi, medya endüstrisinde iş yapış şekillerini kökten değiştirdi. Geleneksel basım maliyetlerinin ortadan kalkması, yayıncıların daha düşük maliyetlerle geniş kitlelere ulaşmasını sağladı. Aynı zamanda, dijital platformlar sayesinde içeriklerin anında güncellenebilir ve dağıtılabılır hale gelmesi, haber ve bilgi akışını hızlandırdı. Bu durum, geleneksel gazetecilik anlayışını ve haber tüketim alışkanlıklarını da değiştirdi (Deuze, 2008, s. 35). Dijital yayıncılığın bir diğer önemli etkisi, yaratıcı endüstriler üzerindeki dönüştürücü etkisidir. Yazarlar, sanatçılar ve diğer içerik üreticileri, dijital platformlar aracılığıyla eserlerini dünya çapında paylaşabilme olanağı buldular. Özellikle bağımsız yazarlar ve sanatçılar için bu platformlar, geleneksel yayıncıların kapı bekçiliği rolünü azaltarak, doğrudan okuyuculara ve izleyicilere ulaşma imkânı sundu. Bu durum, yaratıcı üretkenliği teşvik ederek kültürel çeşitliliği artırdı (Anderson, 2006, s. 102). Ancak, dijital dönüşümün getirdiği fırsatlar kadar zorluklar da bulunmaktadır. Dijital platformlarda içerik üretiminin kolaylaşması, bilgi kirliliği ve kalite sorunlarını beraberinde getirdi. Aynı zamanda, dijital içeriklerin hızlı tüketimi, geleneksel içerik üretim süreçlerini ve standartlarını zorladı. Medya profesyonelleri, dijital çağın hızına ayak uydurabilmek için sürekli öğrenme ve adaptasyon sürecine ayak uydurmak zorunda kaldılar (Keen, 2007, s. 45). Yeni çağa uyum sağlayamayan medya çalışanları hızla tanınırlık kaybına uğradı ve bir bilgi kaynağı olarak danışmanlık gücünü kaybetti.

TARTIŞMA

Yapay zeka teknolojilerinin sanat ve tasarım üzerindeki etkileri, Endüstri Devrimi'nin terziler ve tekstil işçileri, matbaanın yazıcılar ve hattatlar, fotoğrafçılığın ressamlar üzerindeki etkileri ile benzer bir yol izlemektedir. Bu teknolojik dönüşümler, başlangıçta geleneksel mesleklerin tehdit altında olduğunu hissettirmiştir. Bu bağlamda, yapay zeka destekli tasarım araçlarının yaygınlaşması, sanat ve tasarım alanlarında çalışanların işlerini kaybetme riskiyle karşı karşıya olduklarını düşündürebilir. Geleneksel el işçiliği ve sanatsal becerilere dayalı meslekler, makineleşme ve otomasyon süreçleri tarafından tehdit edildiğinde, bu mesleklerin yok olacağına dair yaygın bir korku ortaya çıkmıştır. Kötümser bir tahminle bakıldığında, yapay zeka teknolojilerinin hızlı ilerlemesi, birçok sanatçı ve tasarımcının işsiz kalmasına neden olabilir. Yapay zeka destekli sistemler, belirli bir sanatçının stilini öğrenip benzer eserler üretebilirken, aynı zamanda tasarım süreçlerini hızlandırarak maliyetleri düşürmektedir (Elgammal et al., 2017, s. 28). Bu durum, geleneksel sanatçıların ve tasarımcıların rekabet edemeyeceği bir hız ve verimlilikle üretim yapılmasına olanak tanır. Endüstri Devrimi'nin mekanizasyonu, birçok dokuma işçisini ve terziyi işsiz bırakmıştı (Hobsbawm, 1968, s. 18). Benzer şekilde, yapay zeka

da birçok sanatçıyı ve tasarımcıyı mesleklerini bırakmaya zorlayabilir. Ayrıca, dijital devrim, basılı medya çalışanlarını işsiz bırakmış ve geleneksel medya alanında köklü değişikliklere yol açmıştı (Briggs ve Burke, 2009, s. 245). Yapay zeka teknolojileri de sanat ve tasarım alanlarında benzer köklü değişiklikler yapabilir. Yaratıcılığın makineleşmesi, insan dokunuşunun değerini düşürebilir ve bu da sanatın insanla olan bağına zayıflatabilir. Bu bağlamda, insan yaratıcılığının ve duygusunun makine tarafından tamamen taklit edilemeyeceği ve bu nedenle sanatsal üretimin niteliğinin düşeceği yönündeki endişeler de dile getirilmektedir.

Ancak, iyimser bir tahminle, insanların geçmişte olduğu gibi bu yeni teknolojik çağa uyum sağlayabilecekleri ve hatta bu dönüşümü kendi avantajlarına çevirebilecekleri düşünülebilir. Örneğin, fotoğrafın icadı, birçok ressamın işsiz kalmasına neden olmuş, ancak aynı zamanda yeni sanat üsluplarının ve akımlarının doğmasına yol açmıştı. İzlenimcilik, sürrealizm ve ekspresyonizm gibi akımlar, sanat dünyasında çeşitliliği ve yaratıcılığı teşvik etti (Gombrich, 1995, s. 384). Benzer şekilde, yapay zeka da sanatçılara ve tasarımcılara yeni yaratıcı yollar ve ifade biçimleri sunabilir. Yapay zeka destekli araçlar, sanatçıların yaratıcı süreçlerini zenginleştirerek daha özgün ve yenilikçi eserler üretmelerine olanak tanıyabilir (Levine, 2013, s. 112). Ayrıca, yapay zeka, sanatsal analiz ve kürasyon alanlarında da büyük kolaylıklar sağlayabilir, bu da sanat tarihçileri ve küratörler için önemli bir avantaj olabilir (Deuze, 2008, s. 215). Yapay zeka, karmaşık verileri analiz ederek sanatçıların yaratıcı süreçlerine rehberlik edebilir ve bu da sanatın daha derin anlamlar ve katmanlar kazanmasına olanak tanır. Yapay zekanın algoritmaları, sanatsal yaratıcılığı destekleyici bir araç olarak kullanılabilir, bu da sanatçılara daha önce keşfedilmemiş alanlarda çalışma fırsatı sunar. Geçmişte, Endüstri Devrimi'nin getirdiği değişikliklere uyum sağlayan zanaatkarlar, yüksek kaliteli el yapımı ürünler üreterek mesleklerinde kalabilmişlerdir. Benzer şekilde, yapay zekanın getirdiği dönüşümlere uyum sağlayabilen sanatçılar ve tasarımcılar da kendilerine yeni işler yaratabilirler. Sanatın ve tasarımın insani dokunuşunu koruyarak, bu teknolojileri kendi yararlarına kullanabilirler (Ford, 2015, s. 45). Teknolojik araçların sunduğu fırsatları değerlendirerek, yeni bir yaratıcı devrim başlatabilirler. Bu, sanat ve tasarımın geleceğinde insanın rolünü yeniden tanımlayabilir ve daha zengin bir kültürel ortam yaratabilir. Yapay zekanın sunduğu olanaklar, sanat ve tasarım dünyasında daha önce mümkün olmayan yaratıcı süreçlerin gerçekleştirilmesine olanak tanır. Sanatçılar, yapay zekayı bir araç olarak kullanarak kendi yaratıcı sınırlarını genişletebilir ve daha karmaşık, derinlikli eserler üretebilirler.

SONUÇ

Yakın gelecek nasıl şekillenecek emin değiliz. Ancak geçmişin devrimlerinin üretici kimliğini nasıl değiştirip dönüştürdüğünü biliyoruz. Yapay zeka devriminin önceki teknolojik atılımlar gibi insan merkezli kontrolü arttırarak üretimi kolaylaştıracak bir sonraki adım olacağını düşünmek kolay. Ancak dijital sanat ve tasarım için otomasyonun kolaylaşması demek, artık ekranlara ve çevrimiçi içeriğe bağımlı olduğu söylenebilecek insanlık için farklı anlamlar taşıyor olabilir. Hemen herkesin kolaylıkla dijital içerik üretebilecek olması, ardından bunun kendiliğinden üretilebilir bir otomasyona evrilmesine de olanak sağlamaktadır. Halihazırda sanatçıların ve tasarımcıların üretim süreçlerinde sıradan birer asistana ve araca dönüşmeye başlayan yapay zeka ile tasarım uygulamaları, başarılarının ardında bugüne kadar insan eliyle üretilmiş sanat ve tasarımın verisini barındırmaktadır. Komutlarıyla sınırsız içeriği üretecek yapay zeka operatörleri, olasıdır ki, belirli bir zaman sonunda insan komutu olmaksızın dijital oyun, film, animasyon, çizgi roman ve benzerini üreten sanal sanatçılara kapı açacaktır. Dahası, arzlarının katlanarak arttığı bu durumda, bu eserlerin değerleri de düşecektir. Şimdiden sinemalara ve uzun soluklu oyun seanslarına dikkat ve zaman ayıramayan yeni genç tüketici nesli, büyük animasyon ve oyun firmalarının arzına talep göstermekte zorluk çekiyor. Favori ürünlerinin yapay zekayla hızla ve neredeyse sınırsız miktarda üretilmesi durumunda, farklı ve yeni yapıtlarla ilgilenmek yerine, var olan zevklerine uygun benzer içeriklerle sürekli zaman geçirmeleri olası. Elimizdeki teknolojinin geleceği, bu neslin tek tıklama ve belli bir üyelik ücreti karşılığında favori içeriklerine ömür boyu yenilerini eklemelerine izin verecek şekilde evriliyor. Bu olduğunda, bir hedef kitle için dijital sanat ve tasarım üretmenin bağlamı da ortadan kalkmış olacak. Herkesin kendi için ve arada insani üretim etkileşimine gerek olmadan dijital sanat ve tasarım üretmesi yeni gerçekliğe dönüşecek. Bu amaca göre özel olarak evrilmiş yapay zeka asistanları, herkesin sanatçısı, tasarımcısı, marka yöneticisi, küratörü, yönetmeni, senaristi gibi çalışacak. Bu yolculuğun sonunda artık yeni görsel hikaye anlatımları ve kavramsal eskizler ile, yeni biricik karakterli animasyonlar ya da incelikle tasarlanmış oyun çevreleri ile insan üretimi eserler görülmeyecek. Doğal olarak bunları tasarlayacak insanlara da gereksinim kalmayacak.

Bugün hemen herkes giyiniyor. Ancak çoğumuz kendi kıyafetlerimizi yapmıyoruz. Yarın hepimiz dijital sanat ve tasarım yapabileceğiz ve bunun için teorik ve teknik bir eğitim almamız gerekmeyecek, çocuklukta öğrenilecek bir yeterlilik haline gelecek. Ancak belki de ciddi bir çoğunluk bunu bazıları kadar yoğun ve devamlı yapmayacak. Sadece küçük bir azınlık, bir uğraş, ömür boyu sürdürecek bir hobi ya da gelenek gibi ve olasıdır ki yalnız kendi yaratıma dayalı

tatmini için, gelişmiş yapay zeka asistanları aracılığıyla dijital içerik üretecek. Günümüzde bu meslekler bütününün gelecek karşısındaki tek kaybı maaşlar gibi duruyor. Zira bugün seçkin bir zümre hariç, dijital sanat ve tasarım endüstri ve tüm alt endüstrileri geçim kazanmak için başvuran meslek çalışanlarının istihdamları sayesinde ayakta. Gelecekte bu mesleklerin tamamı ortadan kalkmış olacak. Günümüzde kültürel değeri sayesinde akademik eğitimin bir parçası olan geleneksel sanat bölümleri gibi, belki dijital içerik üretiminin belli felsefeleri ve uğraşları akademik bir çatı altında öğretilmeye devam edebilir. Ancak bu alanlarda eğitim görecekle de daha en başından, bu eğitimin onlara bir meslek kazandıramayacağını bilecekler. Dahası yapay zeka asistanları sayesinde, okula gelmeden önce de, mezun oldukları gün de, aynı kalitede dijital içerik üretiyor olacaklar. Sanatın dijitalleşmesi sırasında, dijital sanatın elle yapılan kadar değerli ve biricik olamayacağı tartışılmıştı. Sunduğu tüm imkanlara ve benzersiz becerilerine rağmen dijital sanat ve tasarım, yapay zeka destekli üretim modellerinin geliştirilmesiyle, bu tartışmalardan yenik çıkmış gibi duruyor.

Piramitlere kazılı hiyeroglifler binlerce yıldır orada durmaya devam ederken, elli yıllık bir geçmişi olan ve sadece son yirmi yılda kendine ciddi bir yer edinen dijital sanat ve tasarımın, sonraki elli yılda insan emeği ile üretim alanında kalmayacağını öngörmek kabullenmesi güç ancak, eldeki son iki yıllık gelişim verisine bakılarak nesnel bir değerlendirme yapıldığında, en olası sonuç olarak görünmektedir. Elde kalan umut kırıntısı, dijital sanatçılar ile tasarımcıların eğer mesleklerine yakın bir işle uğraşmaya devam etmek istiyorlarsa, tekrar elle üretime dönerek, elle üretime atfedilen değerden faydalanarak geçinmeye çalışmalarıdır. Ancak bu da yapay zeka ile donatılmış yapay bedenler ile karşılaştığımızda test edilecek bir kriz ve henüz bundan önce, yapay zeka ile otomasyon nedeniyle işsizleşen yüz milyonlarca beyaz yakalının yaratacağı talep eksikliği içinde, sanat ve tasarım gibi ancak ekonomik refahta ışıldayan bir uygarlık bileşeninin nasıl ayakta kalacağına cevap bulmalıyız. Yine de teknolojik ivmenin sertliği göz önünde bulundurulduğunda, belki son yazılan, öncesinde bahsedilenlerden çabuk karşımıza çıkacak. Ve bu çalışmadaki analiz çok kısa bir zaman içinde amacını yitirerek anlamsız, eski ya da geçersiz kalacak.

KAYNAKÇA

- Anderson, C. (2006). *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion.
- Autodesk. (2017). [Dreamcatcher: Generative Design. Retrieved from Autodesk]. Mayıs 2024 tarihinde: <https://www.research.autodesk.com/projects/project-dreamcatcher/>
- Benjamin, W. (1969). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Schocken Books.
- Breward, C. (2003). *Fashion*. Oxford University Press.
- Briggs, A., ve Burke, P. (2009). *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. Polity Press.
- Cotton, R., Crabtree, M. (2024) [What is Open AI's Sora? How it Works, Use Cases, Alternatives ve More]. Mayıs 2024 tarihinde: <https://www.datacamp.com/blog/openai-announces-sora-text-to-video-generative-ai-is-about-to-go-mainstream>
- Datacamp. (ty). [What are the Limitations of Sora?]. Mayıs 5, 2024 tarihinde: <https://www.datacamp.com/blog/openai-announces-sora-text-to-video-generative-ai-is-about-to-go-mainstream>
- Deuze, M. (2008). *Media Work*. Polity.
- Eisenstein, E. L. (1979). *The Printing Press as an Agent of Change*. Cambridge University Press.
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M. ve Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms. arXiv preprint arXiv:1706.07068.
- Febvre, L. ve Martin, H.-J. (1976). *The Coming of the Book: The Impact of Printing 1450-1800*. Verso.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press.
- Ford, M. (2015). *Rise of the Robots: Technology and the Threat of a Jobless Future*. Basic Books.
- Gombrich, E. H. (1995). *The Story of Art*. Phaidon Press.
- Hobsbawm, E. J. (1968). *Industry and Empire: From 1750 to the Present Day*. Weidenfeld ve Nicolson. The New Press New York.
- Johns, A. (1998). *The Nature of the Book: Print and Knowledge in the Making*. University of Chicago Press.
- Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur: How Today's Internet is Killing Our Culture*. Doubleday.
- Krizhevsky, A., Sutskever, I. ve Hinton, G. E. (2012). ImageNet Classification with Deep Convolutional Neural Networks. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 25, 1097-1105.
- LeCun, Y., Bengio, Y. ve Hinton, G. (2015). Deep Learning. *Nature*, 521(7553), 436-444.
- LeonardoAI. (ty). Nisan 13, 2024 tarihinde: <https://app.leonardo.ai/ai-generations>
- Levine, F. J. (2013). *The Culture of Clothing: Dress and Fashion in the Ancien Régime*. Cambridge University Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press. Arnason, H. H. (2003). *History of Modern Art*. Prentice Hall.
- Mantoux, P. (2006). *The Industrial Revolution in the Eighteenth Century: An Outline of the Beginnings of the Modern Factory System in England*. Taylor ve Francis.
- Mitchell, T. M. (1997). *Machine Learning*. McGraw-Hill.
- Mordvintsev, A., Olah, C. ve Tyka, M. (2015). Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks. Retrieved from Google AI Blog.
- Nilsson, N. J. (1998). *Artificial Intelligence: A New Synthesis*. Morgan Kaufmann.
- Steele, V. (1998). *Paris Fashion: A Cultural History*. Oxford University Press.
- Trachtenberg, A. (1989). *Reading American Photographs: Images as History, Mathew Brady to Walker Evans*. Hill and Wang.
- Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59(236), 433-460.

EKRANDAN SAHNEYE BİR BAKIŞ: DÜNYADAN ÖRNEKLER VE İSTANBULİMPRO TOPLULUĞUNUN UYGULAMALARI

SİMTEN DEMİRKOL

Sahne Sanatları söz konusu olduğunda akla ilk gelen ve tartışmaya açık olmayan yegâne gerçek, performans sanatçısı ve izleyicinin birlikteliği, bir araya gelmeleri eylemidir. Pek çok tiyatro insanına göre bu “buluşma” performans sanatının belkemiği iken, bu iki tarafın karşı karşıya gelemediği bir durumda performanstan söz edilebilir mi? Ya da bu “karşı karşıya gelme” eylemi yeni şartlar, ortamlar yahut tercihler ile yeniden tanımlanabilir mi?

Bu çalışmada Sahne Sanatlarında dijitalleşme ile kastedilen, sahne ve sahnelemede estetik ve anlatımı zenginleştirmek amacıyla dijital öğelerin kullanımından ziyade, Covid-19 salgını döneminde bu teknolojilerin tiyatroyu nasıl mümkün kıldığıdır. Toplulukların seyirci ile buluşmak için hangi yöntemleri ve platformları kullandıkları, bu yeni ortamın olanaklarını kullanarak nasıl uygulamalar yaptıkları incelenecek ve “İstanbulipro” topluluğunun bahsi geçen dönemde yaptığı çalışmalarından örnekler verilecektir.

Sahne Sanatlarında Dijital olanakların kullanımı şüphesiz Covid-19 salgını ile birlikte başlamış bir süreç değildir. Dünyanın pek çok yerinde çeşitli nedenlerle fiziki olarak bir araya gelemeyen bu iki taraf – sanatçı ve seyirci- arasındaki bağı bir şekilde kurabilmek, zaman ve mekâna bağlı bu olguyu, özündeki kayıplara rağmen kayıt altına alabilmek amacıyla çeşitli ölçeklerde, çeşitli uygulamaların yapıldığı aşıkardır. Ancak oyunların iptal edilip tiyatroların kapanmasının eşiğine geldiği bir dönemde, dijitalleşme ve “dijital buluşmalar” pek çok topluluk için tek seçenek olmuştur.

Son on yılda, sahne sanatlarının canlı yayınlanması üzerine dünyada örnek gösterilebilecek pek çok uygulama vardır. Örneğin, National Theatre, NT Live girişimini başlatmıştır. Canlı yayınlar, 2015 yılında Forced Entertainment’ın Table Top Shakespeare’ini sahneleyen Berliner Festspiele gibi tiyatro festivaleri tarafından da kullanılmıştır. Pandemi sırasında ise, canlı yayınlanan ve önceden kaydedilmiş performanslar ile Zoom için özel olarak tasarlanmış ya-

pımlar, bir gösteri sergilemenin standart ve çoğu zaman tek mümkün formatı haline gelmiştir.

Pandemi döneminde pek çok tiyatro da arşivlerini dünya çapında izleyicilere açmıştır. Çeşitli yayın platformları tiyatroyu mevcut ve yeni izleyicilere erişilebilir hale getirmiştir. Kapanmanın erken bir aşamasında, Londra'daki National Theatre, National Theatre at Home girişimini başlatarak izleyicilerin tiyatronun arşivindeki performansları YouTube üzerinden ücretsiz olarak izlemelerine olanak sağlamıştır. Haziran ve Temmuz 2020'de Old Vic, yeni başlattığı OLD VIC: IN CAMERA serisinin bir parçası olarak, Lungs adlı gösterinin özel canlı performanslarını gerçekleştirmiştir. Oxford merkezli Creation Theatre gibi diğer topluluklar, Zoom için tasarlanmış yeni gösteriler üretmişlerdir. Elbette, bu ve benzeri girişimler Covid-19 öncesi dönemde de mevcuttur (Pietrzak vd., 2023, s. 2).

Günümüzde tiyatro, onu geleneksel tiyatro pratiklerinden uzaklaştıran çeşitli yeniliklere giderek daha çok maruz kalmaktadır. Bugün, performans alışımlı sahne çerçevesinin dışına çıkmakta, teknoloji artık sadece prodüksiyonun bir unsuru olmakla kalmayıp, performansla tamamen yeni bir mekansal-zamansal form kazandırmaktadır. Tiyatronun dijitalleşmesi ve dijital ortam, performansın temel mekanizmaları ve ilkelerinin değişmesine de kapı açmaktadır (Borbotko ve Vishnevskaya 2021, s. 4).

Tüm bu girişimlerin sahne sanatları adına yarattığı değişim ve dönüşüm de eş zamanlı olarak tartışmaya açılmıştır. Bir yanda açılan bu yeni alanın teknik olanakları, bu konuda duyulan yaratıcı, estetik ve etik kaygılar varken, diğer yanda bu durumun seyirci üzerindeki etkileri de masaya yatırılmıştır.

'Pandemi sonrası' terimi çoğunlukla 'dijital performans' fikriyle eşdeğer tutulmuş ve geçen yüzyıldan farklı olarak 'yeni biçimler'in yerine 'yeni formatları' aramaya ve tanımlamaya odaklanmıştır. 2021'deki EASTAP (European Association for the Study of Theatre and Performance) konferansı, Covid-19 Sonrası Yeni Seyirci: Tiyatro ve Dijital başlığıyla, 'Covid sonrası zamanları 'dijital' ile eşdeğer tutarken, 'yeni seyirci' kavramının altını çizer. Gabriella Giannachi'nin açılış konuşmasında sunduğu 'Dijital Tiyatro İçin Yedi Önerme', Schechner'in 1968'deki 'Çevresel Tiyatro İçin 6 Önerme'sine karşı öne sürülmüştür. Bu önermelerin ana fikri, performansın 'melezliği', 'olayın öncesinde ve sonrasında birçok platformdaki deneyimin bir parçasını oluşturabileceğidir. Burada olduğu gibi, 'dijital tiyatro' da yeni seyirci deneyimleri ile ilişkili bir performansın bir tür 'uzantısı' olarak düşünülmektedir." (Otto, 2023: 29).

Aynı makalede aynı zamanda seyircinin dönüşümünden de bahsedilmektedir.

Zira Pandemi kapanma ile, kapanma ise seyircisizlikle eş tutulur. Seyircinin yokluğu ise, daha toplumsal "bir araya gelmeme probleminin göstergesidir.

Kasım 2020'de Berlin'de düzenlenen "Pandemi Sonrası Tiyatro" çevrimiçi konferansının tanıtımında "Seyirci tehdit altında; Korona krizi bir bir araya gelme krizidir." İfadesine yer verilmiştir. Bu gelişmelerin tiyatrodaki bilinen "geleneksel seyirci"nin yerine bir başka "seyircilik" kavramı yaratmakta olduğundan ve bunun için "yeni oyun alanları" arandığından bahsedilmektedir.

Bu konferansta yaptığı konuşmada, Alman filozof Armen Avanessian, tiyatronun 'seyirci kazanma', 'erişimini genişletme' ve 'hareket alanını genişletme' yöntemlerine yeni dijital bir araya gelme biçimlerinin eklediği gözlemini de paylaşmıştır. (Otto, 2023: 29) Benzer bir şekilde bu dönemdeki çalışmalar Snyder-Young'a göre de, ayrı mekanlarda ayrı ayrı gerçekleştirilen eylemleri bir araya getirerek karantinede izole bir şekilde olan insanlar arasında ortaklık ve bağlantı hissi yaratmıştır. (Snyder-Young, 2022, s. 2)

Açıyı biraz genişletip sahne sanatlarının bir parçası olan popüler müzik alanına bakıldığında ise Pandemi döneminde müzik dünyasının da sekteye uğradığı, pek çok konserin ve dünya turnesinin iptal olduğu görülmektedir. Yine de yapımcılar sanatçıların hayranları ile bir araya gelmeleri için başka fırsatlar yaratmışlardır.

Dönemin en çok ilgi çeken popüler müzik gruplarından biri BTS (Bangtan Sonyeondan) 2020 Nisan- Eylül ayları arasında gerçekleşmesi planlanan ve 39 konserden oluşan devasa büyüklükteki Map of the Soul turnesini önce ertelemiş, ardından da iptal etmiştir. Grup, aynı yıl Haziran ayında Bang Bang Con The Live isimli etkinliği yapmıştır. Bir sonraki konserini ise ancak 2020 Ekim ayında çevrimiçi canlı yayın ile gerçekleştirmiş, konseri 191 ülkeden 993,000 seyirci canlı izlemiştir. Yayında kimi şarkılarda sanal arka planlar kullanılmıştır. Bu konserleri bazılarında hayranlar da görüntülü olarak bir sisteme bağlanmış, onların da kamera görüntüleri büyük ekranlardan yansıtılmıştır.

Bu dönemde ayrı bir yenilik olarak Sanal Konserlerin de (Metaverse, Virtual Concerts) büyük ilgi çektiği görülmektedir. Fortnite, Roblox, Wave gibi platformlar aracılığıyla ile sanal ortamda seyircilerle buluşan bu konserlerde fazlasıyla ilgi gören sanatçılar, Travis Scott, Lil Nas X ve Ariana Grande'dir. Sırasıyla 45, 37 ve 27 Milyon seyirciye ulaşan bu konserler 2020 ve 2021 yıllarında birden fazla kez yayınlanmışlardır. (Patel J. 2022)

Dünya çapındaki bazı örnek uygulamaların yanında şüphesiz Türkiye'de de farklı ölçeklerde uygulamalar yapılmıştır.

Pandemi döneminde İstanbul'daki özel tiyatroların faaliyetlerini mercek altına alan bir makalede söz konusu oyunlar, Erişime Açılan Arşiv Oyunlar, Dijitale Uyarlanan Mevcut Oyunlar ve Dijitale Özel Üretilen Yeni oyunlar başlıkları ile sınıflandırılmış, okuma tiyatrosu gibi bunların dışında kalan bazı uygulamalardan da bahsedilmiştir. Tatbikat Sahnesinin dijital ortama uyarlanan 3 oyunu olmasının yanında, Boa Sahne ise Dijital ortam için 9 yeni oyun hazırlamıştır. Moda Sahnesi'nin "Sahnedeki Naklen" başlıklı oyunları da bu dönemde dikkat çeken uygulamalardır. (Aydoğan D., Aydoğan Ö., 2021, s. 957)



İstanbulimpro

Çalışmanın bundan sonrasında bir örnek olarak İstanbulimpro adlı topluluğun çalışmalarına yer verilecektir.

İstanbulimpro 2008 yılından beri faaliyet gösteren bir "Doğaçlama Tiyatro" topluluğudur. Özellikle uzun form doğaçlama oyunları ile benzerlerinden ayrılan topluluk, yaptıkları uygulamaları web sitelerinin "Biz Kimiz?" bölümünde şu şekilde anlatmaktadır:

"İstanbulimpro'nun performansları seyircinin aktif katılımıyla şekillenir. Seyircinin katılımcı olma özelliği oyunu belirlemekten sahneye fiziksel müdahaleye kadar geniş bir anlayışı barındırır.

İstanbulimpro, doğaçlama oyun çalışmalarının yanında müzik, dans, resim, heykel, sinema gibi farklı alanlarda ürün veren sanatçılarla disiplinlerarası gösteriler ve atölyeler gerçekleştirmektedir. Buradaki amaç interaktif karşılaşmaları oyuncu-seyirci boyutundan çıkartıp farklı disiplinlerden sanatçıların etkileşimine açık, özgür yaratıcı alanlar yaratmaktır."

İstanbulimpro günümüzde Kadıköy'de bulunan sahnesinde "Olay Rusya'da Ge-

çiyor”, “Küçük Amerika”, “Masal Irmakları” gibi belli kavramsal ve estetik çerçevelere sahip uzun form doğaçlama oyunlar oynamaktadır. Topluluk aynı zamanda IMPROEM 2024 Uluslararası Doğaçlama Olimpiyatları’nda da Türkiye’yi temsil etmiştir.

Çalışmanın takip eden bölümü için topluluğun kurucu üyelerinden Koray Tarhan (17.05.2024) ve Evren Duyal (27.05.2024) tarihlerinde yüz yüze ve internet üzerinden görüşmeler yapılmıştır. Görsellerin tamamı İstanbullimpo’dan temin edilmiş ve onların izni ile kullanılmıştır.

İstanbullimpo topluluğu için “dijitalleşme süreci” ve buna ilişkin denemeler Pandemi öncesinde başlamıştır olsa da Duyal bu konuda altyapı yetersizliğinin kendilerine engel olduğunu dile getirmiştir.

“2019 yılının başlarında, oyunlarımızın her defasında yepyeni, biricik olmasından da yola çıkarak neden oyunları internetten online yayınlamıyoruz diyerek ilk canlı yayınlara başladık. Youtube üzerinden yaptığımız canlı yayınlar sayesinde oyunların kayıtlarını da tutmak gibi bir niyetimiz vardı. Ama belli bir süre sonra internet hızı, görüntü ve ses kalitesi sebebiyle bunu bu şekilde yaygınlaştıramayacağımızı düşünerek durduk.”

Tarhan ise bu dönemki denemeleri ve arkasında yatan düşünceleri şöyle açıklamaktadır:

“Pandemiden 3 sene önce teknik altyapıyı denemek için atölye çalışmaları yapma girişimlerimiz oldu. Örneğin, yıllardır terapistler online terapi yapıyorlar. Terapist arkadaşlarımdan, Avustralya’dan danışanı var. Mesela İngiltere’den, Amerika’dan, oradan buradan her yerden danışanları var. Biz de çalışmalarımız için bu ortamları kullanmayalım ki? Ancak bu dönemde yani pandemiden 4, 5 sene önce, bizim ulaşabildiğimiz teknoloji bizim yapmak istediğimiz şeylere yetmemişti çünkü o görüntü donuyor, ses gitmiyordu.”

Covid-19 kısıtlamaları nedeniyle bu çalışmalara tekrar hız veren topluluğun, süreç içerisinde farklı farklı uygulamalar yaptığı dikkat çekmektedir. Kayıtlı oyunların kurgulanıp dijital mecralarda paylaşılmasından, yeni doğaçlama kayıtlara, Zoom üzerinden seyircilerin katılımı ile oynanan oyunlardan, kamera destekli atölye çalışmalarına kadar bir dizi farklı girişimde bulunulmuştur.

Özellikle tiyatro oyunlarının dijital dünyaya aktarılması ya da dağıtılması noktasında sıklıkla kullanılan iki yöntem olduğu göze çarpmaktadır. Bunlardan birincisi oyunların imkanlar dahilinde kayda alınması ve bu görüntülerin kurgulanması şeklindedir. Diğeri ise oyunların dijital ortama göre tasarlanmasıdır. Elbette ki bu tasarımın için mevcut şartların yeniden gözden geçirilmesi, dönüştürülmesi kaçınılmazdır.

Söz konusu şartlara adapte olabilmek, ve yeni kayıtlar yapabilmek için kendi alanlarında yaptıkları mekânsal düzenlemeyi Tarhan düzenlemeleri şu şekilde anlatmaktadır:

“Platformları duvarların kenarlarına çektik. Bildiğin küçük bir televizyon stüdyosu yaptık aslında. TRT’de, BBC’de falan filan televizyon tiyatroları vardır ya, böyle siyah bir alan. Perdeleri ve arka zemini de bu şekilde şekillendirdik. Her amaçla kullanılabilir bir hale geldi. Sandalyeleri tamamen kaldırdık, bomboş bir zemin haline getirdik orayı. Kamera açılarını da yaratabilmek için iki üç kameralı çekimler yaptık. 3 4 tane oyunun kaydını aldık ve onları tamamen doğaçlama bir şekilde gerçekleştirdik. Bu görüntüleri kurguladık. Ancak ortaya elbette başka bir şey çıktı. Çünkü video dili başka bir şey.”

Bu bağlamda teknik olanakları ne olursa olsun, kaydedilen performansların sunulmasının her topluluk için benzer basamaklardan oluştuğu, ortaya çıkan ürünün bir “sahneleme eyleminin” kayda alınması olduğu göze çarpmaktadır. Ancak bu yöntem, sahneleme için tasarlanmış bir yapıtı, mevcut çekim ve kayıt teknolojilerinin olanakları ile sınırlandırmaktadır.

Peki bu dijital teknolojilerin olanakları göz önünde bulundurularak yapılan bir tasarım, bizlere anlatım konusunda nasıl yeni kapılar açıp nasıl yeni imkanlar sağlayabilir? Bir anlatımı bu yeni ortamlara uygun şekillendirmek nasıl mümkün olabilir?

Dahası metin olmadan, oyuncu-seyirci, izleyen-izlenen sınırının bu kadar bulanık olduğu, başka bir deyişle bir nebze iç içe geçtiği “Doğaçlama Tiyatro” formu içerisinde, İstanbulimpro’nun uygulamalarında diğer tiyatroların henüz girişmediği ve bu sorulara cevap arayan denemeler olduğu göze çarpmaktadır.

Duyal, İstanbulimpo’nun pandemi sonrası ilk girişimlerini şu şekilde anlatmaktadır:

“Pandemi sürecinde en çok üretimi yapabilecek ekiplerden biri olduğumuzu hissediyorduk. İlk hareketimiz Pandemi öncesinde programını hazırladığımız Hikaye Anlatıcılığı Festivalinizi online’a taşımak oldu. Bunun hazırlık sürecinde ise “DÜNYANIN EN KALABALIK YAZARLI HİKAYESİ” için kolları sıvadık. Bu içerik youtube’da yayınlandı ve büyük bir prömiyer yaptı.”

Topluluğun Youtube kanalında bulunan “Dünyanın En Kalabalık Yazarlı Hikâyesi (Canlı Yayını) 15.06.2020” başlıklı yayında 192 kişinin katkısıyla oluşturulan bir hikaye bulunmaktadır. Topluluğun yüz yüze performanslarında kullandığı “3 Başlı Şair” uygulamasından yola çıkılarak gerçekleştirilen bu uygulamada, zaman ve mekân gözetmeksizin 192 “yazarın” katılımıyla bir hikaye oluşturulmuştur.¹

1. Hikaye, topluluğun Youtube kanalında halen yayındadır ve <https://www.youtube.com/watch?v=xhthZX-R2EGk> adresinden ulaşılması mümkündür.



Tarhan bu hikâyenin oluşumunu şöyle anlatmaktadır,

“Hani bir iki ay hiç evden çıkamadık ya, ondan sonra ufak ufak ilk evden çıktığımızda zihin de açıldı. Dışarıya çıktığımızda açık havada bahar geldi, yürüyoruz. Zeynep (Tarhan), ben. Dedim kelime kelime hikâye kuralım var. Sahne üzerinde 3 başlı şair var işte. Her kafadan bir kelime çıkararak, birbirini tamamlayarak bir şiir oluşturuyoruz. Ya da atölyelerde kullandığımız on tane, on iki tane katılımcı varsa herkes bir kelime ekleyerek ve cümleler kurarak hikâye kuruyor. Bunu online’da yapalım o zaman. Ben telefonu kendime tuttum selfie çeker gibi. Yani tek şart telefonu yatay tutacaksın, portre şeklinde çekeceksin. Ben bir kelime söyledim hemen Zeynep kendi telefonuyla benim kelime mi destekleyecek bir kelime söyledi. Bir başkası

ikimizin kelimesini destekleyecek bir kelime söyledi. Dolayısıyla 3 kelime oldu. Yani sabah, evden, çıktım, gibi birbirini destekleyecek kelimeler. Sonra biz bu kelimeleri cümle nereye geldiyse onları yazıp bir sonrakine WhatsApp’tan yolladık. Ona da dedik ki bu akan cümleye bir tane kelime ekleyecek şekilde kendini çek. 192 kişiye ulaştık.”

Bu uygulamanın ardından, normal şartlarda yüz yüze yapılması planlanan, İstanbulimpro’nun da organizatörlerinden biri olduğu “2,5 Uluslararası İstanbul Hikâye Anlatıcılığı Festivali de online ortama taşınarak canlı bir şekilde, seyirci ile etkileşim sağlanarak seyirciyle buluşmuştur.

Seyirci ile iletişimin öncelendiği durumlarda ise, dünyadaki benzerleri gibi İstanbulimpro’nun uygulamaları için de Zoom platformunun öne çıktığı göze çarpmaktadır. Duyal, Zoom üzerinden seyircinin katılımı ile oynanan oyunları şu şekilde anlatmaktadır:

2,5 Uluslararası İstanbul Hikaye Anlatıcılığı Festivali
Istanbul International Storytelling Festival
Online Festival

"Sahip olduğumuz tek şey geçmişte yaşanmışları ve şu an yaşanmakta olanları bize anlatan sözlerdir. Olmuşu ve olanı."
Ursula K. Le Guin - Anlatış

Hikayeler, Söyleşiler, Atölyeler

10 Eylül-3 Ekim
Sept 10th-Oct 3rd

Her perşembe, cuma, cumartesi

Bütün etkinliklerimiz ücretsiz olup Uluslararası İstanbul Hikaye Anlatıcılığı festivali Youtube kanalında yayınlanacaktır.

  @storyfestist #storyfestist  @storyfestist #storyfestist

    **Avrupa Birliği sivil düşün**

"Bu etkinlik Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı kapsamında Avrupa Birliği desteği ile hazırlanmıştır. İçerdiği sorumluluğu tamamıyla Erişim Şen'e aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır."

"Hepimiz evlerimizdeyken tüm ekibi ve seyircileri bir araya getirerek "İmpro Online" adı altında Zoom üzerinden doğaçlama gösterilere başladık. Seyircinin de interaktif katılabildiği bizlere yepyeni deneyimler sunan bir süreçti."

Bu uygulamada oyunlar doğaçlama yönelimleri yüz yüze oyunlardaki gibi seyircilerden alınarak oynanmıştır. İzleyiciler chat özelliği ile fikir, öneri ve tepkilerini paylaşma fırsatı bulmuşlardır.



"Yine de seyirci ayağı bizim uzağımızda olunca bir yanımız eksik kalıyordu. Zoom üzerinden yayın yaparak onlarla anlık temas kurabileceğimiz denklemleri denedik. Oyunları zoom yayınıyla sahneden onlara ulaştırmaya çalıştık. Böylelikle anlık seyirci yönelimleri alabiliyorduk ama teknik yetersizlikler, internet hızı gibi sorunlar burada da zaman zaman bizleri üzüyordu."

Topluluk bu dönemde kayıt teknolojileri ile ilgili de kendi imkanlarıyla çeşitli yatırımlar yapmıştır. Mevcut kayıtların düzenlenip erişime açılması ve satın alınan yeni ekipmanlar aracılığıyla 3 kamera ile eskisine nazaran daha yüksek kalitede kayıtlar yapılması ekibin izlediği yollardan bir diğeridir. Bu düzenlemeler için kimi ekip üyeleri kurgu programları öğrenmiş, diğer zamanlarda ise 3. kişilerden de yardım alınmıştır. Bu oyunların bazıları ücretsiz olarak yayınlanmış, bazıları ise Kumbaravan, Sahneport gibi portallar üzerinden satışa çıkarılmıştır.



Doğaçlama performansların yanı sıra İstanbulimpo topluluğu, farklı içeriklerle ve formatlarla, farklı gruplarla atölye çalışmaları da gerçekleştirmektedir. Bu atölye çalışmalarının pandemi döneminde yüz yüze yapılması olanağı olmadığından, bu atölyeler de mecburi olarak online platformlara taşınmış, bu platformların olanakları kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Bu esnada kimi olağan çalışmalar online platformun olanakları çerçevesinde uyarlanmış, kimileri ise bu platformlar için tasarlanmıştır. Şekli ne olursa olsun "Hikâye yaratma" amacını muhafaza eden çalışmaları, Tarhan şu şekilde anlatmaktadır:

"Orada da öğrencilerimiz kameranın imkanlarını kullanmayı araştırmaya başladılar. Örneğin, iki kişilik bir diyalog olacaksa, hepimiz kameramızı kapatıp iki kişiyi bıraktığımızda onlar birbirlerini görmeye başladılar ve konsepti de bir zoom konuşması ya da bir telefon konuşması ya da başka bir şeye doğru evrilt-

tik. Çünkü amacımız bir hikâye kurmak, bir sahne kurmak. Bu sahne zoomda iki kişi arasında geçen, uydurma karakterlerin arasında geçen bir uydurma mevzunun etrafında dönebilir.”

Bu şartlar altında yapılan çalışmaların, ortamın biricikliği içinde farklı malzemeler ile de şekillenebilmesi mümkündür. Örneğin Tarhan, çalışmalardan birinde katılımcıdan kamerasını kendi yüzünü gösterecek şekilde değil, içinde bulunduğu odanın bir başka tarafını gösterecek şekilde çevirmesini ister. Ekranı rastlantısal bir görsel kompozisyon oluşur. Tarhan, katılımcının bu kompozisyonu bir anlatıya dönüştürmesi için direktifler verir:

“Diyorum ki bu bir Rönesans tablosu. Sen bundan iki yüz sene sonra bir sanat eleştirmenisin ve bu da pandemi zamanını yansıtan bir tablo. Ressam bu tabloda bu nesnelere buraya yerleştirerek ve bu renk seçimini yaparak ne anlatmak istemiştir? Yani bir resim eleştirmeni, bir sanat eleştirmeni böyle bir tabloya baksa buradan hangi kodları çözerdi bize anlat bunu.”

Katılımcıların o anki fiziki şartları ve içinde buldukları koşullar da çalışmayı şekillendiren önemli faktörlerden biri haline gelmektedir.

“O toplantıya, eğitime, atölyeye girdiği yer, çamaşırları koyduğu oda. Kamerayı bir çeviriyor, arkada ütü, ütü masası, bir poşet, bir şnorkel falan filan var. Sanatçı burada ütüyü ütü masasının üzerine koyarak işte ağır bir yük taşıdığını ifade ediyor. Çiçekli desenler sanatçının içindeki umudu yansıtıyor. Arkadaki işin güzel yaz günlerine atıfta bulunurken bir yandan da nefessiz kaldığını anlatıyor falan gibi. Uydurma bir sanat eleştirisi.”

Ortam ile ilgili bu farklılık ile geleneksel atölye çalışmalarından ayrılan bir başka boyutu da gözler önüne sermektedir.

Normal bir atölye çalışmasında içerik farklılık gösterse de içinde bulunulan mekân ve onun kullanımı yürütücünün seçimi ve tercihleri ile şekillenir ve onun kontrolündedir. Her yürütücü şüphesiz imkanlar doğrultusunda çalışmaya en uygun şartları yaratmaya çalışır. Havalandırma, ışık, zemin, ses ve diğer atmosferik öğeler düzenlenir. Burada ise, (özellikle seyircinin sadece seyirci olmadığı uygulamalarda) katılımcıların şartları da önemli bir rol oynayabilmekte ve örnekte olduğu gibi çalışmayı şekillendirmekte, yönlendirmektedir. Mekân bu bağlamda artık uygulayıcının kontrolünde değildir, ancak malzemeler ve ihtimallerle dolu, yürütücü için kontrol dışı ama keşfetmeye açık bir alandır.

Topluluk aynı zamanda, “Doğaçlama Evreni” ve “Doğaçlama ve Sen” başlıklı iki adet söyleşi formatında programa da imza atmıştır. Youtube’da canlı yayınlanan ve halen kanal arşivinde erişime açık olan programlara, kimi zaman

konuklar da katılmıştır. Bu programlara, Doğaçlama'nın pratikleri, değişim ve dönüşümü, ekip ve oyuncular arasındaki dinamikler konu edilmiştir.

The poster features a woman on the left and a large yellow splash on the right. The text is as follows:

DOĞAÇLAMA VE
ŞEN

Her Çarşamba
21.30

3.Bölüm

DOĞAÇLAMA HAYATINDA NASIL BİR ETKİ YARATTI?

KONUKLAR: FATİH ÖZDEMİR, EMRAH AKTAN, KEMAL ÖZTÜRK

YouTube / istanbulimpro

CANLI YAYIN

SONUÇ

Oyun, konser ve diğer sahne üstü performanslarının, olduğu gibi ya da bir nebze uyarlanarak kameralarla kayda alınması ve çeşitli yollarla dağıtılması, normal şartlarda bu performansları izleyemeyecek seyircilere ulaşılması açısından önemlidir, kıymetlidir; ve bazen tek seçenektir. Öte yandan, bu kayıt ve kurgu teknolojilerinin ve yayın olanaklarının kendilerine has bir anlatım dili olduğu, ve bu dilin sahne performansları ile bir tür-biçim uyumsuzluğuna neden olduğu, iki ortamın da kendine has ve biricik özelliklerinden istifade etmeye olanak vermediği de anlaşılmaktadır. Bu bağlamda, kaydedilen ve yayınlanan oyunlar, izleyiciye ulaşma ve arşiv oluşturma konusunda önem taşımakta, ancak performans sanatının doğasında olan canlılık, aynı anda aynı yerde olma, karşılıklı iletişim gibi önemli unsurları tablonun dışında bırakmaktadır. Bu nedenle, hem izleyiciler hem de icracılar adına bu tarz buluşmaların tek ya da öncelikli tercih olmayacağı anlaşılmaktadır.

Doğaçlama Tiyatro'nun Dijital kanallar vasıtası ile seyirci ile buluşması hadisesinin ise kendi içinde dezavantaj ve avantajları bulunmaktadır. Seyirci ile yakın bir bilgi ve enerji alışverişini öngören bu biçimde, seyirciden mahrum ya da seyirciye uzak olmak, oyun eylemini sekteye uğratabilmektedir. Bunun yanında anlık ve uyumcu yapısı ile doğaçlama tiyatro, dijitalle yönelik, gelenek-selden farklı yeni uygulamalarla, yeni ortamlarda, seyirciden gelen malzemeyi renklendirerek, çeşitlendirerek ve yeni olanakları ile biçimlendirerek belki öncekinden çok daha geniş bir kitleye ulaşabilecektir.

Bunun yanı sıra, tiyatroya gitmenin sadece oyun izlemekten ibaret olmağı, mekân, atmosfer, birliktelik duygu vb. pek çok etmen ile birlikte sadece seyirciler için değil, oyuncular için de bütüncül bir deneyim olduğu unutulmamalıdır. Dijital uygulamaların bu anlamda şimdilik bir çözüm ya da alternatif üretmediği göze çarpmaktadır.

Öte yandan, dijital teknolojilerin olanaklarının kabul edildiği ve keşfedildiği çalışma biçimlerinin kendilerine has artıları ve teknikleri olabileceği; teknolojinin bu anlamda geleneksel anlayıştan farklı da olsa, sınırları kaldıran, insanları bir araya getiren bir başka ortam hazırladığı açıktır. Bu ortamlara ait yeni alışkanlıklar, ritüeller yahut değerlerin zamanla ortaya çıkmayacağını varsaymak son derece öngürsüz bir bakış olacaktır.

Bu nedenle, "Dijital Performans"ın kendi ekosistemi ve kültürünü yakın zamanda şekillendirebileceği, hatta bu kültürün haberleşme çağı ve ağları neticesinde önceki benzerlerinden daha global değerler içereceği ve güncel örnekler de hesaba katıldığında daha hızlı yayılacağı tahmininde bulunmak da mümkündür.

KAYNAKÇA

Aydoğan, D. ve Aydoğan, Ö., (2021). "Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış", ODÜSOBİAD, 11, 951-964 Doi:10.48146.

Borbotko, L. A. & Vishnevskaya, E. M. (2021). Perpetual Vs. Permanent: Theatre And Digitalization – Friends Or Foes?. In D. Y. Krapchunov, s. A. Malenko, V. O. Shipulin, E. F. Zhukova, A. G. Nekita, & O. A. Fikhtner (Eds.), *Perishable And Eternal: Mythologies and Social Technologies of Digital Civilization*, vol 120. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 578-585). European Publisher. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.12.03.77>

Snyder-Young, D. (2022). We're All in This Together: Digital Performances and Socially Distanced Spectatorship. *Theatre Journal* 74(1), 1-15. <https://doi.org/10.1353/tj.2022.0001>.

PIETRZAK-FRANGER, M., LIEDKE, H. L., & RADAK, T. (2023). Editorial: Presence and Precarity in (Post-)Pandemic Theatre and Performance. *Theatre Research International*, 48(1), 2–8. doi:10.1017/S0307883322000360

OTTO, U. (2023). Post-performance: Pandemic Breach Experiments, Big Theatre Data, and the Ends of Theory. *Theatre Research International*, 48(1), 24–37. doi:10.1017/S0307883322000384

Van Nort, D. (2020). Sound, Senses, Musical Meaning, and Digital Performance: Epistemological Reframings. *Canadian Theatre Review*, 184, 57-61. <https://doi.org/10.3138/ctr.184.011>

İstanbulimpro. (Erişim Tarihi. Mayıs 2024) Biz kimiz. İstanbulimpro. <https://www.istanbulimpro.com/bizkimiz>

Metaversemarcom. (Erişim tarihi Mayıs 2024) Patel, J. Top 10 Most Popular Metaverse Concerts www.metaversemarcom.io/post/top-10-most-popular-metaverse-concerts

Wikipedia, (Erişim tarihi Mayıs 2024). Map of the Soul Tour. Wikipedia, The Free Encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Map_of_the_Soul_Tour

