

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

“LEONARDO DA VINCI: YAPAY ZEKÂ IŞIĞIN BİLGELİĞİ / CERN'DEN NASA'YA İNSANLIK VE METAVERSE” DİJİTAL SERGİSİNİN BEDEN TEMASI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Cansu KÖSEM İŞİK¹

¹Dr. Öğretim Üyesi, Altınbaş Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, İstanbul
cansu_kosem@hotmail.com,
ORCID: 0000-0001-7431-75353

GELİŞ TARİHİ/RECEIVED DATE: 01.07.2024 KABUL TARİHİ/ACCEPTED DATE: 15.10.2024

Kösem İşik, C. (2024). “Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN'den NASA'ya İnsanlık ve Metaverse” Dijital sergisinin beden teması bağlamında incelenmesi.
Aurum Sosyal Bilimler Dergisi, 9(2), 191-229.

Öz

Bilişim İletişim Teknolojilerinin (BİT) gelişimiyle birlikte beden hızla dijitalleşmektedir. Bedenin bu durumu, tüm algı ve deneyim pratiklerinin köklü bir şekilde değişmesi sonucunda meydana gelmektedir. Hareketli ekranlar, data ve kodlarla etkileşim içinde olan beden, bu teknolojik araçların bir uzantısı haline gelmiştir. Artık tüm dijital araçlar bedenle iç içe geçmiş durumdadır. Bu noktada arzu, eğlence, özgürlük gibi pratikler bedeni biçimlendirmenin araçları olarak öne çıkmaktadır. Bu makalede, bedeni biçimlendiren bir eğlence pratiği olarak *Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN'den NASA'ya İnsanlık ve Metaverse* dijital sergisi incelenmiştir. Bu bağlamda bedenin dijital çağıdaki durumunu kavramak amaçlanmıştır. Makalede yöntem olarak *dijital otoetnografi* yöntemi kullanılmış; araştırmacı kendisini *inceleme nesnesi*, başka bir deyişle *dijital sergiyi deneyimleyen* olarak ele almıştır. Bu bağlamda inceleme, Walter Benjamin'in optik bilinçdışı, sanat eserinin aurası – *sezgisel algısı* – ve kullanım değeri üzerine olan düşünceleri, Rosi Braidotti, Katherine Hayles, Amber Case'nin posthüman beden kuramı ve Friedrich Nietzsche'nin yabancılaşma konusundaki düşünceleri ekseninde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda ise, bedenin teknoloji dolaylı olduğu görülmüştür. Bedenin bu hali, dijital endüstrinin yerleştiği, aktığı ve bedeni yeniden üretirken sistemin işlerliğini sağladığı bir alan olarak anlaşılmıştır. Beden, BİT'in alanıyla eklemlenerek, algısal bir çeşitliliğe açılmıştır. Bu çeşitlilikle haşır neşir haldeki beden, kendine odaklı aynı zamanda hikayeden yoksun bir forma kavuşmuştur. Diğer yandan, dijital sanat eserinin içindeki beden de yeniden üretilmiş, bağlamından kopartılmıştır. Deneyimleyen beden tükenen ve tüketen bir forma evrilirken, eserin içindeki beden de benzer bir duruma evrilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Beden, Dijital sanat, Deneyim müzesi, BİT

“Leonardo da Vinci: The Wisdom of Light in Artificial Intelligence / From CERN to NASA: Humanity and the Metaverse” - An Examination in the Context of the Body Theme in the Digital Exhibition

Abstract

With the development of Information and Communication Technologies (ICTs), the body is rapidly becoming digitalized. This transformation of the body occurs because of a profound change in all perception and experience practices. The body, interacting with moving screens, data, and codes, has become an extension of these technological tools. Today, all digital devices are intertwined with the body. In this context, practices such as desire, entertainment, and freedom emerge as tools shaping the body. In this article, the digital exhibition titled *Leonardo da Vinci: Artificial Intelligence – The Wisdom of Light / Humanity and Metaverse from CERN to NASA* is examined as an entertainment practice that shapes the body. The aim is to understand the state of the body in the digital age. The method used in the article is *digital autoethnography*, where the researcher considers themselves as the *object of study*; in other words, as *the one experiencing the digital exhibition*. This examination is carried out within the framework of Walter Benjamin's thoughts on optical unconsciousness, the aura of the artwork – *its intuitive perception* – and its use-value, as well as the posthuman body theories of Rosi Braidotti, Katherine Hayles, and Amber Case, and Friedrich Nietzsche's views on alienation. The results of the research indicate that the body is mediated by technology. This state of the body is understood as an area where the digital industry is situated, flows, and reproduces the body to ensure the functionality of the system. Integrated with the realm of ICTs, the body opens to perceptual diversity. Immersed in this diversity, the body has become a self-centered yet storiless form. On the other hand, the body within the digital artwork has also been reproduced and detached from its context. While the experiencing body has evolved into a form that both depletes and consumes, the body within the artwork has also undergone a similar transformation.

Keywords: Body, Digital Art, Experience Museum, ICT

1. Giriş

Beden içinden geçtiği toplumsal ve kültürel süreçlerle tarihsel olarak şekillenen, inşa edilen, üretilen, ekonomik yapının sürdürülmesinin bir aracı, öznenin varlığının temsili; dışarıyı içeriye içeriye de dışarıya açan olarak bir arayüz, yenilenebilir veya yeniden üretilebilir bir zemin olarak kavranabilir. Beden, kendisini devamlı yeni bir olma durumu içerisinde bulmaktadır. Sanatta bir temsil nesnesi olarak beden, insanın deneyimini anlatması ve ait olduğu dönemin toplumsal, ekonomik, kültürel kodlarının hikayesini taşıması açısından önemlidir. Öte yandan beden, sistemin bir uzantısı olarak, sisteme entegrasyonu için çabalanan bir varlık temellendirme yüzeyidir. Bu noktada, beden varlık yüzeyi olmasının yanında sistemin işlerliğiyle ve işlerliği için biçimlenen ve/veya biçimlendirilen bir araç olduğu söylenebilir. Beden ve sistem arasındaki bağlantıyı anlamak bu makalenin konusunu oluşturan sanat ve beden arasındaki bağlantıyı anlamak ile yakından ilişkilidir. Bütün algının ve deneyimin gerçekleştiği yer olan beden, Bilişim İletişim Teknolojileri (BİT) ile yerinden çıkartılmıştır. Yerinden söküldükten sonra da beden, yeniden yerleştirilmiş, uyumlandırılmıştır. Bunun sonucunda ise fiziksel olanla, veri olan arasında

adeta bir arayüz haline gelmiştir. Kodların çözümlendiği fiziksel arayüz, kodlar tarafından yutulmuş yeni bir forma kavuşmuş, algısal olarak çeşitli algılama biçimlerinin aynı anda kullanıldığı, görmenin yeniden üretildiği bir alana dönüşmüştür. Kodların hegemonyasında yaratılan bu yeni beden, fiziksel bedenin dijital bedenle eklenildiği yeni bir formu tanımlamaktadır. Hiç şüphesiz bu beden aynı zamanda “tüketen ve tüketen” bir bedeni temsil etmektedir. Sistemin işlerliği için tüketen aynı zamanda eğlence, hedonizm, özgürlük, performans için de tüketen bir bedendir. Diğer yandan sanat eserinin içerisindeki beden temsili, dışarıdaki fiziksel bedenle iletişim halindeyken etkileşim haline evrilmiştir. Bu evrilme BİT aracılığıyla gerçekleşmiştir. Eserdeki bedenin veya yüzün taşıdığı anlam, eserin ruhunu, hikayesini beden aracılığıyla anlama isteği, zayıflayarak devamlı dönen ekranlar (bedenler) aracılığıyla eğlence elde etme arzusu baskın hale gelmiştir.

Bu noktada bu makalede ilk olarak, bedenin tarihine resim sanatı aracılığıyla bakılarak bedenin nasıl kavrandığı, nasıl şekillendiği, beden algısının nasıl değiştiği ve toplumsal, sosyal, ekonomik süreçlerle olan ilişkisi açıklanmıştır. Hiç şüphesiz bedenin tarihsel süreç içerisindeki durumunun anlaşılması, içinde bulunduğu tarihsel koşullarla değerlendirilmesi, bedenin mevcut durumunun anlaşılması için oldukça önemlidir. Bu çerçevede, toplumsal koşulların bir ürünü olan BİT’in ortaya çıkmasının ve gelişiminin resim sanatında nasıl yansıma bulduğuna, bunun bedeni nasıl şekillendirdiğine odaklanılmıştır. Bu noktada *Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN’den NASA’ya İnsanlık ve Metaverse* dijital sergisi dijital otoetnografi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Yöntem, araştırmacının dijital sergideki bedensel deneyimine dayanmaktadır. Aynı zamanda eserlerdeki beden temsiline, dijital teknolojilerle nasıl üretildiği, dijital beden temsillerinin nasıl anlamlandırıldığı tartışılmıştır.

1.1. Resimden Ekran: Bedeni Sanatla Anlamak

Bu bölümde, ilk olarak geleneksel resim sanatının tarihinde bedenin nasıl temsil edildiğine odaklanılmıştır. Tuval üzerine çizilen beden, tarihsel koşulların etkisiyle çeşitli biçimlerde temsil edilmiş ve anlamlandırılmıştır. Bedenin bu değişken temsili, BİT’in gündelik yaşamın merkezinde olduğu günümüzde de devam etmektedir. Bu bağlamda, tarihsel süreçte BİT’in toplumsal yapıyı henüz şekillendirmediği dönemlerde, toplumsal ve ekonomik süreçlerin bedenin tanımlanmasında ve anlamlandırılmasındaki rolünün anlaşılması, bedenin bugününü değerlendirmede oldukça önemli bir temel oluşturmaktadır.

Bedenin tarihsel bağlamda sanat ekseninde nasıl ele alındığı, özellikle bu noktada aracın oldukça biçimlendirici olduğunu açıklama çabasıdır. Bedene biçimini veren; bedenin içinden geçtiği toplumsal, ekonomik, politik süreçlerdir. Beden, bu süreçlerden bağımsız olarak var olmamıştır. Bu açıdan, bedeni anlamlandırmak için geleneksel resim sanatı ve dijital resim sanatı birer araç olarak kullanılmıştır. Resim sanatının tarihine bir analiz gerçekleştirilmiş ve bedenin farklı toplumsal pratiklerin etkisinde

nasıl kavrandığı açıklanmıştır. Böylece, günümüzde BİT ile bedenin geçmişte olduğundan farklı olarak nasıl bir forma kavuştuğu ya da geçmişte olduğu türden benzer bir temsiline olup olmadığı anlaşılmalı çalışılmıştır. Özellikle bir üretim aracı olarak düşünülebilecek görsel sanat üretim araçları, kapitalizmin kendini yeniden üretmesi noktasında önemli görülmektedir. Bu durumdan hem deneyimleyen beden hem de dijital sanat eserinin içerisindeki beden de etkilenmiştir. Dijital sanat eserinin içerisindeki bedenler, tarihsel bağlamından uzaklaştırılarak yeniden bir bağlama yerleştirilmiştir. Bu açıdan, sanat eserlerindeki bedenlerin tarihsel dönem içerisindeki temsillerini ve anlamlandırılma süreçlerini anlamak, BİT ile üretilmiş bedenleri ve bu bedenleri deneyimleyen bedenleri, bugün gelmiş oldukları konum ekseninde değerlendirmek için önemli görülmektedir. Bu sebeple, sanatta bedenin tarihine yönelik kapsamlı bir inceleme çalışmasına yer verilmiştir.

Bedeni tarihsel olarak incelemek, onu içinde bulunduğu dönemin kültürel, ekonomik koşullarıyla anlamlandırmayı gerekli kılmaktadır. "Bedenin tarihi en başta, duyguların, ortamların ve fiziksel 'hallerin' bu asli dünyasını resmeder; maddi koşullara, yerleşim ya da alışveriş biçimlerine, nesnelere üretme yöntemlerine göre değişen hissedilebilir olanı algılamak ve kullanmak için farklı yollar sunan bir dünyadır bu..." (Corbin vd., 2008, s. 7). Bu bağlamda beden, değişen ve dönüşen içinde bulunduğu toplumsal yapı ve pratiklere göre şekillenen bir yaratım, bir anlamlandırma alanı olarak kavranmaktadır.

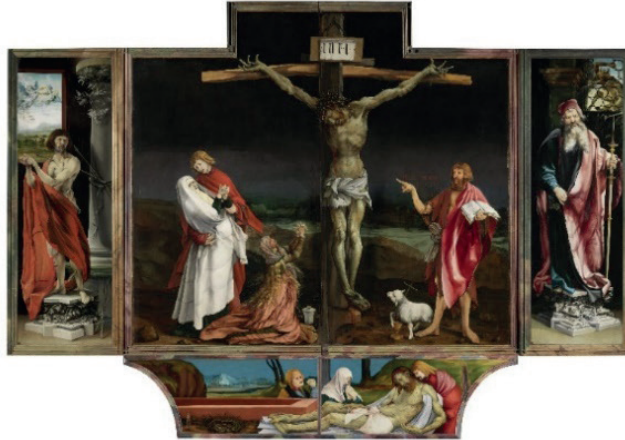
Orta Çağ'da beden, dinsel inançlar ekseninde kutsanan ya da ötekileştirilen bir form olarak öne çıkmaktadır. Orta çağa damgasına vuran din, bedeni tanımlamak ve anlamlandırmak için önemli bir araçtır. Mesih'in bedeni, Hristiyanlık inancının mesajının somutlaştığı yerdir. Dolayısıyla, beden mesajın taşıyıcısı konumundadır. Mesih'in bedenine duyulan Tanrısal inanç ve Mesih'in insanların ebedi kurtuluşu için bedenini feda etmesi salt bir şekilde bedeni kutsal hale getirmiştir. Diğer taraftan, kilise bedeni sadece kutsal olarak ele almamaktadır. Kutsalın karşısında konumlandığı bir *öteki* beden de vardır. Günahkârın bedeni olarak tanımlanabilecek bu anlayış, bedenin insanı yoldan çıkarması, bedenin cinsel dürtüyü harekete geçirici yönündeki etkisi türünden Hristiyanlığın bir uyarısı olarak, bedeni başka bir alana yerleştirmiştir. Dolayısıyla, kilisedeki beden anlayışının birbirinden farklı iki ekseninde olduğu görülmektedir. (Corbin vd., 2008). Orta Çağ'da Hristiyanlığın en önemli temalarından olan Müjde-Tecessüm'ün beden ekseninde karşılık bulduğu görülmektedir. Meryem'in kutsal bedeni, Meryem'e kutsal bir ruhu taşıyacağı haberinin verilmesi, Meryem'in anneye dönüşmesi (2008) yine bedenin tanrısal bir formda yansıma bulduğunu açıklamaktadır. Bu noktada, Simone Martini'nin 1333 yılında ürettiği tabloda müjdenin tasviri bedenin kutsallığı ile anlam bulmaktadır.



Şekil 1. Aziz Maxima ve Aziz Ansanus ile Müjde (Uffizi Galerisi)

“İnsan bedeni gerek benzeşen bir benzeşim gerekse benzeşmeyen bir benzeşimdir: Bir yandan tanrısal suret, diğer yandan tanrısal bir dokunuşun izini taşıyan bedendir. İsa aynı anda hem tanrıdır hem de değildir. Bir yanda yitmiş bir benzeşimin izini sürerken diğer yanda hala tanrısallıkla benzeşmektedir.” (Florenski, 2021, s. 18).

Matthias Grünewald'ın 1512-1516 yılları arasında üretmiş olduğu en önemli eseri *Isenheim Altarpiece* örneğinde beden temsiline bakıldığında bedenin tanrısal yolda çile çekişinin kutsallığı açıkça görülmektedir.



Şekil 2. Isenheim Sunağı, (Unterlinden Müzesi)

Hristiyan geleneğinde insan, kilisenin bir üyesidir. Orta Çağ'da insanın kendi başına bir birey olarak tanımlanma durumu yoktur. Tersine, yaşam sürü modeli üzerine kuruludur. Bir topluluğa üye olarak o topluluk kuralları ve inanışları ekseninde varlık kazanılmaktadır. Kişinin benliği, gezegenlerin hareketleri ve çevresine karşı olan davranışlarıyla biçimlenen bir formdadır. Beden, insana öznellik bahşeden bir konumda değildir; çünkü bu dönemde birey yoktur, bunun yerine topluluğa, gruba dahil olma durumu söz konusudur (Breton, 2018). Diğer yandan bedeninin temsili daha çok birey olmak ile ilişkilidir.

Beden bilincinin gelişimi ilk olarak tasvirlerde fark edilmektedir. Özellikle, Aziz Sebastian'ın tablolarındaki bakışlarının başka bir alemde kendi bedeninin ise dünyada olduğu kıpırtısız kutsal temsilleri, 17. yüzyıldan itibaren Sebastian'a öne doğru bir hareket eklenip kutsallığından arındırılması şeklinde gerçekleşmiştir. 1550-1560 yılları arasında netleşen bu dönüşüm, yeni keşiflerle iyice yerleşmiştir. Yeni Dünyaların keşfi, saatin, teleskopun keşfi insanın yeryüzüyle olan ilişkisini değiştirmeye başlamıştır (Corbin vd., 2008). Elbette, bu değişimden bireyin kendisi, başka bir deyişle bedeni de etkilenmeye başlamıştır.

Rönesansla birlikte *birey* güçlenmeye, *topluluk* anlayışı zayıflamaya başlamıştır. Ben, kendi öyküsünün yaratıcısı gibi hissetmeye başlarken, Hristiyan öğretinin yeryüzünü biçimlendirme fonksiyonunun gerileyerek yerine hümanist düşünsel temellerin yerleşmesi, şüphesiz insanı ve akli kutsamaktadır. Bu durumda beden, insanın kendisini tanımlama ve kendisini ötekenden ayırma fonksiyonunu üstlenmektedir. Bireyin yükselişi, modern bedeninin yükselişine kapıları aralamaktadır (Breton, 2018). Van Eyck'in eserleri bedeninin bu dönemdeki yansımalarını görmek için oldukça önemlidir. *Şansölye Rolin'in Madonnası* ve van Eyck'in otoportresi olan *Bir Adamın Portresi* toplumsal yapının Orta Çağ'a göre dönüşmüş yapısını aynı zamanda bedeninin bu yapı içerisindeki yeni formunu görmenin bir yansıması olarak dikkat çekmektedir.



Şekil 3. Şansölye Rolin'in Madonnası (Louvre Müzesi)

Esere bakıldığında, van Eyck'in resmin mekanına oldukça önem verdiği ve görüleni, gerçekçi bir şekilde aktarmaya çalıştığı görülmektedir. Portredeki kişilerin yüzlerindeki ifadeler ve zemin döşemesi, kumaşlar dikkat çekmektedir. Bedeni örten giyseler ve bedenini bir ifadesini oluşturan yüz, kent soylusu olma durumunu tanımlayacak türdendir. Şansölye Rolin'in yüzü, kent soylusunun görüntüsünü tasvir ederken son derece estetik bir biçimde çizilmiştir (Varlık Şentürk, 2012). Resim, aynı zamanda dinsel bir metafor da barındırmaktadır. Çocuk İsa ve Madonna'nın taç giymesi, bedenini dinsel bir temsilini ifade etmektedir. Burada önemli olan, tuvalin topografyasında Meryem ve İsa'ya, bir üstünlük verilmemiş olmasıdır. Tüm kişiler eşit düzlemde (Breton, 2018). Şansölye Rolin'in yüzündeki ifade ve giyim tarzı bireyleşen bir bedeni tanımlamaktadır.

Bu dönemde portrenin oldukça öne çıkmaya başladığı görülmektedir. Vasari'ye göre, portre modelin tekilliğini gerçeğe uygun bir şekilde aktarma arzusudur. Portre, yaşam öyküsünü anlatmaktadır; dolayısıyla yüzü anlatan her çizgi, portresi çizilen kişiye bir öznellik katmaktadır. Portre, kişinin ruhunun yansıtılması çabasının bir ürünüdür (Breton, 2018). Van Eyck'in *Bir Adamın Portresi* eserinde ressam, kendi yüzünü gerçekçi ve asil bir şekilde resmetmiştir. Burada, van Eyck'in bedeninin bir parçası olan yüzünün bilgisini geleceğe bırakma isteği açıkça görülmektedir. Şüphesiz, bu istenç birey olarak var olma isteğini açıkça işaret etmektedir.



Şekil 4. Bir Adamın Portresi, Otoportre (National Gallery)

Diğer yandan, kadın bedeninin güzelliği bu dönemde oransal ve ölçüsel bir şekilde sıklıkla eserlerde kullanılmıştır.

“Tasvirin erotize olma süreci, 16. yüzyıla ait bir keşifte açıkça izlenebilir; 19. yüzyıla dek Avrupa’nın erotik imgeleminin ana motiflerinden biri olarak kalacaktır bu: Uzanmış, yalnız (hatta hareketsiz), her tür öyküsel anlatımın dışına çekilmiş, sadece bakılmak üzere yaratılmış çıplak kadın bedeni.” (Corbin vd., 2008, s. 348).

Özellikle, Giorgione’nin *Uyuyan Venüs* eseri, kadın bedeninin güzelliğini, bedenin güzel olması için gerekli oran ve ölçüleri göstermektedir.



Şekil 5. Uyuyan Venüs (Gemäldegalerie Alte Meister Dresden)

Kökleri Antik Yunan’a dayanan, Rönesans’a temel olan “*her şeyin ölçüsü insandır*” fikrinin insan bedenine de yansıdığı görülmektedir. Beden, ölçü ve belirli oranlar üzerinden tanımlanan bir form olarak kavranmıştır. Dünyanın yaratıcısı olan insan, bedeninin ne olduğunu, güzel olan bedenin nasıl tanımlandığını aynı zamanda öteki olarak işaret edilen çirkinliğin ne olduğunu kendi ekseninde tanımlamıştır. Bu dönemde, bedenin bilgisini üreten insan, devamında gelecek olan dünyadaki bedenin kalıplarını Rönesans’ın düşünsel temelleri çerçevesinde yeniden ve yeniden oluşturmaya soyunmuştur.

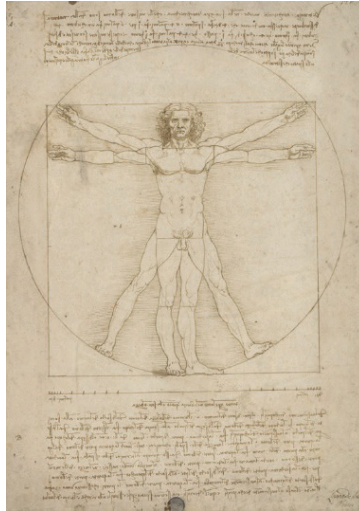
Dönemin ünlü ressamlarından Jan Gossaert’in 1530 dolaylarında ürettiği *Bir Adamın Portresi* eseri de van Eyck’in geleneğine benzer şekilde bir öznellik ile üretilmiştir. Işığın kullanımı, toplumsal ve siyasal değişimin bir ifade aracı olarak kullanılmıştır. Işık, kişiyi soğutarak daha asil ve erişilmez bir ruh halinde göstermektedir. Böylece resmi izleyen kişi, resimdeki kişiyle kendini özdeşleştirme durumundan uzaklaşarak onu daha kahraman bir formda görmektedir. Bedenin bir parçası olan yüze kullanılan ışık ve gölgelerle, bedenin ruh hali yaratılırken, diğer yanda beden üzerindeki giysiler ve sıcak bir ışıkla, izleyene sunulmaktadır. Gösterişli ve pahalı giysilerin beden ile eklemlenmesiyle beden, arzu nesnesi haline getirilmiştir. Böylece, kişinin kimliği yaratılmış olmaktadır (Leppert, 2009).



Şekil 6. Bir Adamın Portresi muhtemelen Jan Snoeck (National Gallery of Art)

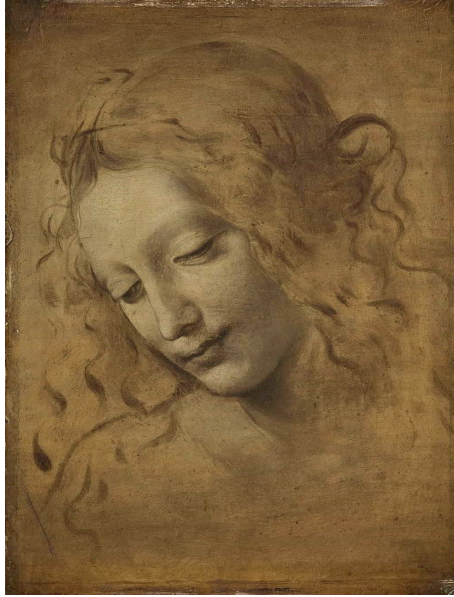
Leonardo da Vinci, anatomiye olan ilgisiyle bedeni anatomik açıdan daha nesnel bir formda ele almıştır. Leonardo'nun eserleri, oldukça iyi bir görsel gözlemin sonucunda üretilmiştir. Ressam, kemik çatısının hareketini sağlayan mekanizmayı çizerken kas yerine halat kullanmıştır. Buradaki amaç, kemik çatısının hareketinin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktır. Onun eserlerinde beden, duygusal bir bakışın uzağındadır. Nesnel bir formda bir mühendis gözüyle çizilmiştir (Corbin vd., 2008).

Leonardo'nun insan bedeninin ölçüleri olduğunu düşünmesi, mimari ve insan bedeni arasında kurduğu ilişkiyle açıklanmaktadır. İnsan bedeninin görülebilir oranları olduğunu ise 1487'de ürettiği *Vitruvius* eseri ile açıklamıştır (White, 2001).



Şekil 7. Vitruvius Adamı (Gallerie dell'Accademia)

Rönesans döneminde beden, bir tür kesici olarak tanımlanabilir. Oysa Orta Çağ'daki gibi toplulukçu olan dönemlerde beden bağlayıcıdır. Bedenin kesici olması; bedenin, toplulukla tanımlanan formundan kopması anlamına gelmektedir. Kesici beden, bireysel farkı öne çıkartıp onu yüceltirken, bağlayıcı beden, insanı belli bir topluluk ve tanrıyla eklemlenmektedir. Rönesansla birlikte, birey bu birleşiklik durumundan, silikliğinden uzaklaşarak, salt kendisi bir bedene dönüşmüştür. Modern beden, toplumdan, kendisinden ve evrenden uzaklaşırken beden bir "kalıntı" haline dönüşmüştür. Bu noktada yüz, bedene özneliğini veren önemli bir şey olarak öne çıkmaktadır (Breton, 2018).



Şekil 8. Bir Kadının Portresi (Galleria Nazionale di Parma)

17.yüzyıla gelindiğinde ise Hollanda, İspanya'nın egemenliğinden kurtulmuştur. Katolik olan Hollanda'nın protestanlaşması, resim sanatında da bir özgürleşmeyi beraberinde getirmiştir. Sanatçılar, olduğundan daha özgür bir yapıya kavuşmuşlardır. Ticaretin gelişmesiyle güçlenen tüccar sınıfı, sanatı kilisenin ve sarayın egemenliğinde alarak kendi egemenliğine geçirmiştir. Böylece, oluşan ve gelişen tüccar sınıfı da resim sanatında kendine yer bulmaya başlamıştır (Şentürk, 2012). Bu tüccar sınıfı, Rembrandt van Rijn'in resimlerinde açıkça görülmektedir. Bedeni ve yüzü en iyi şekilde, kendi özneliğiyle çizen dönemin önemli bir ressamı olarak Rembrandt ışık ve gölgeyi oldukça etkili kullanarak bireyi resmetmiştir. *Kumaşçılar Loncası Müfettişleri* eserinde bu açıkça görülmektedir.



Şekil 9. Kumaşçılar Loncası Müfettişleri (Rijksmuseum)

Burada tüm müfettişlerin, aynı kıyafetleri giydikleri görülse de bedenlerinin duruş biçimleri ve yüz ifadelerine dikkat edildiğinde farklı ruhlara sahip oldukları yansıtılmıştır. Dolayısıyla, beden-birey arasındaki kendilik ilişkisi, Rembrandt'ın sanatında açıkça görülmektedir. Dönemin toplumsal değişimini de resim aracılığıyla anlamak mümkündür. Ticaretin gelişimiyle değişen toplumsal pratikler ve buna bağlı olarak resim sanatında yeni bir sınıf görülmektedir. Diğer yandan, bedenin önemli bir temsili olan otoportre de bu dönemde, Rembrandt tarafından oldukça fazla kullanılmıştır.



Şekil 10. Otoportre (Kunsthistorisches Museum)

Dönemin bir diğer önemli ressamı Jan Havicksz. Steen'in *Neşeli Aile* eserine bakıldığında, orta sınıf insanların bedenlerini resmettiği görülmektedir. Soyluların resmedilirken bedenlerindeki soğuk ve kahraman temsili duruş, burada yerini neşe ve kahağaya bırakmıştır. Bedenlerde soğuk ışık tonları yerine sıcak tonlar kullanılmıştır. Bedene yerleştirilen ifade, orta sınıfın ifadesini ve duruşunu temsil etmektedir. Burada orta sınıfın gündelik yaşamının karmaşası da açıkça görülmektedir. Anne olarak kadın bedeni, eğlenen bedenler, bedenin yardımseverliği, beden ile ilgili dikkat çeken temalar olarak görülmektedir.



Şekil 11. Neşeli Aile (Rijksmuseum)

Steen, üzüntü, sevinç, sakinlik ve öfke gibi her şeyi doğal olarak nasıl temsil edeceğini ve taklit edeceğini bilmektedir. Tüm bedensel hareketler ve birçok farklı duygudan filizlenen bedensel işlevleri, eserleri başarılı bir şekilde aktarmaktadır (Houbraken, 1976).

Dönemin önemli ressamlarından Johannes Vermeer'in eserlerinde de orta sınıfa ait bedenlerin zarif çizimleri görülmektedir. Eserlerinde kadın bedenleri, gündelik ev işleri ile meşgul bir şekilde görülmektedir. Böylece, Vermeer tablolarında, kadının gündelik yaşamdaki rolünü kadın bedenini ekseninde göstermiştir.



Şekil 12. Su Sürahlili Genç Kadın (The Metropolitan Museum of Art)



Şekil 13. Gitar Çalan Kız (Kenwood House)

Tarihsel olan ile bağıını kaybetmeyen beden, 1789 Fransız İhtilali'nin yarattığı dinamiklerden etkilenmiştir. Fransız İhtilali'nin sonucunda; insanın merkeze akılı koyması, rasyonalizmin yükselişi ve burjuvazinin güç kazanması gerçekleşmiştir. Bu noktada romantizm akımının ön plana çıktığı ve insan bedenini tanımlayan resimlerde yansıma bulduğu gözlemlenmiştir. "Romantizm, öznelcilik yolunda yeni bir atılımdır. Romantik insan içe dönüktür, kendini dinler. Onun dünyası aydınlık değildir. Rokoko dünyasında yeri olmayan pek çok duygular- geçmişe bağlılık, özlem, ölüm korkusu, yurtseverlik, toprağa

bağlılık vb.- romantiklerle sanata girmiştir.” (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 2009, s. 147). Bu açıdan romantizm akımının, beden ekseninde sosyal ve kültürel dinamiklere bir karşı duruşu temsil ettiği yorumu yapılabilir. Dönemin ünlü sanatçılarına bakıldığında; Francisco de Goya'nın, beden temsilleri dikkat çekmektedir.



Şekil 14. 3 Mayıs 1808 (Museo Nacional del Prado)

Goya'nın burada bedeni resmetmesi oldukça önemlidir, çünkü bedenin öteki formunun resim aracılığı ile yansıtıldığı görülmektedir. Daha çok güçlü olanların, soylu sınıfların ya da ticaretle zenginleşen tüccar sınıfın, sıklıkla bedenleri resmedilirken, Goya'da bedenin *öteki hali* görülmektedir. Beden, burada acıyla birlikte bir karşı duruşu temsil etmektedir.

Gerçekten de fiziksel cezaları işleyen Batılı imgeler genellikle seyircilerin kurbanlara sempati duymasını sağlamaya çalışır; öte yandan suçun belirlenmesi -kurbanın gerçekte kim olduğu- kaçınılmaz olarak manipülasyona açık kalır. Bu imgelerin en etkileyicileri arasında Francisco de Goya'nın iki eseri yer alır. Birincisi insani acılara yoğun ve sempatik bir bakışla sayısız vahşete ağır bir eleştiri getiren *Savaşın Yıkımları* adlı bir dizi metal oyması; ikincisi ise, Fransız işgal ordusunun Madrid yakınlarında rastgele seçilen bir grup İspanyola karşı yürüttüğü kitlesel infazı anlatan korkunç resmi. Resmin adı katliamın gerçekleştirildiği tarihtir: Mayıs 1808 (1814) (Leppert, 2009).

Tarihsel süreç, içerisinde gerçekleşen aydınlanmanın tüm sınıfları içine alacak biçimde avantajlı sonuçlar yaratmaması, daha çok burjuva sınıfının çıkarlarını koruyan bir yeni toplumsal yapı kurulması, bu durumun eleştirilmesini de beraberinde getirmiştir. Theodore Gericault'un eserlerine bakıldığında eserleri, ötekinin görünür kılınmasının bir yansımasını tanımlamaktadır. Bu eksende eserlerinde kullandığı beden de sıklıkla *ötekinin bedeni*dir. Bu bağlamda Gericault'un eserlerine Foucault'un düşünceleri ekseninde bakılması mümkündür.

Foucault, söylemin düzeninin dışlama unsurlarından birinin delilik olarak üretildiğine dikkat çekmektedir. Söylem, düzenini meşrulaştırmak için bir özneye ihtiyaç duymaktadır; bu normal olan akıllı öznedir. Söylem, normalin karşısına ise normal olmayanı yani deliyi yerleştirmektedir. Normal olmayan ise, konuştukları ve söyledikleri anlaşılmak istenmeyen kişidir. Dolayısıyla deliye bakılarak neyin normal, kabul görür olduğu kavranmaktadır. Normal olan ise, söylem tarafından üretilmektedir (Foucault, 1987).



Şekil 15. The Monomania of Envy (Musée des Beaux-Arts de Lyon)

Bu noktada, Gericault'un kıskançlık monomaniası içerisindeki bir kadının portresini resmettiği görülmektedir. Gericault'un ürettiği bu portre, 19. yüzyılda deliliğin bir ötekilik olduğu bilgisini günümüze taşımıştır. Kadının yüz ifadesi, onun belirli bir konuya yönelik olan durdurulamaz takıntısından dolayı çekmiş olduğu acının bir ifadesini yansıtmaktadır. Beklentilerini gerçekleştiremeyen, farklı görünen, farklı düşünen ve hisseden kişilerin beden ve yüz ifadeleri Gericault'un eserlerinde izlenmektedir.



Şekil 16. Medusa'nın Salı (Louvre Müzesi)

Gericault'un bir diğer eseri, 1818-1819 yılları arasında üretilen *Medusa'nın Salı* eserinde de benzer şekilde, acının resmi bedenler aracılığı ile aktarılmıştır. Aynı zamanda, Fransız yönetimine yönelik politik eleştiri eserdeki bedenler aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Gustave Courbet ise, Gericault'un bu çağdaşlığını devralmaktadır. Ona göre insan, yalnızca içinden geçtiği zamanı anlatabilir. Aynı zamanda bu anlatı, kahramanın ve yönetimlerin öyküsü değil toplumun ve toplumu oluşturan bireyin öyküsü olmalıdır (Corbin vd., 2011).

Courbet fiziksel insanı yaşamın olağan koşulları içinde göstermek ister. Çirkinle ya da daha kötüsü herhangi bir şeyle, onu daha güzelleştirmeden güzeli oluşturmak, açıkça David, Ingres ve Delacroix'nın ardından kendine bir yer edinmek isteyen bir ressamın kalkışacağı en zor girişimdir belki de. Courbet'nin altından kalkmayı denediği bu zorlu işte sorun, uzaklığı ortadan kaldırmaktır; sadece betimleyerek göstermek değil, şeylerin deneyiminin bütünlüğünü açığa vurmaktır (Corbin vd., 2011).

19. yüzyılda üretim araçlarında meydana gelen değişimle birlikte kültürel, sosyal ve toplumsal anlamda büyük bir değişim meydana gelmiştir. Üretimde makineleşmenin hız kazanmasıyla, üretim üzerinden işleyen bir ekonomi modeli hâkim olmuş bunun sonucunda geniş bir işçi sınıfı oluşmuştur.

“Yaşamın görmezden gelinen gerçeğini sanatının merkezine alan bu anlayış, sıradan bedenin emeğini sanat alanında görünür kılmaktadır ve sonrasında Sanayi Devrimiyle birlikte ortaya çıkan işçi sınıfının, beden ve iş gücüne dayalı emeğin toplumsal mücadelesinde bir misyona erişecektir. Bu durum sanat alanında yıllarca küçük görülen sıradan bedenin yüceltilişi olarak da yorumlanabilir.” (Karaalioğlu, 2017, s. 759)



Şekil 17. Taş Kırıcları (1945'e kadar Gemäldegalerie Alte Meister Dresden,)

Taş Kırıcları eserinde işçilerin gerçekleştirdiği işe karşı ve kendisine karşı duyduğu yabancılaşma hissi her iki eserde de açıkça görülmektedir. Bu yabancılaşmaya Courbet, beden ile işaret etmektedir. Ressam, insanın en öznel özelliği olan yüzünü göstermeyerek işçinin öznelliğinin olmadığına yönelik bir eleştiri gerçekleştirmiştir.



Şekil 18. Buğday Elekleri (Museo de Bellas Artes de Nantes)

Taş Kırıcıları eserine benzer şekilde, *Buğday Elekleri* tablosunda da buğday eleyen köylü kızın arkasının dönük olduğu, yüzünün görünmediği görülmektedir. Burada da Courbert, işçi bedeninin bir özne olmadığını ifade etmiştir.



Şekil 19. Üçüncü Sınıf Taşıma (The Metropolitan Museum of Art)

Honoré Daumier'in *Üçüncü Sınıf Taşıma* eserine bakıldığında, işçi ve köylülerin bir arabanın içerisindeki yolculukları görülmektedir. Sanatçı, beden aracılığıyla alt sınıfların yaşam biçimleri, yaşadıkları zorlukları ve yorgunluklarını anlatmaktadır. Courbert'nin eserleriyle benzer bir tema görülmektedir. Arka taraftaki insanların ve en öndeki çocuğun yüzünün görünmemesi, insanın yabancılaşmasını ve yok sayılmasını anlatmanın aracı olarak kullanılmıştır. Birey, Orta Çağ'da olduğu türden topluluğa bağlı değildir kendisini bir topluluk üzerinden tanımlamaz. Burada, öznelliğin birey ekseninde gerçekleşmediğinin, işçi-köylünün özne bile olmadığını bilgisi yüzlerin belirsiz, silik resmedilmesiyle anlaşılmaktadır.

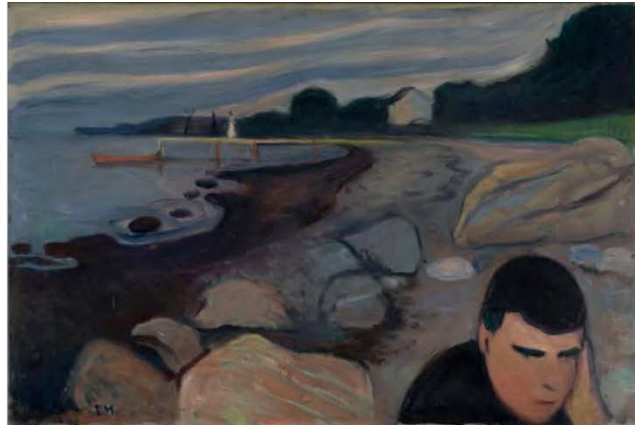
Daumier, bedenin biçimini çok daha az ve çok daha seyrek olarak bozar; o acımasız bir vakanüvistir, abartıya yer vermesiyle daha inandırıcı olur. Eksiksizce akla yatkın bir kahraman çiziktirivermeyi başarır; bunu kesin ve ayrıntılı bir betimlemeye başvurarak değil de doğru harekete ilişkin şaşmaz bir düşünceye sahip olduğundan, içgüdüsel ve kendiliğinden denebilecek birkaç çizgiyle duraksamaksızın yansıtabilir. İnsana dair tüm çirkinlikleri ve çalkantıları yansıtmak ve hiç de tutkusuz sayılamayacak eleştirel bir sanat yaratmak adına, ikinci derece önemli görülen bir sanat türünün kural dışılığından yararlanır (Corbin vd., 2011).

20. yüzyılın önemli ressamlarından Francois Bacon'un resimleri ekseninde bedene bakıldığında, eserlerindeki bedenlerin savaşın ve savaş sonrası dönemin izlerini taşıdığı görülmektedir. Dönemin kaotik ve umutsuz yapısının insan ruhunda yarattığı varoluşsal sancıların beden ekseninde bir anlatımı görülmektedir.



Şekil 20. Otoportre Çalışması (www.francis-bacon.com/)

“Bacon yüzlerin değil, kafaların ressamıdır... çünkü yüz, başı gizleyen yapılandırılmış, uzamsal bir organizasyondur... Bacon, bir portre ressamı olarak çok özel bir projenin peşinden gider: yüzü parçalamak, başı yeniden keşfetmek ya da yüzün altından çıkmasını sağlamak” (Deleuze’den aktaran; Amselle, 2012). Geriye kalan, harabelerin estetiğine yol açan deforme olmuş ve deforme olmuş bir harekettir: Sadece ettir (Amselle, 2012) “Resmin kompozisyonu, figürü kuşatan gündelik eşyaların soyut imgesiyle kurgulanırken, mekanın düz zemini içinde figür de nesnelere de temsilin sınırlarında varlık savaşı içerisinde gibidirler” (Dönmez, 2021, s.260). Bacon’un kendi yüzünü bu denli tanımlanamaz çizmesi Courbert, Daumier’in yüzleri çizmemesiyle benzer bir anlam taşıyabilir. Bacon, bulunduğu ortamda yok sayılmasının ve yalnız hissetmesinin bir ifade biçimi olarak yüzünü tanımlanamaz bir şekilde çizmiştir.



Şekil 21. Melankoli (National Museum of Norway)

Munch ise eserlerinde anatomik bedenler yerine, kendisini inceleyerek ruhundaki evrensel olanı parçalara ayırmaya çalışmaktadır. Tasvir ettiği dünya akış halinde ve trajedinin eşiğindedir. (Hearn, 2006). Melankoli eserinde, bedeni; endişe, mutsuzluk ve belirsizlik içindeki bir halde çizmiştir (Lubow, 2006).

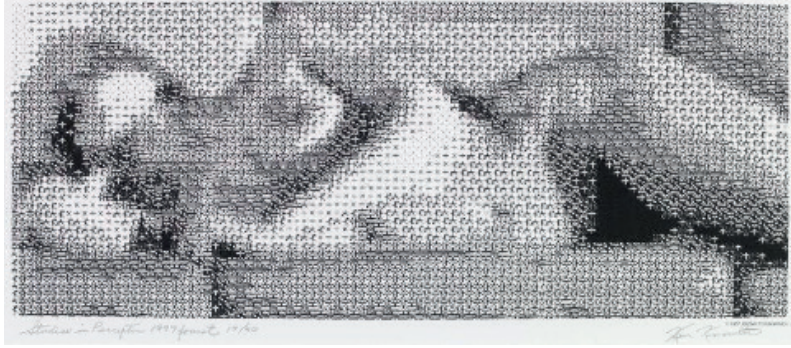
Pek çok sanatçı içinde bulunduğu dönemin koşullarından etkilenerek bedeni farklı formlarda resmetmiştir. Beden, zaman zaman bir tüketim nesnesi olarak görülürken, bazen de tek tipleşmeyi temsil etmiştir. Başka bir zamanda ise beden, bir hak mücadelesinin merkezine yerleştirilmiş kimi zaman ise; bilinçdışının bir yansıması olarak kullanılmıştır. Kapitalizmin ilerlemesiyle birlikte bedenin formu eğilip bükülmüş, devamlı yeni bir temsil içerisinde kendisini bulmuştur.

19. yüzyıl ile başlayan ve 20. yüzyıl ile devam eden tarihsel sürecin bir ürünü olan teknolojik gelişmeler, resim sanatında da değişimi tetiklemiştir. Moderniteyle birlikte, üretim süreçlerinde makine kullanımının artması, telgraf, kamera, sinema gibi teknolojik araçların keşfi, kentleşme ve dinamikleşme olguları döneme damgasını vurmuştur.

Avangart akımlar sayesinde sanat kendisine hareket kazandıracak öğelerden sinema ve fotoğrafı elde etti, Fütürizm gibi temelinde hareket olan sanat akımları günümüz dijital sanatının oluşmasını büyük ölçekte tetikledi. Dada ile gelen yıkım, tahribat ve tüketim algıları dijital sanatı besleyecek konular oldu, bu sayede sanatın akış hızı ivme kazandı ardından kendini gelecek olan, Fluxus hareketine hazırladı, Fluxus ile birlikte video art vb. birçok sanat disiplinin oluşumu başladı ve günümüz sanat ortamı meydana geldi (Mutlu, 2019).

20. yüzyılın ortalarında bilgisayar ve internetin ortaya çıkması, 21. yüzyılda ise yapay zekâ ve makine öğrenimi teknolojilerinin gündelik yaşamın bir parçası haline gelmesiyle resim sanatında da bu teknolojilerin etkileri görülmeye başlanmıştır. Hem resim sanatı dijitalleşmiş hem de resimde bir temsil olarak kullanılan beden, dijital araçlar ile üretilip sergilenmeye başlanmıştır. Öte yandan, eserle etkileşime geçen beden de, tıpkı eser gibi siber uzay ile etkileşime geçerek teknolojinin bir uzantısı olan beden formu oluşmuştur. Bedenin BİT ile eklemlenmesi, bedenin formunu değiştirirken bedenin bu yeni hali dijital resim sanatında temsil edilmiştir.

Üretiminde boya ve fırçanın yerine bilgisayarın ya da BİT'in kullanılmasıyla üretilen sanat dijital sanatı ifade etmektedir. Bu tanım, dijital sanatın temel aracını açıkça göstermektedir. Fırça ve boyaların yerini algoritmalar, kod, ekran ve matematiksel hesaplamalar almıştır. Bu ekseninde film, *video* ve *animasyon*, *Internet* ve *ağ sanatı*, *yazılım sanatı*, *sanal gerçeklik* ve *genişletilmiş gerçeklik* sanatları dijital sanat olarak sayılabilir (Çuhacı, 2007). Dijital sanatın ilk örneklerinden, Leon Harmon ve Ken Knowlton tarafından 1966 da üretilen 35mm'lik 8 kare mikrofilm, yazıcıdan basılarak bir fotoğraf haline getirilmiştir (Vinograd, 2019). Bu eser, dijital resim sanatında bedenin bir görüntüsünü temsil etmektedir.



Şekil 22. Study in Perception (Victoria ve Albert Müzesi)

1960'ların başında Harold Cohen, Aaron isimli bir program üretmiştir. Bir yapay zeka sanat üretim aracı olan Aaron, çizim biçimini taklit etmeye yönelik bir eser üretmek biçiminde değil, Cohen tarafından belirlenmiş algoritmik kodlara göre eser üretmektedir (Vass, 2024). Üreticisinin uzvu gibi hareket eden makine, yapay zeka ve insan birlikteliğinin bir örneğini oluşturmaktadır.



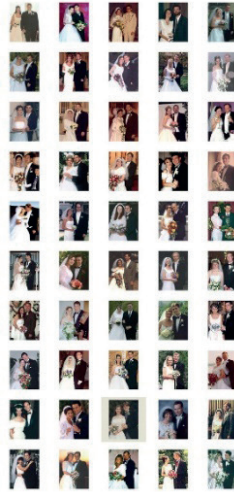
Şekil 23. Clarrisa, 1992 (www.katevassgalerie.com)

Bu araç ile üretilen *Clarrisa* eserindeki kadın bedeni, fiziksel anlamda bilinen bedenden oldukça farklı görünmektedir. Burada Leonardo da Vinci'nin insan bedeninin ölçülerini belirlediği *Vitruvius* eserine benzer türden bir düşünsel temellerin varlığı göze çarpmaktadır. Matematiksel hesaplama, bedenin formunu oluşturmaktadır. Yapay zekaya tanımlanan bilgi ekseninde, *Clarrisa*'nın üretildiği görülmektedir. Bu noktada beden, belirli bir duygu veya hikâye ekseninde çizilme durumundan uzaklaşarak makinenin statik bir şekilde çizim gerçekleştirdiği, anlamdan arınmış bir forma evrilmiştir.

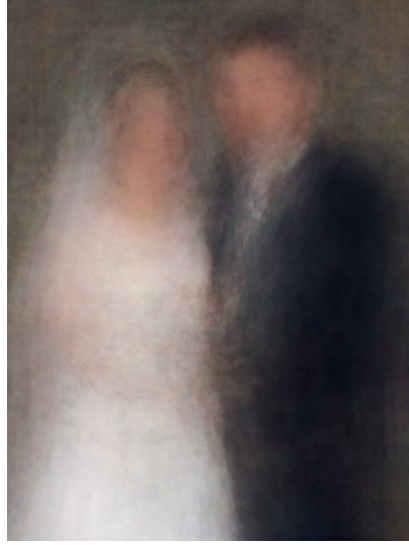


Şekil 24. Aaron (www.katevassgalerie.com/).

Jason Salavon ise, deneyimin resimsel kaydını mümkün olan en küçük birim olan piksele bölüp, tüm kaynak görüntüleri birleştirerek tek bir noktada toplamadan önce, bu küçük parçalara bölünmüş pikselleri algoritmik olarak yeniden konumlandırmıştır. Böylece, resim ilk anlamından çıkartılarak, anlamsal açıdan yeniden konumlandırılmıştır. Yeniden üretilen resim ise belirsiz ve net olmayan bir görüntüyü tanımlamaktadır. Bu yeniden konumlandırılma, modernizmin belirsizlik ve parçalanma özelliklerini ifade etmektedir. Jason Salavon, fotoğraflarda beden temsili kullanarak bedenin çağdaş toplumdaki temsiline yönelik bir eleştiriyi işaret etmektedir. Bedenin gitgide kaybolduğu ve anlamından koptuğu, parçalanarak yeniden üretildiğini açıklamaktadır (Cabinet, 2004).



Şekil 25. Newlyweds (www.cabinetmagazine.org)



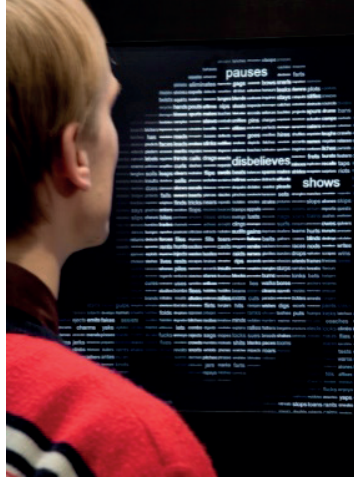
Şekil 26. Newlyweds (www.cabinetmagazine.org)

Dijital sanatın önemli temsilcilerinden Rafael Lozano-Hemmer'ın, *Shadow Box 1* eseri ise, yerleşik bir bilgisayarlı izleme sistemine sahip interaktif ekranlardan oluşan serisinin ilk parçasını oluşturmaktadır. Bu parça, uzanmış, dinlenen insanların sekiz yüz eşzamanlı videosunu göstermektedir. Bir katılımcı edildiği zaman, minyatür video portrelerinin uyanmasını tetiklemektedir. Böylece, yüzlerce insan aynı anda dönüp ziyaretçiye doğrudan bakarak kimin gözlemci, kimin gözlemlenen olduğunu sorgulayan tekinsiz bir deneyim yaşamaktadır (Hemmer, 2006). Sanatçı, Bentham'ın panooptikonuna benzettiği içinde bulunduğu dönemi yani bedenin gözetim sistemleri tarafından, gözetlenip kontrol edilmesi durumunu eleştirmektedir.



Şekil 27. Third Person, Shadow Box 1 (www.lozano-hemmer.com).

Shadow Box 2 eseri de benzer türden bir bedensel deneyimi içermektedir. Deneyimleyen, bir ekran ile iletişime geçerek gölgesini göstermektedir. Bu aşamada sözlüğün tüm fiilleri olan yüzlerce küçük kelime ortaya çıkmaktadır. Bu kelimeler, üçüncü şahıs olarak çekimlenerek görülmektedir. İzleyicinin portresi, silüetini doldurmak için otomatik olarak görünen aktif kelimeler tarafından gerçek zamanlı olarak çizilmektedir (DAM, 2021).



Şekil 28. Third Person, Shadow Box 2 (www.lozano-hemmer.com)

Burada kişi hem gerçek bedenini hem de BİT aracılığıyla üretilmiş sanal bedenini görmektedir. Böylece, beden posthuman olma durumu açıkça görülmektedir. Hem gerçek hem de sanal formunun biraradalığı bedeni, melez, yani hibrit bir biçime dönüştürmektedir. Bu noktada, Braidotti'nin ifadesi oldukça önemlidir. Ona göre beden, BİT ile iletişime geçtiğinde, sinir sistemi dışsallaşmaktadır. Bu dışsallaşma durumu, algısal bir değişikliği oluşturmaktadır. Görsel temsil kiplerinin, simülasyon kiplerine dönüşmesi biçiminde gerçekleşmektedir. Yani kişinin algısı sanal duruma uyum sağlayarak yeniden üretilmektedir. Böylece kişi biyodolayimli bir beden haline gelmektedir (Braidotti, 2013). Ekranda, kelimeler ekseninde üretilmiş olan dijital portre, *posthuman* olma durumunu açıkça göstermektedir. Beden hem fiziksel hem de sanal olarak var olmaktadır. Beden hem dijital deneyim alanı hem algoritmik kodların bir uzantısıdır.

1.2. Dijital Sanat Deneyimi: BİT ve Beden

Bilişim İletişim Teknolojileri sıklıkla ağa ulaşmayı mümkün kılan araçlar olarak tanımlanmaktadır. Buna ek olarak BİT, aynı zamanda ağın kendisini de tanımlamaktadır. Bu araçlar insanlar arasında iletişim kurmayı, iş süreçlerini gerçekleştirmeyi aynı zamanda eğlenmeyi sağlayan araçlardır. Yapay zeka, robotik gibi son teknoloji uygulamaları da BİT'i tanımlamaktadır. Kısacası BİT dijital gündelik yaşam pratiğinin içinde aktığı dijital teknolojilerle ilişkili tüm araçları tanımlamaktadır (Awati ve Pratt, 2019).

Bunlar cep telefonları, tabletler, bilgisayarlar, dijital müzeler, dijital oyunlar, ağ, VR gözlükleri, artırılmış gerçeklik içeren tüm uygulamalar biçiminde örneklendirilebilir. Tüm bunların ve farklı pek çok alandaki teknolojik gelişmelerin ilerlemesiyle birlikte tüm gündelik yaşamın enformasyon üzerinden işlediği yeni bir toplumsal yapı meydana gelmiştir.

Algoritmalar ve yapay zekâ kullanılarak enformasyonun ve işlenmesinin toplumsal, ekonomik ve politik süreçler üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olduğu bir tahakküm biçimine enformasyon rejimi diyoruz. Disiplin rejiminin aksine, sömürülen bedenler ve enerjiler değil, enformasyon ve verilerdir. Güç/iktidar elde etmenin belirleyici faktörü, üretim araçlarına sahip olmak değil, psikopolitik izleme, davranış kontrolü ve tahmin için kullanılan enformasyonlara erişimdir (Han, 2018).

Enformasyon kapitalizmi boyun eğdirme veya zorla uysallaştırma türünden yöntemlerle bedeni kontrol altına almamaktadır. Sistemin ideali uyumlu ve itaatkar olmak değildir. Enformasyon kapitalizmi tersine kendisini özgür ve yaratıcı olarak tanımlayan, kendini gerçekleştiren bedenler üretme isteğindedir (Han, 2018). Böylece devamlı kendini gerçekleştirme isteği, deneyim elde etme isteği içerisindeki bireylerin arzuları tetiklenerek bedenleri kontrol edilebilir. Deneyimden deneyime koşan beden, deneyimin nesnesi haline gelerek adeta bir meta haline gelmektedir. Bir eğlence deneyiminin içerisinde var olarak varlığını tanımlayan beden, deneyim gerçekleştirme değerleriyle var olmaya başlar. Han *Ritüellerin Yok Oluşuna Dair* isimli eserinde beden ve ritüeller arasındaki ilişkiyi şu şekilde tanımlamaktadır;

Ritüeller, cisimleştirme süreçleri ve bedensel sahnelemelerdir. Bir topluluğun geçerli düzen ve değerleri bedensel olarak deneyimlenir ve sağlamaştırılır. Bedene kaydedilir, dâhil edilir, başka bir deyişle bedensel olarak içselleştirilir. Dolayısıyla ritüeller cisimleşmiş bir bilgi ve bellek, cisimleşmiş bir kimlik, fiziksel bir bağlılık meydana getirir. Ritüel topluluk bir *topluluk bedenidir*. Böyle bir topluluk olarak da içinde fiziksel bir boyut barındırmaktadır. Dijitalleşme fiziksellikten arındırılmış bir etki yaydıkça, müşterek bağı zayıflatmaktadır. Dijital iletişim, fiziksellikten arındırılmış bir iletişimdir (Han, 2022).

Dijital bedenler ritüellerden arınmakta ve birer tüketim yüzeyine dönüşmektedir. Beden, bedeni beden kılan anlamsal yapılardan, bağlardan belirli hikayelerden sıyrıldığı bir durum içerisinde. Dijital sanat deneyim müzesini deneyimleyen beden de benzer bir durum içerisinde. Bu beden kendine ve topluma yabancı bir bedendir. Deneyim sırasında salt kendiliğiyle meşguldür, deneyimlediği eserlerin bağlamıyla ilgili olmaktan çok deneyimin yarattığı haz ile ilişkilidir. Eserlerin içerisindeki bedenlerin ritüellerinden, taşıdıkları ve günümüze getirdiği bellek ile ve anlamsal kodlarla ilgilenmez, sadece onları tüketme eğilimindedir.

Diğer yandan beden dijital durumunun BİT ile etkileşiminin en önemli noktası, aracın onu algısal olarak yeniden biçimlendirici formudur. Beden, dijital deneyim sırasında yeni bir görme biçimi ve bunun sonucunda yeni bir algısal durum ile yüzleşmektedir. Bunun sonucunda da anlamlandırma pratiği kökten değişmektedir. Burada dijital deneyim müzeleri, sanat eserleri aracılığıyla mekanın yeniden

üretmesini sağlayarak bedeninin dijital bir mekan deneyimini gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Burada ışık, ses, hareketli ekranlar, algoritmalar ve verilerle sanat eserlerinin yeniden üretilmiş formları sergiyi deneyimleyen bedeninin, hem de sanat eserlerindeki bedeninin yeniden üretilmesini sağlamaktadır. Bu aynı zamanda aracın yaratmış olduğu algısal çokluğa açılan bir durumu tanımlamaktadır.

Bu bağlamda bir BİT olarak tanımlanabilecek *X Media Art Museum* bedeninin formunu ve algısını yeniden biçimlendirmektedir. Müzede, *Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN'den NASA'ya İnsanlık ve Metaverse* dijital sergisi ekseninde, Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raphael, Boticelli'nin eserlerini dijital teknolojiler ve yapay zekânın kullanımı ekseninde yeniden üretilmiştir. Böylece yapay zekâ ile ressamın eserlerindeki beden formunun, algısının, duygusunun hatta bedenlerin hikayesinin yeniden yaratıldığı görülmektedir. Kullanılan projeksiyon haritalama tekniği, ışık ve ses ile eser ait olduğu bağlamından kopartılarak yeniden yaratmaktadır. Aynı zamanda katılımcının bedeninin tablonun içerisinde var olması, yürümesi, aynı anda birden çok tabloyu bir arada görmesi, fiziksel bedeninin eserinin içindeki bedenle etkileşim kurmasını sağlamaktadır. Böylece içinde yaşanan dönemde beden artarak dijital dolaylı bir hale gelmiştir. Bu hiç şüphesiz fiziksel olan bedenle, dijital bedeninin entegrasyonu ile oluşmaktadır. Bu noktada araç ise oldukça biçimlendirici bir formda meselenin merkezinde durmaktadır.

2. Yöntem

2.1. Dijital Otoetnografi Yöntemi ve Katılımcı Gözlem

Kişilerin bağlı olduğu toplumdaki davranışlarını, yaşama biçimini, kültürünü inceleyen etnografinin toplumun dijital dönüşümünün gerçekleşmesiyle dijital bağlamda gerçekleşen gündelik yaşamı da inceleyen bir araştırma alanı olarak öne çıktığı görülmektedir. Dijitali deneyimleyen bireylerin ağız içerisinde veya BİT ile etkileşimlerini gözlemek, kültürel bağlamda analiz etmek dijital etnografik araştırmanın bir yolunu tanımlamaktadır. Diğer yandan araştırmacının kendisi de BİT ile etkileşim halinde olarak yani katılımcı olarak, analiz gerçekleştirebilmektedir. (Pink vd., 2016). Araştırmacının kendisini BİT ile etkileşime girerek incelemesi, dijital otoetnografik bir yöntem olarak tanımlanmaktadır. Bu çalışmada araştırmacı, *Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN'den NASA'ya İnsanlık ve Metaverse* dijital sergisini kendi bedeni ekseninde deneyimleyerek, dijital otoetnografik bir araştırma gerçekleştirmiştir.

3. Bulgular

3.1. Tablonun Hem İçinde Hem Dışında: Beden

Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN'den NASA'ya İnsanlık ve Metaverse isimli dijital sergi ortalama yirmi beş dakikalık bir deneyim sunmaktadır. Kişi, geniş bir kapıdan içeri girdiğinde yalnızca boşluk içerisinde maddesel varlığını hissederek bir mekana ulaşmaktadır. Bu mekan, bir anda ışık, ses ve hareketli görüntülerin entegrasyonu ile bedeninin bir deneyimine dönüşmektedir. Bu deneyim, tuval

ile fiziksel bedeninin karşı karşıya olması durumundan, tuvalin mekanı kaplayan ekrana dönüştüğü, bedeninin de ekranın içerisine girdiği bir dönüşümü tanımlamaktadır. Bu dönüşüm, aynı zamanda bedeninin yeni bir formu olarak açıklanabilir. Bu noktada, Amber Case'nin görüşleri oldukça önemlidir. Ona göre, teknolojiyle etkileşim halinde olan beden, bir cyborga dönüşmektedir. Kişinin internette gezinmesi, tıklaması, dijital teknolojilerle etkileşim içinde olması, ekranları izlemesi fiziksel bedeninin ötesine geçmesi anlamını taşımaktadır. Bu durum, sadece bedeninin bir uzantısı değil, zihinsel algının bir uzantısıdır. İnsanın kullandığı aletler onun fiziksel bedenini değiştirmektedir. İletişim araçları ise sadece bedeni değil zihni de değiştirmektedir (Case, 2011).



Şekil 29. Dijital Deneyim 1

Tarihsel süreç içerisinde, gündelik yaşam pratiğine dair olan pek çok şey, üretim araçlarının dönüşmesiyle yeniden üretilmiştir. Araç, yani BİT bir tür biçimlendiricidir. Beden de bu dönüşümden etkilenmiştir. Hareketli ekranların bir uzantısı olmanın ötesinde onlarla iç içe geçmiş bir beden vardır artık. Sergiyi deneyimleyen kişi, bu ekranların üzerinde yürüyebilmekte, ekranların arasında dolaşabilmekte ışık ve ses aracılığıyla kendisini tablonun içerisinde hissetmektedir. Bu, aynı zamanda algısal bir değişimi de göstermektedir. Simülatif ortamda beden, başka bir bedeninin tarihsel bağlamına yerleşip orda kısa süreliğine kalıp başka bir bedeninin deneyimine açılmaktadır. Dolayısıyla, bu durum bedeni fiziksel bağlamının ötesinde, yeni bir bağlama yerleştirmektedir. Bu, hem teknoloji ile bağlı, hem de fiziksel olan bir arada olma durumudur.

Bedenin bu hali; aradalık hali başka bir deyişle "hibrit" olarak tanımlanmaktadır. Sergiyi deneyimleyen beden, artık *posthuman* bir bedendir. İnsanın BİT ile bütünleşmiş bedeni, onu algısal olarak yeni düzleme oturtmaktadır. Bedenin bu yeni formu, kapitalist sistemin yeniden üretiminin bir aracı olacak biçimde kullanılmaktadır (Braidotti, 2013).

3.2. Algısal Çeşitlilik

Bir müzede, tuval, fırça ve boya ile üretilmiş bir sanat eserinin karşısında duran kişi, fiziksel-bedensel bir deneyim yaşamaktadır. Bu deneyim, temelde duyulara dayalıdır. Tuvale bakmakta olan kişi, duyu

organı olan gözü aracılığıyla eseri algılamaktadır. Bu durum, bakmakta olduğu şey ile zihnindeki bilgilerin birleşimiyle ortaya çıkan bedensel bir görme ve anlamlandırma pratiğidir. Dijital sanat deneyim müzesindeki beden ise, BİT ile iletişime geçtiği için algısal bir değişim yaşamaktadır çünkü sanat eseri sadece bakan gözün ve görülen nesnenin ekseninde gerçekleşmemektedir. Hızla değişen göstergelerin bolluğu, hareketli ekranlar, ışık, ses vb. etkileşimi sonucunda bedenin görme başka bir deyişle anlamlandırma pratiği de değişmektedir. Bu noktada, Walter Benjamin'in "optik bilinçdışı" kavramı meselenin anlaşılmasında oldukça belirleyicidir. Benjamin bu kavramı kamera ekseninde kullanmıştır.

"Fotoğrafçı ne kadar usta olsa ve modeline ne kadar dikkatli poz verirse de izleyici, içinde geleceğin açıkça yuvalandığı ve geriye baktığımızda yeniden keşfedebileceğimiz, çoktan unutulmuş olan o anın dolaysızlığındaki farkedilmeyen noktayı bulmak için, gerçekliğin (adeta) özneyi onunla mühürlediği, burada ve şimdideki o minik ihtimal kıvılcımı için böylesi bir fotoğrafı aramaya dair dayanılmaz bir dürtü hisseder. Çünkü bu, göze değil kameraya konuşan bir başka doğadır: İnsan bilinciyle bilgilendirilmiş bir alanın, bilinçdışı ile bilgilendirilmiş bir alana dönüşmesi anlamında herşeyin üstünde bir 'öteki'. Oysa ki örneğin, sıklıkla sözü edilen yürüme eyleminin neyi kapsadığına dair bir fikrimiz vardır (yalnızca genel koşullarda), fakat birisi gerçekten adım attığında saniyenin bir kesiti boyunca neler olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur. Fotoğraf, ağır çekim ve büyütme aygıtlarıyla bir sırrı açığa çıkarıyor. Fotoğraf yoluyla, ilk kez bu *optik bilinçdışının* varlığını keşfediyoruz, tıpkı psikanaliz yoluyla içgüdüsel bilinçdışını keşfettiğimiz gibi." (Benjamin, 1999)

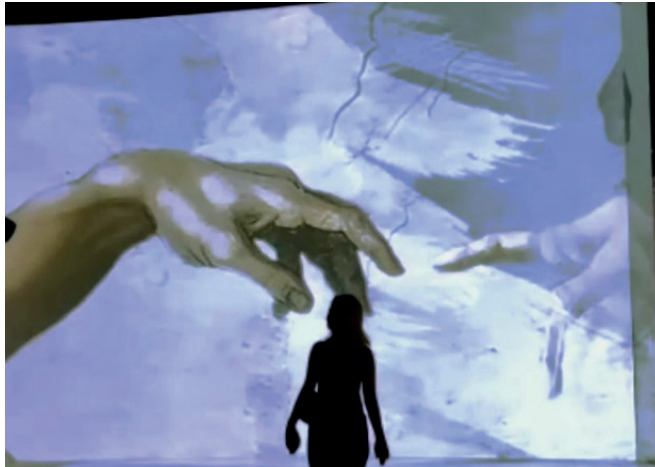


Şekil 30. Andrea del Verrocchio ve Leonardo da Vinci'nin "The Baptism of Christ" Eserinin Dijital Formu

Benjamin'in düşünceleri ekseninde sergi analiz edildiğinde, deneyimleyen, sanat eseri ile karşılaştığında sadece tek bir esere odaklanması mümkün değildir. Hızla değişen sanat eserleri ve eserlerdeki beden temsilleri, birbirinin içerisine girmiş şekilde hızla dönmektedir. Bu döngü, deneyimleyenin bilinçdışında eserin anlamını, bağlamını ve aurasını değiştirmektedir. Leonardo da Vinci'nin *The Baptism of Christ* eserinin tuval üzerindeki bilinen imgesi ve BİT ile yeniden üretilmiş hali, bilinçdışında yeni bir etki yaratmaktadır. İzleyici, tarihsel olarak eserin anlamını kavrarırken aynı zamanda biliçdışında geçmiş ve şimdinin senteziyle oluşan yeni bir anlamlandırma biçimi oluşmaktadır. İzleyicinin, BİT sayesinde esere daha yakından bakması, ses ve ışık aracılığıyla yeniden üretilmiş eseri deneyimlemesi, eserin yapısını değiştirmektedir. Bunun sonucunda, eserin algılanması yani bilinçdışında yarattığı etki de farklılaşmaktadır.

3.3. Anlamdan Arındırma: Beden

İçerisinde bedensel formların olduğu eser adeta mekanlaşmış bir formda ve fiziksel bedenli özneyi içine almaktadır. Onu tamamen kaplamaktadır. Bedenin beden tarafından örtülmesi durumu söz konusudur. Deneyimleyen izleyici, kapıyı geçtiği anda *Adem'in Yaradılışı* eseri tarafından içine çekilmektedir. BİT ile yeniden üretilen *Adem'in Yaradılışı* eseri Walter Benjamin'in belirttiği türden yeni bir kullanım değerine açılmaktadır; "(...) hakiki sanat eserinin biricik değerinin temeli törende, ritüelde, yani onun asıl kullanım değerinin gerçekleştiği yerde aranmalıdır." (Benjamin, 2013, s. 56). Bu, eserin fiziksel formuna erişemeyen kişilerin erişmesinin mümkün olduğu, hatta eserin içerisinde eseri deneyimleme fırsatının olduğu yeni bir kullanım değerine işaret etmektedir. Yani, sanatın geniş kitlelere erişiminin sağlanmasıyla tekniğin olanaklarının insanı yabancılaştırmasının ötesinde nasıl dönüştürücü ve anlamsal pratikler sağlayıcı toplumsal bir güç olarak kullanılabilirliğine dikkat çekmektedir. Tekniğin yarattığı kullanım değeri, temelde kapitalist sistemin yeniden üretim sürecinin bir uzantısı olarak işlev görmektedir. Bu noktada, sanat eserinin içerisindeki beden ve sergiyi deneyimleyen beden bu yeni kullanım değeriyle sistemin yeniden üretim sürecinin bir parçasını oluşturmaktadır.

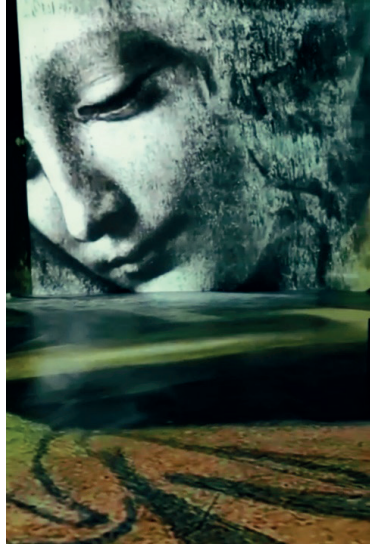


Şekil 31. Dijital Deneyim 2

Burada beden, teknoloji dolayımı hale gelirken aynı zamanda sanat eserinin yapısı da dönüşmektedir. Tarihsel süreçte, belirli toplumsal ve kültürel süreçlerle birlikte üretilen eserlerdeki bedenlerin, içinde buldukları bir anlam kümesi vardır. Portrede, mesele ruhu resmedebilmektir. Verilerin ve algoritmaların devreye girmesi, üretildikleri toplumsal pratiklerden eserleri kopartırken aynı zamanda efekt ve müziklerle yeniden üretilmektedir. Eserler, bağlı bulunduğu tarihsel süreç ve bağlamından uzaklaşarak yeniden farklı bir bağlamda yaratılmaktadır.

3.4. Bedenin Yönetimselliği: Tüklenen ve Tüketen

Sergiyi deneyimleyen kişi, kapıdan içeri girdiği anda sanat eserleri ondan izin almadan onu işgal etmeye başlamaktadır. Bu, oldukça önemlidir çünkü bedenin aracını yönetimselliğine bırakıldığı bir yapıyı açıklamaktadır. Beden, artık dijital sanat eserleri tarafından yakalanan ve uyumlandırılan bir forma dönüşmüştür.



Şekil 32. Leonardo da Vinci'nin Kadın Başı Eskizinin Dijital Formu

Data kümelerinin hakimiyetine giren beden, kendisine yöneltilen algılama biçimini hızlıca edinerek, şeylerin bilgisini yeniden edinmektedir. Burada, bedenin araç karşısında hakim olduğu yapı tersine dönerek aracın beden karşısında hakim olduğu bir yapı oluşmuştur. Öte yandan tüketim endüstrisi sanat ve bedeni birbirine eklemleyerek bedeni, tüketilebilir hale getirmektedir.

Sanat, sanat ile ilgili olanların ve üst sınıfın erişimindeyken eğlence endüstrisinin sanat üzerinde egemenlik kurmasıyla daha geniş kesimlerin erişimine açılmıştır. Tüm sınıfların erişimiyle birlikte sanat, geniş kitlelerin tüketim alanı haline gelmiştir. Böylece sanatın eğlence eksenli yeniden üretimi, bedeni de araçla birlikte şekillendirmiştir.

3.5. Veri Beden

Beden hareketli sanat eserlerinin içinde elektronikleşirken, eserlerdeki bedenlerde de benzer bir durum görülmektedir. Sergide, algoritmalar aracılığıyla yaratılan sanat eserleri birer veriye dönüşmüştür. Beden, bir veri olarak var olmaktadır. Biyolojik olan özne de veri tarafından ele geçirilerek, onun bir parçası haline gelmiştir. Veriyle iletişime geçen kişi, zamanla verinin bir formuna dönüşmektedir. Bu durum, Rönesans mantığının günümüzde de devam ettiğini açıklamaktadır. Öyle ki günümüzde teknolojik bir Rönesans gerçekleşmektedir. Rönesans düşüncesi, bireylere mitler aracılığıyla seslenerek onları biçimlendirirken günümüzde ise mitin formunun değiştiği görülmektedir. Bu bağlamda, dijital bedenli birey de, Rönesans mantığının bir uzantısı konumuna gelmiştir. Bu noktada, Katherine Hayles'in görüşleri, bedenin bugününü anlamak için oldukça önemlidir. Ona göre beden, kontrol edilen ve bilgi eksenli üretilen bir formdur. Hayles'e göre, sanal yaşam veya bilişsel süreçlerle entegre olmuş ya da etkileşim halindeki birey; posthumandır (Hayles, 1999). Bu açıdan sergi ekseninde bedenin hem veri olarak var olduğu hem de dijital ekranlarla etkileşim halinde olduğu görülmektedir. Bu sebeple deneyimleyen beden, posthumandır.

Sergide insanın ikili yapısının, beden-zihnin farklı özler olarak kavrandığının izleri görülmektedir. Beden, teknolojiyle eklenerek, dönüşmektedir. Sergi, zihnin gücünü öne çıkartarak bedenin hem maddesel hem melez bir form olarak tanımlanabilmesinin kapılarını aralamaktadır. Öznenin maddi formu (bedenli özne) devamlı evrilmektedir. Öznenin, melez formu da (bedenin teknolojiyle eklenildiği yeni formu) bu evrilmenin bir sonucudur. Bedenin bu formunun üretilmesini sağlayan ise zihnin töz olarak bu biçimlendirmeyi yönlendirmesidir. Şühesiz bu da serginin düşünsel temellerinin kaynağıdır. Bu düşünsel temeli sergi açılırken ekrana yansıyan da Vinci'nin sözlerine verilen referansla anlamak mümkündür.



Şekil 33. Sergi Görseli

Da Vinci'nin bu sözünün, Rönesans hümanizminin insan merkezli düşüncesinin; ünlü *Vitruvius Adamı*'nın üzerine inşa edilmesi türünden bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Bedenin oranlarının belirlendiği *Vitruvius Adamı*, özneyi, erkek olarak ve belli oranların içerisine sıkıştırmış diğer varlıkları ve bu oranların dışında olan insanları ise öteki olarak konumlandırmıştır. Bu bağlamda yukarıdaki söz de yine benzer düşünsel temellerin takip edildiğini göstermektedir. "Sanat bilmini inceleyin bilim sanatını inceleyin. Nasıl göreceğinizi öğrenin." ifadesi sanatın matematiksel ve nesnel verilere indirgenmesiyle açıklanabilir. Bu da tam olarak Kant'ın "apriorisine" açılmaktadır. Bedenin simülasyon olarak inşasının kapılarını aralamaktadır. Sergide deneyime sunulan da tam olarak budur. Teknolojinin ilerlemesinin bir yansıması olarak BİT araçları bedene yeni biçimini kavuşturmaktadır.

3.6. Dijital Avare Beden

Başka bir fiziksel bedenle temasının mümkün olduğunca az olduğu bu mekanda, beden yalnızca *görüntüyle sesle ve ışıkla* temas etmektedir. Bir teknoloji uzantısı olarak serginin gerçekleştiği ekran ile devamlı bir şekilde temas halinde olmak, bedenin bir yabancılaşma durumunu tanımlamaktadır.



Şekil 34. Dijital deneyim 3

Bu noktada, Nietzsche'nin görüşleri oldukça açıklayıcıdır. Ona göre, kişi bir farkında olmama durumu içerisinde. Kendisine uzaklaşmış, yabancılaşmıştır. Kendi özünün farkında değildir. Şeylerin bilgisi ve ne

yapması gerektiği ona pozitivizm tarafından öğretilmiştir. Bu, bilgi kümesi onun gerçeğini oluşturmakta ve yaşam sitalini belirlemektedir. Böylece, kendisini ve çevresini anlamlandırırken, kendisine öğretilen bilgiyi gerçek olarak kavrayarak, yabancı bir hale gelmektedir. Kendi özünü sorgulamaz, özünden kopuktur (Nietzsche, 2011)

Sergi deneyimi kişinin sadece kendisine değil, kendisi dışındakilere de yabancılaştığı bir kimliktir. Bireyin, kendisini dinleyecek ya da düşünecek bir vakti yoktur devamlı, hızlı bir şekilde hareket eden ekranlardan gözünü ayıramaz. Yanındaki bir kişiye dikkatini veremez. Kişi, bedeniyle birlikte izlediği eserlere yabancı hale gelmektedir.

Sergi deneyimi, bir yabancılaşmayı temsil etmektedir. Ekranların devamlı değişim halinde olması deneyimleyeni, devamlı farklı bir duyguya itmektir. Bu da “duygulanım bolluğu” olarak tanımlanabilecek türden bir durumu göstermektedir. Dijital deneyim, duygulanım bolluğunun merkezidir. Diğer yandan, beden de bu duygulanım bolluğunun merkezi haline gelmiştir. Böylece, kendisine sunulan hareketli ekranların şaşkınlığından kurtulması başka bir şey ile ilgilenmesi ya da gerçek bir duygu deneyimlemesi mümkün değildir. Ekranların hızla değişmesi kişinin bir duygu içerisinde uzun bir sürede kalmasının mümkün olmadığını da göstermektedir. Dijital ekranlar, anlık duygu üretmek için vardır. Deneyimleyen, değişen göstergeleri anlamak ile uğraşmaz. Böylesi türden bir dijital sergi deneyimi, anlamın ya da bilmenin değil tersine bedenin dijital avareliği olarak tanımlanabilir. Bu dijital bedenin bir özelliğidir.

4. Sonuç

Beden, Orta Çağ'da dinsel inanışlar çerçevesinde kutsanan ya da olumsuz olarak işaretlenen bir durumdayken, Rönesans ile birlikte bireyin ortaya çıkışıyla, dinsel formundan kurtularak bireyi tanımlayan bir forma kavuşmuştur. İlk olarak sıklıkla soyluların, üst sınıftan kişilerin bedenlerinin resmedildiği görülürken aynı zamanda kimliğin en önemli tanımlama araçlarından biri olan yüzün de bu dönemde sıklıkla resmedildiği görülmüştür. Devamında keşiflerle birlikte ticaretin gelişmesi sonucunda tüccar sınıfının oluşması eserlerde bedensel temsil olarak tüccarların görülmesini ortaya çıkartmıştır. Tarihsel sürecin bir sonucu olarak feodalitenin yıkılmasıyla güçlenen burjuva sınıfı yine bedenin yeni bir dönemine işaret etmiştir. Yine kadın bedeninin bu dönemde güzellik ekseninde çizildiği görülürken Rönesans ile birlikte insan bedeninde anatomi öne çıkmış insan bedeni belirli ölçüler ekseninde tanımlanmıştır.

Rönesans ve Aydınlanmayla birlikte bireyin ve aklın yükselişiyle portre, bedensel varlığın bir ifadesi olarak kullanılmıştır. Tarihsel koşulların bir sonucu olarak gerçekleşen Sanayi Devrimi, bedenin üretim ilişkilerinde kullanımını güdülerken endüstrileşmenin artmasıyla bedenin içsel huzursuzluğu ve buhranları resmedilmiştir. Kapitalizm ve modernitenin hız kazanmasıyla birlikte teknolojinin gelişmesi gündelik yaşam biçimini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Toplumsal ve kültürel olarak meydana gelen

bu değişimden elbette beden de etkilenmiştir. 19. yüzyılda bedenin kontrol ve disiplin ekseninde şekillendiği görülürken, beden iletişim teknolojileri çağında anlamından arındırılmış bir tüketim nesnesine dönüşmüştür. Bedenin bu durumu onun duygulanımı ve arzuları ekseninde kendi isteğiyle düşürüldüğü bir durumu tanımlamaktadır.

Bu noktada dijital sanat da bedeni biçimlendiren bir araç olarak dikkat çekmektedir. “*Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / CERN’den NASA’ya İnsanlık ve Metaverse*” sergisi bedenin fiziksel formunu dijital ile eklemleyerek bedeni teknoloji dolayimli bir forma kavuşturmuştur. Aynı zamanda dijital endüstrisi sanat ve bedeni birbirine eklemleyerek bedeni çarçabuk tüketilebilir hale getirmiştir. BİT ile bedenin algılama biçimi yerinden çıkartılmıştır. Sonrasında ise algı biçimi çeşitlendirilmiştir. Beden, fiziksel olan ile veri olan arasında bir arayüz haline gelmiştir. Kodların çözümlendiği fiziksel arayüz, kodlar tarafından yutularak yeni bir forma kavuşmuştur. Beden algısal olarak çeşitli algılama biçimlerinin aynı anda kullanıldığı, görmenin yeniden üretildiği bir alana dönüşmüştür. Öyle ki bu alan yabancılaşmanın, eğlencenin, verinin alanı haline gelmiş, tükenen ve tüketen bir forma bürünmüştür. BİT’in yönetimselliğinde parçalara ayrılıp devamlı yeniden üretilen beden, deneyim tarafından yakalanmıştır.

BEYANLAR / DECLARATIONS

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan eder.

Declaration of Conflict of Interest

The author has no conflicts of interest to declare.

Etik İlkeler Uyumluk Beyanı

“COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir:

Yazar bu çalışma için Etik Kurul onayı gerekmediğini beyan etmiştir.

Declaration of Compliance with the Ethical Principles

In line with the “COPE-Code of Conduct and Best Practice Guidelines for Journal Editors” the following statements are included:

The author declared that the Ethics Committee approval is not required for the study.

KAYNAKÇA

- Altın, B. (2017). *Optik bilinçdışı/Optical unconscious*. Başak Altın Görsel Sanatçı/Visual Artist. <https://basakaltin.blogspot.com/2017/09/normal-0-21-false-false-false-tr-x-none.html> Erişim tarihi: Temmuz 20, 2024
- Amselle, F. (2012). Bacon and Freud's self-portraits or the remains of the self. *Études Britanniques Contemporaines*, 43. <https://doi.org/10.4000/ebc.1326>
- Awati, R., & Pratt, M. K. (2019). *ICT (information and communications technology, or technologies)*. TechTarget. <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/ICT-information-and-communications-technology-or-technologies>
- Breton, D. L. (2018). *Yüz üzerine antropolojik bir inceleme*. (O. Türkay, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Benjamin, W. (2013). *Fotoğrafın kısa tarihi*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Braidotti, R. (2013). *İnsan sonrası*. (Ö. Karakaş, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Case, A. (2011). *We are all cyborgs now*. Le Corps en Question(s). https://corpsenquestions.com/uploads/scenes/11/events/transcription_anglaise_we_are_all_cyborgs_now.pdf
- Cabinet Dergisi. (2004). *Artist Project/100 Special Moments, Jason Salavon, 15*. Cabinet. <https://www.cabinetmagazine.org/issues/15/salavon.php>
- Corbin, A., Courtine, J. J., & Vigarello, G. (2008). *Bedenin tarihi 1: Rönesans'tan Aydınlanma'ya*. (S. Özen, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Corbin, A., Courtine, J. J., & Vigarello, G. (2011). *Bedenin tarihi 2: Fransız Devrimi'nden Büyük Savaş'a*. (O. Türkay, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital sanatlarda bedenin kullanımı* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Digital Art Museum. *Third Person, Shadow Box 1- 2*. Erişim tarihi: Ağustos 26, 2024, <https://dam.org/museum/>
- Dönmez İ. (2021). Francis Bacon'un "Otoportre İçin Çalışma" adlı resimleri üzerine bir inceleme, *Akdeniz Sanat Dergisi*, 15(28) 255- 267.

- Florenski, P. (2021). *Tersten perspektif*. (Y.T. Kılıç, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Foucault, M. (1987). *Söylemin düzeni*. (T. Ilgaz, Çev.). İstanbul: Hil Yayınları.
- Hayles, N. K. (1999). *How we become posthuman*. London: The University of Chicago Press.
- Han, B. C. (2018). *Enfokrasi dijitalleşme ve demokrasinin krizi*. (M. Özdemir, Çev) İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Han, B. C. (2022). *Ritüellerin yok oluşuna dair: Günümüzün bir topolojisi*. (A. Öz, Çev.). İstanbul: İnka Kitap.
- Lozano-Hemmer, R. (2006). Rafael Lozano-Hemmer. Erişim tarihi: Temmuz 20, 2024, <https://www.lozano-hemmer.com>
- Hearn, M. P. (2006). *Edvard Munch: The modern life of the soul*. Studio International. https://www-studiointernational-com.translate.goog/edvard-munch-the-modern-life-of-the-soul?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=sc
- Houbraken, A. (1976). *De groote schouburgh der Nederlantsche*. DBNL. https://www.dbnl.org/tekst/houb005groo01_01/houb005groo01_01_0320.php
- İpşiroğlu, N., & İpşiroğlu, M. (2009). Oluşum süreci içinde sanatın tarihi. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Karaalioğlu, O. (2017). 16. yüzyıldan 19. yüzyıla resim sanatında gündelik yaşamın temsili olarak beden. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(11), 752-762.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü*. (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Mutlu, M. (2019). *Oluşumundan günümüze dijital sanat ve öğrencilerin dijital sanatla ilgili görüşleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Nietzsche, F. (2011). *Ahlakın soykütüğü üzerine*. (A. İnam, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Lubow, A. (2006, Mart). *Edvard Munch: Beyond The Scream*. Smithsonian Magazine. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/edvard-munch-beyond-the-scream-111810150/>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. SAGE Publications.
- Şentürk, L. V. (2012). *Analitik resim çözümlenmeleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

White, M. (2001). *Leonardo ilk bilgin*. (A.A. Çağlayan Çev.). İstanbul: İnkılap.

Vass, K. (2024). *Harold Cohen: 'Once upon a time there was an entity named Aaron'*. Kate Vass Galerie, <https://www.katevassgalerie.com/blog/harold-cohen-aaron-computer-art>

Vinegard, E. (2019). *Dijital medya teknolojilerinin sanatın ve tasarımın yaygınlaşmasındaki yeri ve önemi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.

Şekil LİSTESİ

Şekil 1. Aziz Maxima ve Aziz Ansanus ile Müjde, Uffizi Galerisi <https://www.uffizi.it/en/artworks/annunciation-with-st-margaret-and-st-ansanus>, Erişim Tarihi: 01.04.2024.

Şekil 2. Isenheim Sunağı, Unterlinden Müzesi <https://webmuseo.com/ws/musee-unterlinden/app/collection/expo/34?lang=en>, Erişim Tarihi: 23.05.2024.

Şekil 3. Şansölye Rolin'in Madonnası Louvre Müzesi <https://www.louvre.fr/en/exhibitions-and-events/exhibitions/a-new-look-at-jan-van-eyck>, Erişim Tarihi: 18.02.2024.

Şekil 4. Portrait of a Man (Self Portrait?) 1433 National Gallery, London, <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jan-van-eyck-portrait-of-a-man-self-portrait>, Erişim Tarihi: 29.02.2024.

Şekil 5. Uyuyan Venüsü, Gemäldegalerie Alte Meister <https://gemaeldegalerie.skd.museum/en/exhibitions/highlights-of-the-gemaeldegalerie-alte-meister/>, Erişim Tarihi: 01.07.2024.

Şekil 6. Bir Adamın Portresi muhtemelen Jan Snoeck, National Gallery of Art <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.50722.html>, Erişim Tarihi: 10.02.2024.

Şekil 7. Vitruvius Adamı (Gallerie dell'Accademia <https://www.gallerieaccademia.it/en/study-proportions-human-body-known-vitruvian-man>, Erişim Tarihi: 01.07.2024.

Şekil 8. Bir Kadının Portresi (Galleria Nazionale di Parma <https://www.museionline.info/musei/galleria-nazionale-di-parma>, Erişim Tarihi: 01.08.2024.

Şekil 9. Kumaşçılar Loncası Müfettişleri (Rijksmuseum <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/vergelijker/Staalmeesters--0e33e730-adbb-43f8-db50-08dd0ada1d5e>, Erişim Tarihi: 08.08.2024.

- Şekil 10.** Otoportre (Kunsthistorisches Museum <https://www.khm.at/objektdb/detail/1516/?offset=25&lv=list>, Erişim Tarihi: 08.08.2024.
- Şekil 11.** Neşeli Aile (Rijksmuseum <https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/object/Het-vrolijk-huisgezin--f6c4f4db1681a8704b372bda0183623b?query=Steen&collectionSearchContext=Art&page=1&sortingType=Popularity>, Erişim Tarihi: 13.03.2024.
- Şekil 12.** Su Sürhili Genç Kadın (The Metropolitan Museum of Art [The Metropolitan Museum of Art https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437881](https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437881)
- Şekil 13.** Gitar Çalan Kız (Kenwood House <https://artsandculture.google.com/story/the-guitar-player/kQKyc0LgiM8Ulg>, Erişim Tarihi: 15.05.2024.
- Şekil 14.** 3 Mayıs 1808 (Museo Nacional del Prado <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-3rd-of-may-1808-in-madrid-or-the-executions/5e177409-2993-4240-97fb-847a02c6496c>, Erişim Tarihi: 13.04.2024.
- Şekil 14.** 3 Mayıs 1808 (Museo Nacional del Prado <https://artsandculture.google.com/asset/the-monomania-of-envy-also-known-as-the-hyena-of-the-salp%C3%AAtri%C3%A8re-th%C3%A9odore-g%C3%A9ricault/WgGIDuoXcSniMw?hl=en>, Erişim Tarihi: 19.05.2024.
- Şekil 15.** The Monomania of Envy (Musée des Beaux-Arts de Lyon <https://www.mba-lyon.fr/fr/fiche-oeuvre/la-monomane-de-lenvie>, Erişim Tarihi: 13.03.2024.
- Şekil 16.** Medusa'nın Salı, Louvre Müzesi, <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010059199>, Erişim Tarihi: 20.03.2024.
- Şekil 17.** Taş Kırıcıları (1945'e kadar Gemäldegalerie Alte Meister Dresden) https://en.wikipedia.org/wiki/The_Stone_Breakers, Erişim Tarihi: 13.03.2024.
- Şekil 18.** Buğday Elekleri, Museo de Bellas Artes de Nantes, <https://musedartsdenantes.nantesmetropole.fr/collections/art-du-19e1%b5%89/>, Erişim Tarihi: 13.03.2024
- Şekil 19.** Üçüncü Sınıf Taşıma (The Metropolitan Museum of Art, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436095>, Erişim Tarihi: 13.06.2024
- Şekil 20.** Otoportre Çalışması <https://www.francis-bacon.com/artworks/paintings/study-self-portrait>, Erişim Tarihi: 13.06.2024.

Şekil 21. Melenkoli (National Museum of Norway <https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NG.M.02813>)

Şekil 22. Study in Perception, (Victoria ve Albert Müzesi <https://collections.vam.ac.uk/item/O239963/studies-in-perception-i-print-harmon-leon/>)

Şekil 23. Clarrisa,1992 (www.katevassgalerie.com/, Erişim Tarihi: 25.06.2024)

Şekil 24. Aaron, (www.katevassgalerie.com/, Erişim Tarihi: 25.06.2024)

Şekil 25. Newlyweds, (www.cabinetmagazine.org, Erişim Tarihi: 30.06.2024)

Şekil 26. Newlyweds, (www.cabinetmagazine.org, Erişim Tarihi: 30.06.2024)

Şekil 27. Third Person, Shadow Box 1 (www.lozano-hemmer.com, Erişim Tarihi: 30.06.2024)

Şekil 28. Third Person, Shadow Box 2 (www.lozano-hemmer.com, Erişim Tarihi: 30.06.2024)

Şekil 29. Dijital Deneyim 1, *Fotoğraf: Araştırmacı tarafından çekilmiştir, 2022*

Şekil 30. Andrea del Verrocchio ve Leonardo da Vinci'nin "The Baptism of Christ" Eserinin Dijital Formu, *Araştırmacı tarafından çekilmiştir, 2022*

Şekil 31: Dijital Deneyim 2, Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / Cern'den Nasa'ya İnsanlık ve Metaverse" Dijital Sergi Fotoğrafı, *Fotoğraf: Araştırmacı tarafından çekilmiştir, 2022.*

Şekil 32. Leonardo da Vinci'nin Kadın Başı Eskizinin Dijital Formu, *Fotoğraf: Araştırmacı tarafından çekilmiştir, 2022*

Şekil 33. Sergi Görseli, Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / Cern'den Nasa'ya İnsanlık ve Metaverse" Dijital Sergi Fotoğrafı, *Fotoğraf: Araştırmacı tarafından çekilmiştir, 2022.*

Şekil 34. Dijital deneyim 3, Leonardo da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği / Cern'den Nasa'ya İnsanlık ve Metaverse" Dijital Sergi Fotoğrafı, *Fotoğraf: Araştırmacı tarafından çekilmiştir, 2022*