



**SANATTA GERÇEKLİK VE SANALLIK ÜZERİNE
BİR ÇÖZÜMLEME**

Fatih TAŞCI

Sanatta Yeterlik Tezi

Resim Ana Bilim Dalı

2023

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA BİLİM DALI
RESİM BİLİM DALI

SANATTA GERÇEKLİK VE SANALLIK ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME
(An Analysis on Reality and Virtuality in Art)

SANATTA YETERLİK TEZİ

Fatih TAŞCI

Danışman: Doç. Dr. Serhat ERDEM

Erzurum
Haziran, 2023

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Fatih TAŞCI tarafından hazırlanan “Sanatta Gerçeklik ve Sanallık Üzerine Bir Çözümleme” başlıklı çalışması 16 / 06 / 2023 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Resim Ana Bilim Dalı, Resim Bilim Dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Prof. Dr. Derya ÖCAL <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Danışman:	Doç. Dr. Serhat ERDEM <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Prof. Dr. Orhan TAŞKESEN <i>Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Doç. Dr. Cemile Didem ÖZİŞİK <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Doç. Dr. Özcan DEMİR <i>Dicle Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

.... / / 2023

Aslı ıslak imzalıdır

Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum “Sanatta Gerçeklik ve Sanallık Üzerine Bir Çözümleme” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

16 / 06 / 2023

Aslı ıslak imzalıdır

Fatih TAŞCI

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☒ Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında büyük desteği olan ve araştırma sürecinde bilgi, tecrübe ve hoşgörüsüyle beni yönlendiren başta danışmanım Doç. Dr. Serhat ERDEM hocam olmak üzere tez izleme komitesi jüri üyelerim olan Prof. Dr. Derya ÖCAL'a ve Doç. Cemile Didem ÖZİŞİK hocama, tez savunmasında jüri üyesi olarak yer alan Doç. Dr. Özcan DEMİR ve Prof. Dr. Orhan TAŞKESEN hocama desteklerinden dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Araştırma sürecinde beni maddi ve manevi olarak yalnız bırakmayan anneme, babama, kardeşlerime ve yine bu süreçte yanımda olan arkadaşlarıma sevgi ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Fatih TAŞCI

ÖZ

SANATTA YETERLİK TEZİ SANATTA GERÇEKLİK VE SANALLIK ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME

Fatih TAŞCI

Haziran 2023, 216 Sayfa

Amaç: Bilim ve teknolojinin sanatla olan ilişkisi, sanayi devrimiyle başlamasıyla birlikte, bilgisayar teknolojilerinin ortaya çıkışıyla ifade edilebilir. Bu bağlamda, tez çalışmasında, sanatta gerçekliğin dijital teknolojiler ile birlikte geçirdiği dönüşüme odaklanılmıştır. Bu çerçevede, Baudrillard'ın Hiper-Realizm kuramı bağlamında, sanat üzerinde ortaya çıkan simülasyon etkisi ve gerçeğin yerini alan sanallık üzerine çalışmanın yürütülmesi amaçlanmıştır.

Yöntem: Nitel araştırma yöntemlerinde yer alan içerik çözümleme tekniği kullanılarak çalışma gerçekleştirilmiştir. Evren ve örneklemini, Gerçeklik ve sanallık ilişkisi çerçevesinde ortaya çıkan sanatsal eylemler veya dönemler, sanat nesnesi, beden, sanat pazarı, estetik, izleyici ve mekân üzerinden ortaya çıkan eserler oluşturmuştur. Çeşitli yerli ve yabancı kitap, dergi, makale vb. kaynaklardan yararlanılarak, alanyazın taramasında elde edilen verilerin içerik analizi yapılmıştır.

Bulgular: Yapılan kapsamlı araştırma neticesinde sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında ortaya çıkan, sanat pazarı üzerinde yaygınlık kazanan nft sanatı örneği, sergileme yöntemi olarak metaverse ve sanal gerçeklik teknolojileriyle sunulan sanal müzeler-sergiler, sanat alanında sanal mekân, sanal beden, sanal nesne ve estetiğin sanat üzerinde kullanım alanlarının dönüşüme uğradığı, bu bağlamda gerçekliğin yerini alan sanallık sanat alanında ikinci bir yaşam ortaya çıkarmıştır.

Sonuçlar: Sonuç olarak sanatta gerçeklik ve sanallık üzerine bir çözümle olarak geçen bu çalışmada, sanatın teknolojiyle birlikte, sanat eseri, sanatta mekân, beden, izleyici, sanatçı, sanat pazarı ve estetik üzerine yaşadığı dönüşümle ilgili ortaya çıkan sonuçlara odaklanılmıştır. Bu bağlamda sanatın dijitalleşmesi, sanatta sanal olgusunun yer almasına ve gerçeklikle ilişkilendirilmesine sebep olmuştur. Bu sebeple de sanatın yeni aracı olan sanallık, sanat üzerinde ikinci bir dünya yaratarak sanat eserin sanal olarak üretilmesine, mekân, beden, estetik gibi yeni kavram ve olguları, sergileme, yöntem ve kullanım alanlarını genişletmiştir.

Anahtar Kelimeler: gerçeklik, sanallık, sanal gerçeklik teknolojileri, dijital sanat, nft sanatı, metaverse, sanal mekân, sanal beden, sanal nesne, estetik

ABSTRACT

PROFICIENCY IN ART THESIS AN ANALYSIS ON REALITY AND VIRTUALITY IN ART

Fatih TAŞCI

June 2023, 216 Pages

Purpose: The relationship of science and technology with art can be expressed with the emergence of computer technologies, starting with the industrial revolution. In this context, the thesis focuses on the transformation of reality in art with digital technologies. In this framework, it is aimed to conduct a study on the simulation effect on art and virtuality that replaces reality in the context of Baudrillard's Hyper-Realism theory.

Method: The study was carried out using the content analysis technique, which is included in the qualitative research methods. The universe and its sample consisted of artistic actions or periods that emerged within the framework of the relationship between reality and virtuality, works that emerged through the art object, body, art market, aesthetics, audience, and space. Various domestic and foreign books, magazines, articles, etc. The content analysis of the data obtained in the literature review was made by using the sources.

Findings: As a result of the extensive research, the example of nft art that emerged in the context of reality and virtuality in art and became widespread on the art market, virtual museums-exhibitions presented with metaverse and virtual reality technologies as an exhibition method, the use of virtual space, virtual body, virtual object and aesthetics on art in the field of art. In this context, virtuality, which has replaced reality, has created a second life in the field of art.

Conclusions: As a result, this study, which is considered a solution on reality and virtuality in art, focuses on the results of the transformation that art has experienced with technology, on the work of art, space in art, the body, the audience, the artist, the art market and aesthetics. In this context, the digitalization of art has caused the virtual phenomenon to take place in art and to be associated with reality. For this reason, virtuality, which is the new tool of art, has created a second world of art, expanding new concepts and phenomena such as space, body, aesthetics, exhibition, method, and usage areas to the virtual production of the work of art.

Keywords: reality, virtuality, virtual reality technologies, digital art, nft art, metaverse, virtual space, virtual body, virtual object, aesthetics

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	iii
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	ix
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ.....	xii
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	6
SANAT VE GERÇEKLİK.....	6
Sanat Kavramı	6
Gerçeklik Kavramı	8
Sanatta Gerçeklik	11
Antik Yunan'dan Günümüze Sanatta Gerçeklik ve Kuramsal Yaklaşımlar	14
Antik Yunan Sanatında Gerçeklik.	14
Rönesans Sanatı ve Sonrasında Gerçeklik.	22
19. Yüzyıl Sanatında Gerçeklik.	32
Modernizm Dönemi Sanatında Gerçeklik.....	36
Postmodern Dönem ve Sanatta Gerçeklik.....	44
İKİNCİ BÖLÜM	56
SANATTA DİJİTALLEŞME VE SANAL GERÇEKLİK	56
Sanatta Dijitalleşmenin Tarihsel Süreci	59
Dijital Sanat.....	70
Dijital Sanatın Formları.....	74
Robotik Sanat_Sibernetik Sanat.....	74
Net (İnternet/Web/Ağ) Sanatı.	82
Dijital Heykel.	86

Dijital Enstalasyon.	91
Dijital Performans.	99
Yazılım Sanatı.	104
Gerçeklik ve Sanallık Eksenli Yeni Sanatsal Yönelimler.	109
Sanal Gerçeklik.	109
Artırılmış Gerçeklik.	118
Karma Gerçeklik.	124
Genişletilmiş Gerçeklik.	128
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.	129
SANATTA GERÇEKLİK VE SANALLIK ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME	129
Araştırmanın Metodolojisi	129
Araştırmanın Amacı.	129
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.	130
Araştırmanın Sınırlılıkları.	131
Varsayımlar.	132
Terim ve Tanımlar.	132
Araştırmanın Yöntemi.	134
Evren ve Örneklem.	134
Veri Toplama Araçları.	135
Bulgular.	135
Sanatın Sanal Ticareti: NFT Sanatı Örneğinde.	135
Sergileme Yöntemi Olarak Sanallık.	139
Sanal Müzeler, Galeriler ve Sergiler.	143
Sanatta Değişen Mekân Kavramı Üzerine Çözümleme.	149
Sanatta Değişen Beden Kavramı Üzerine Çözümleme.	154
Sanatta Değişen Sanat Eseri Kavramı Üzerine Çözümleme.	159
Sanatta Değişen Estetik Kavramı Üzerine Çözümleme.	161
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	165
Tartışma.	165
Sonuç.	174
Öneriler	184
KAYNAKÇA	185
ÖZ GEÇMİŞ.	200

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. <i>Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Gelişim Süreci</i>	111
--	-----



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.	<i>Myron, Discobolos, M.Ö. 460-450, Bronz Heykel</i>	15
Şekil 2.	<i>Praksiteles, Hermes and The Infant Dionysos, M.Ö. 4. Yy., Heykel</i>	16
Şekil 3.	<i>Hagesandros, Athenodoros ve Polydoros, Laocoon et ses fils, M.Ö. 25. Yy., Heykel</i>	16
Şekil 4.	<i>Zeuxis, Still Life with four Bunches of Grapes, İ.Ö. 5. Yy., Resim</i>	17
Şekil 5.	<i>Masaccio, The Holy Trinity, 1427, Duvar Resmi</i>	22
Şekil 6.	<i>Jan Van Eyck, The Arnolfini Portrait, 1434, Meşe Üzerine Yağlı Boya</i>	23
Şekil 7.	<i>Leonardo da Vinci, Mona Lisa, 1502, Tuval Üzerine Yağlı Boya</i>	25
Şekil 8.	<i>Leonardo da Vinci, The Last Supper, 1495-1498, Duvar Resmi</i>	25
Şekil 9.	<i>Michelangelo, Moses, 1513-1515, Mermer Heykel</i>	26
Şekil 10.	<i>Caravaccio, Judith Heading Holofernes, 1509, Tuval Üzerine Yağlı Boya</i>	28
Şekil 11.	<i>Bernini, Ecstasy of Saint Teresa, 1645-52, Mermer Heykel</i>	28
Şekil 12.	<i>Johannes Vermeer, Girl with Pearl Earrings, 1665, Tuval Üzerine Yağlı Boya</i>	29
Şekil 13.	<i>Jacques Louis David, The Death of Marat, 1793, Tuval Üzerine Yağlı Boya</i>	30
Şekil 14.	<i>Gustave Courbet, The Painter's Studio: A Real Allegory Summing Up Seven Years of My Life as an Artist, 1854-55, Tuval Üzerine Yağlı Boya</i>	34
Şekil 15.	<i>Edouard Manet, The Execution of Emperor Maximilian, 1867, Tuval Üzerine Yağlıboya</i>	35
Şekil 16.	<i>Pablo Picasso, Les Demoiselles d'Avignon, 1907, Tuval Üzerine Yağlıboya</i>	37
Şekil 17.	<i>Pablo Picasso, Bull's Head, 1942, Heykel</i>	38
Şekil 18.	<i>Marcel Duchamp, Fountain, 1917, Hazır Nesne</i>	39
Şekil 19.	<i>Marcel Duchamp, First Papers of Surrealism (Otuz kilometrelik ip), 1942, Mekâna Yerleştirme</i>	40
Şekil 20.	<i>El Lissitzky, Proun Room, 1923, Mekâna Yerleştirme</i>	40
Şekil 21.	<i>Yves Klein, Le Vide, 1958, Enstalasyon</i>	41
Şekil 22.	<i>Fernandez Arman, Le Plein, 1960, Enstalasyon</i>	42
Şekil 23.	<i>Van Gogh, A Pair of Shoes, 1886, Tuval Üzerine Yağlıboya</i>	44
Şekil 24.	<i>Andy Warhol, Brillo Box, 1970, Hazır Nesne</i>	46
Şekil 25.	<i>Jeff Koons, New Shelton Wet/Dry Doubledecker, 1981, Hazır Nesne</i>	47
Şekil 26.	<i>Chris Burden, Shoot, 1971, Performans</i>	48

Şekil 27. Orlan, 5. Estetik Ameliyat Gösterisi, 1991, Performans	49
Şekil 28. Denis Peterson, Dust to Dust, 2001-2006, Tuval Üzerine Yağlıboya.....	50
Şekil 29. Ron Mueck, In Bed, 2005, Karışık Teknik Heykel	51
Şekil 30. Marcel Duchamp, Dönen Cam Plaklar, 1920, Elektrik Motoru ve Demir Heykel.	62
Şekil 31. Benjamin F. Laposky, Osilasyon 40, 1952, Elektronik Görüntüleme.....	64
Şekil 32. Herbert W. Franke, Albert Einstein'in Portresi, 1973, Ofset Litograflar	64
Şekil 33. Efraim Arazi, Computer and Automation Dergisi, Ocak 1963 Sayısı Kapağı	65
Şekil 34. Gorges Nees, Schotter, 1969, Litografi Baskı.....	66
Şekil 35. Kenneth Knowlton ve Leon Harman, Studies on Bare/Detection, 1967, Serigrafi.	67
Şekil 36. Charles A. Csurik, Venus in the Garden Frame 64, venus series, 2005, Lightjet Baskı.....	67
Şekil 37. Nam June Paik, TV Buddha, 1974, Enstelasyon.....	69
Şekil 38. Nam June Paik ve Shuya Abe, Robot K-456, 1964, Robot.....	76
Şekil 39. Tom Shannon, Squat, 1966, Robot.....	76
Şekil 40. Edward Ihnatowicz, The Senster, 1969-70, Robot.....	77
Şekil 41. Stelarc, The Third Hand, 1981, Robotik Performans	78
Şekil 42. Louis Philippe Demers, The Blind Robot, 2012, Dokunmatik ve Etkileşimli Robot	79
Şekil 43. Harold Cohen ve AARON, Renklendirme Çalışması, 2007, Enstalasyon	80
Şekil 44. AARON'un Cohen'den Bağımsız Olarak Renklendirdiği Çalışma.....	80
Şekil 45. İlk Robot Sanatçı Ai-Da 2019, Yapay Zekâ ile Ortaya Çıkmış Resimler.....	81
Şekil 46. Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans, wwwwwwwww.jodi.org, 1995, HTML Kaynak Kodu	83
Şekil 47. Jake Tilson, The Cooker, 1997, Websitenin Arayüzü	84
Şekil 48. Kenneth Snelson, Chain Bridge Bodies, 1989, 3D Modelleme Sanal Heykel	88
Şekil 49. Dan Collins, Twister, 2003, 3B Baskı Heykel.....	89
Şekil 50. Giuseppe Randazzo, Stone Fields 00, 2009, 3B Baskı Heykel.....	90
Şekil 51. Jeffrey Shaw, Legible City, 1989, Dijital Enstalasyon	95
Şekil 52. Jeffrey Shaw, Virtual Museum, 1991, Dijital Enstalasyon	96
Şekil 53. Ervin Redl, Matrix II, 2000-2011, Dijital Enstalasyon.....	96
Şekil 54. TeamLab, Memory of Topography, 2018, Dijital Enstalasyon.....	97
Şekil 55. Refik Anadol, Infinity Room, 2015, Dijital Enstalasyon	98
Şekil 56. Refik Anadol, Machine Hallucinations, 2019-2020, Dijital Enstalasyon.....	98
Şekil 57. Stelarc, Exoskeleton, 2003, Robotik Performans.....	102
Şekil 58. Stelarc, Ear on Arm, 2007, Robotik Performans	102

Şekil 59. Klaus Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, Apparition, 2004, Dijital Performans.....	103
Şekil 60. Claire Bardainne ve Adrien Mondot, Hakanai, 2013, Dijital Performans.....	103
Şekil 61. Reza Ali, Lormalized, 2010, Prints & Custom Software.....	107
Şekil 62. Refik Anadol, Wind Of Boston, 2017, Data Painting.....	108
Şekil 63. Char Davies, Osmose, 1995, Sanal Gerçeklik Ortam Odaklı Çalışma	115
Şekil 64. Anna Zhilyaeva, M. Kemal Atatürk, 2020, Sanal Gerçeklik Teknolojisiyle Resim	116
Şekil 65. Jonathan Yeo, Oto-portre, 2017, Sanal Gerçeklik Teknolojisiyle Heykel	117
Şekil 66. Marina Abramoviç, Rising, 2018, Sanal Gerçeklik Teknolojileriyle Performans	118
Şekil 67. Jhon Craig Freeman ve Gerg Ulmer, School Shootings eMorial, 2013, Artırılmış Gerçeklik	122
Şekil 68. Cristo ve Jeanne-Claude, Londra Mastaba AR, 2020, Artırılmış Gerçeklik	123
Şekil 69. Özgür Ballı, Grotesqua Series-I, 2017, Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Uygulaması	124
Şekil 70. Özgür Ballı, İnternet, 2021, Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Uygulaması	124
Şekil 71. Milgram ve Kishino, Simplified representation of a Reality-Virtuality Continuum	125
Şekil 72. Mat Collishaw, Thresholds (Eşikler), 2018, Karma Gerçeklik Sergisinden Görüntü	127
Şekil 73. Kevin McCoy ve Anil Dash, Quantum, 2014, NFT Jpeg	137
Şekil 74. Bepple (Mike Winkelmann), The First 5000 Days, 2021, NFT Jpeg	138
Şekil 75. Murat Yıldırım, Furry Artworks, 2020, NFT	139
Şekil 76. Ken Goldberg, Telegarden, 1995-2004, Robotik ve İnteraktif Uygulama	141
Şekil 77. MORI Building Digital Art Museum, Tokyo	145
Şekil 78. Mixed Reality Museum Kyoto.....	146
Şekil 79. Cleveland Sanat Müzesi, Artlens sergisinden görüntü	146
Şekil 80. HTC, Mona Lisa: Beyond the Glass, Louvre Müzesinden görüntü	147
Şekil 81. Decentraland Metaverse platformu kültür festivalinden bir sergi görünümü	148
Şekil 82. İş Bank Sanat, Resimlerle Boğaziçi Yolculuğu sergisi, Decentraland Metaverse platformundan görüntü	148
Şekil 83. Akbank Sanat, Açık Kart Metaverse Sergisinden Görüntü	149
Şekil 84. Jason M. Allen, Théâtre D'opéra Spatial, 2022, Yapay Zekâ Teknolojisi.....	157

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

AI	: Artificial intelligence (Yapay Zeka)
AR	: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
DAPTTF	: The Digital Art Practices & Terminology Task Force (Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü)
HTML	: HyperText Markup Language (Hiper Metin İşaretleme Dili)
MMO	: Massively Multiplayer Online (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi)
MÖ	: Milattan Önce
MR	: Mixed Reality (Karma Gerçeklik)
NFT	: Non-Fungible Token (Nitelikli Fikri Tapu)
TDK	: Türk Dil Kurumu
VR	: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
WWW	: Word Wide Web (Dünya Çapında Ağ)
XR	: Extended Reality (Genişletilmiş Gerçeklik)

GİRİŞ

Sanatta gerçeklik kavramı geçmişten günümüze kadar sanat tarihi içerisinde var olagelmiş bir kavramdır. Sanat gerçekliğin farklı biçimlerini sunmak ve yeni teknik yöntemler ortaya çıkararak gerçekliği sunmak ister. “Sanatçı, eseri vasıtasıyla izleyiciyle iletişim kurarken aslında ona metaforik anlamda da olsa başka dünyaların olduğunu anlatmaya çalışır” (Aydoğan, 2020, s.1). Bu bağlamda, gerçeğin tanımı ve sanatla ilişkisi üzerine değerlendirmek gerekirse, Erdem’in de (2015, s.1) ifade ettiği gibi gerçek kavramı, “aslında tüm felsefe tarihinin en önemli sorunlarından biri olmuştur. İnsanın, insan ve doğa ile olan ilişkisinin temelinde gerçeklik problemi yatmaktadır. Gerçeğin ne olduğu sorusunun cevabını felsefe ve doğa bilimleri ile arayan insan, bulduklarını sanat aracılığı ile ifade etmeye çalışmaktadır”. Platon, sanatın, gerçeğe özel bir ilişki kuran, gerçeği deneyimlememize imkân sağlayan özel bir üretim olduğunu varsaymakta ve gerçeklikle ilgili olarak, “gerçekliğin ne olduğu’, ‘neyin gerçekten var olduğu’ temel soruya, gerçekliğin madde ya da dış dünyada değil de dış dünyadaki şeylerin idealarında olduğu yanıtını vermiştir” (Cevizci, 2017, s.1514). Bu sebeple de sanatta var olan resimsel ve nesnel gerçekliğin Antik Yunan döneminden günümüze kadar farklı fikir-düşünce ve betimlemeleri ile gerçeklik kavramı sanatta önemli bir olgu oluşturmuştur.

Sanat alanında gerçekliğin ilk adımlarını oluşturan mağara duvar resimleri altında yatan gerçeklikten ve sanatın doğayı taklit etmesinden başlayarak kutsal mekanların duvarlarında, resimde veya yüzeyde gerçekliği yakalama tutkusu 20. yüzyıla kadar birçok sanatçıyı etkisi altına almış ve bu tutku artarak devam etmiştir. İlerleyen süreçte sanatta gerçeklik anlayışı resimsel yüzey olmaktan çıkarak gerçek nesnelerin kullanıldığı bir sanatsal anlayış ve devamında mekânın sanata dahil olması ile birlikte hem gerçek mekânın hem de nesnenin bir arada sergilendiği nesnel gerçeklik anlayışı benimsenmiş ve devam etmiştir. Umberto Eco’nun (1992, s.213) “sanat, nesnel gerçeklik ve öznel duyumlardan oluşur. Sanat yapıtını oluşturan, insan ve gerçeklik arasındaki, iç-dış, özne-nesne etkileşimidir” sözünden hareketle dış dünya sanatı, sanatçı ise dış dünyayı etkilemesiyle biçimlenen gerçeklik anlayışından yola çıkarak sanat birey ve toplum ile ilişkilendirilmiştir. Buna ilaveten Ernst Fischer’in de (2020, s.103) ifade ettiği gibi “sanatçı, sanatın değişen durumlarına veya biçimlerine karşılık o dönemin veya o günün gerçeğini yansıtacak yeni anlatım yolları bulduğunu” bu sebeple, Postmodern dönemin etkisi ve teknolojik olanakların katkısıyla birlikte dijitalleşen dünyada sanat gerçekliğini de yanına alarak sanal ortama taşınmıştır. İnternet kullanımının artması ve 21. yüzyıl dijital sanatının büyük ölçüde bilgisayar programları yazılım ve kodlamalar ile sanatta gerçeklik

algısını deforme ederek veya yeni bir gerçeklik anlayışına kavuşturarak yeni okumalar yapılmasına sebep olmuştur. Dijital ortamların etkisiyle özne ile nesne arasındaki gerçeklik olgusu anlamını yitirerek ortadan kalkmıştır.

Sanatın teknolojiyle ilişkisinin, sanayi devrimi ve fotoğraf makinasının icadı ile başladığı ifade edilebilir. Ancak konstrüktivizm, fütürizm ve kinetik sanat gibi modern sanat akımlarının makinenin estetize edilme fikrini ortaya çıkarması önemlidir. “Teknoloji ile daha yakın bir ilişki içine giren sanatçılar, duygusal algılamalardaki farklılıkları elektronik medya araçlarının kullanımı ile yansıtmayı başararak yeni deneyimler ortaya koymuştur. Sanayi devriminin yaşam ve yaşama biçimlerini değiştirmesi ile güçlenen sanat ve teknoloji birlikteliği hız ve hareketle birlikte algıları şekillendirmeye, dolayısıyla insanı dönüştürmeye devam etmektedir” (Tuğal, 2018, s.27).

Şüphesiz ki teknolojinin günümüz sanatına katkısı çok önemlidir. Teknolojinin getirdiği yeni olanaklar internet ve dijital içerikler, günümüz sanatçılarının yeni aracı olarak karşımıza çıkmıştır. Bruce Wands’ın da (2006, s.8) ifade ettiği gibi, “bunlara örnek olarak elle yaratılamayan çok karmaşık görüntüleri, bir taşa ya da madene oymak yerine üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulan heykeller, internet aracılığıyla yeryüzünün yapay hayat formlarının içerisinde yaşayıp öldüğü sanal dünyaları gösterebilmektedirler”. Bilgisayar teknolojileri sanatçılara daha önce hiç var olmayan sonsuz ve sınırsız kaynak oluşturması bakımından bir imkân sağlamıştır. Bu imkanlar, geleneksel olarak sanat eserinin üretilebilirliğinin sınırlılığının ortadan kalkmasıyla ilgili olmuştur. Ortaya çıkan bilgisayar teknolojileri ve akabinde internet ağı, insanların yaşantılarına da etki etmiş geleneksel anlamda birçok göstergenin ortadan kalkmasını sağlamıştır. 1990’larda yaygın olarak kullanılmaya başlanan internetin evlere girmesiyle birlikte iletişim yöntemlerini de kökten değiştirmiştir. Bu durumda insanlar fiziki ortamda yan yana gelmeden “göz göze temas kurmadan, fiziki bir ortama ihtiyaç duymadan iletişimde bulundukları sanal süreçlere, “dijital kültürel” oluşumlara neden olmaktadır. Bilgiler, görüntüler, sesler artık birer dijital veri haline dönüşerek geçmiş gibi görünen, fakat gerçek olmayan bir konumda simülasyon hali ile işlerlik kazanmaktadır” (Güney, 2014, s.3). Ortaya çıkan bu durumla birlikte değişime veya dönüşüme uğrayan gerçeklik algısıyla birlikte sanallık arasındaki sınırın giderek yok olmasını işaret ederek, sanallığın gerçek olarak konumlandırılması durumunu sunmaktadır. Bu bağlamda Sanatın yeni aracı olan bilgisayarlar, sanal ortamda eser üretimi imkânı sağladıklarından dolayı sanatçılara hem zaman açısından hem de kolaylık sağlaması açısından tercih edilen bir yöntem olarak karşımıza çıkmıştır. Bunun yanında sergileme olanaklarının teknolojiyle birlikte kolaylaşması, internet gibi küresel bir ağ üzerinden tüm dünyaya sergiyi izletebilme şansını sanatçıya sağlamıştır. Bu sebeple teknolojik

olanaklar ile birlikte sanatçılar, artık sanatta var olan gerçekliğe yeni bir boyut katarak çalışmalarını üretmeye başlamıştır. Bu bağlamda gerçeğin yerini alan simülasyon veya hiper gerçekçi üretimler, dijital sanat kapsamında yer alan, internet, sanal gerçeklik, robotik ve sibernetik çalışmalar, dijital heykel, dijital enstalasyon, dijital performans ekseninde gerçeklik yeniden üretilmeye başlanmış Metaverse evreninde sergilenmeye başlanmış, izleyiciyi de sanal aleme taşımıştır.

Geçmişten günümüze birçok alanda kullanılan gerçeklik ve sanallık kavramı sanatta da önemli bir yer edinmiş ve günümüzde hala etkisini sürdürmektedir. Bu tez çalışmasında sanatta gerçeklik ve günümüz sanatında teknolojik olanaklar ile ortaya çıkan sanallık kavramlarını karşılaştırarak iki kavram arasındaki ilişkiyi kurmak ve tarihsel süreç içerisinde oluşan bu ilişkinin sanat üzerindeki etkilerini ortaya çıkarmak bu tez çalışmasının merkezini oluşturmaktadır. Araştırmanın amacı, sanatçının bireysel olarak tercih ettiği sanatın yeni aracı olarak sanallığın, gerçeklik düzleminde sorgulanmasını sağlamak ve dijitalleşmeyle birlikte dönüşümü söz konusu olan mekânın, bedenin makine/yapay zekâ ilişkisi, sanat eserinin, sanat pazarının, sanat müzelerinin ve estetiğin sanal gerçek durumuna ilişkin kuramsal çözümlemelerini, sorgulamalarını ve ortaya çıkan sorunlarını yorumlamak ve inceleyerek sonuca ulaşmaktır. Dijital teknolojilerin insan hayatının bir parçası konumuna yükseltilmesi araştırmanın önemini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda gerçek ile sanal arasındaki etkileşimi sağlayan dijital teknolojiler üzerine yeni tartışma alanları güncel konular olarak yer almaktadır. Sanatta gerçeklik ve sanallık ile ilgili literatür taraması yapıldığında, farklı bağlamlarda ortaya çıkan gerçekliği ve sanallığı ayrı ayrı inceleyen tez çalışmaları, makaleler ve kitaplar bulunmaktadır. Bu tez çalışmalardan bazıları şu şekildedir;

Mehmet Şah Maltaş'ın (2012) "Nesne ve Resim Bağlamında Sanatta Gerçeklik" isimli Sanatta Yeterlilik tezi, Derya Şarbalkanlı'nın (2010) "Çağdaş Sanatta Gerçeklik ve İmgelemen Tarihsel Süreçte İrdelenmesi" isimli Yüksek Lisans tezi, Aşkın Bahadır'ın (2018) "Postmodernite'de Parçalanmış Gerçeklik, Mekân ve Sanatta Beden Algısı" isimli Yüksek Lisans tezi, Okan Ercan'ın (2016) "Değişen Gerçeklik Bağlamında Günümüz Sanatında Nesne ve Mekân Sorgulamaları" isimli Yüksek Lisans tezi, Serenay Şahin'in (2010) "Dijital Devrim ile Birlikte Sanatta Mekân, Beden, Algı Değişimi" isimli Sanatta Yeterlilik tezi, Çiğdem Öz'ün (2009) "Simülasyon Kuramının Güncel Sanat Pratiği İçerisinde Çözümlemesi" isimli Yüksek Lisans tezi, Meral Turhan'ın (2010) "Sanatta Gerçeklik İle Fantazyanın Plastik Bir İfadesi olarak Dipfaz" isimli Yüksek Lisans tezi, Tuğçe Erdem'in (2021) "Yeni Bir Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik" isimli Yüksek Lisans tezi, Alper Raif İpek'in (2019) "Karma Gerçeklikte Çoklu Mekan Tasarımı" isimli Sanatta Yeterlilik tezi, Ekim Can Bayram'ın (2012)

“Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar” isimli Yüksek Lisans tezi, Serpil Şahin’in (2014) “Teknoloji ve Beden Bağlamında Sanatta Yeni İfade Biçimleri” isimli Sanatta Yeterlik tezi, Sevda Ceylan Dadakoğlu’nun (2018) “Sanat ve Tasarım Eğitiminde Sanal Ortamın Yaratıcılığa Etkisi (Second Life örneği)” isimli Doktora tezi, Derya Aydoğan’ın (2021) “Sanal Gerçeklik Sistemleri İle Sanatın Dijital Dönüşümü” isimli Doktora tezi, Hasret Yavuz’un (2020) “Yapay Yaşam Sanatı ve Yapay Zekanın Sanatta Kullanımı” isimli Yüksek Lisans tezi, Elif Kalıncı’nın (2015) “Sanal Sanat Müzelerinin ve Sanal Galerilerin Görsel Sanatlar Eğitimine Katkısı” isimli Yüksek Lisans tezi, Ozan Uygan’ın (2022) “Dijital sanatın gösterim yöntemlerine heykel perspektifinden bakış ile üç boyutlu sanal sanat yapıtlarının sergilenme olanaklarının incelenmesi” isimli Sanatta Yeterlik tezi, Kumru Acaroğlu’nun (2010) “Etkileşimli sanal dünyanın (second life) modelleme tekniklerini kullanarak sanal sanat galerisi oluşturulması” isimli Yüksek Lisans tezi, Ramazan Gül’ün (2021) “Doğa Görünümlerinin Sanal Uzaya Yansımasının Dijital Sanat Bağlamında İncelenmesi” isimli yüksek lisans tezi yer almaktadır.

Bu tez araştırmaları incelendiğinde sanatta gerçekliğin ve sanallığın farklı bağlamlar ve yöntemlerle ele alınarak incelendiği, eser-metin ilişkisi çerçevesinde uygulamaların yapıldığı ve daha çok sanal gerçeklik teknolojileri üzerine odaklanıldığı gözlemlenmektedir. İlgili araştırmalardan da yola çıkarak sanatta gerçeklik ve sanallık başlığı çerçevesinde bir araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak konu olarak incelendiğinde benzer araştırmaların ortaya çıktığı ifade edilebilir. “Sanatta Gerçeklik ve Sanallık Üzerine Bir Çözümleme” olarak geçen bu çalışmanın özgünlük değerini ise gerçeklik ve sanallık ekseninde Antik Yunan sanatından günümüze kadar geline süreçte mekân, beden-makine-izleyici-sanatçı ekseninde yapay zekanın sanatta kullanımı, sanat eseri-sanat nesnesi, sergileme yöntemi olarak sanallık ekseninde metaverse evreninin alternatif bir sergi yöntemi olarak ele alınması, NFT sanatının ortaya çıkışı ve sanatın sanal ticareti bağlamında incelemesi ve gerçekliğin sanal ile ifade edilmesiyle estetiğin başkalaşımı üzerine kapsayıcı, panoramik bir bakış açısıyla sunulması olmaktadır.

Bu kapsamda yapılan araştırmalar neticesinde sanatta gerçeklik ve sanallık kavramının sanatta birbiriyle olan anlamca zıt ilişkisi üzerinde durarak, araştırmaya uygun görülen temel başlıklar ve alt başlıklar ile birlikte değerlendirilmiştir.

Çalışma, tüm bölümlerde sanatın dijitalleşmesi süreciyle birlikte gerçeklik olgusu üzerine temellendirilmiştir. Gerçeğin yerini alan sanallık ise günümüz gerçekliğini yansıtmaları bakımından ikinci ve önemli bir olgu olarak çalışmada yer almıştır. Bu çalışmanın birinci bölümünde, sanat ve gerçeklik kavramlarının genel bir tanımlaması yapılarak, Antik Yunandan

itibaren ortaya ıkan dnemler ve sanatta gereklik zerine ortaya ıkmyı grřler zerine odaklanılmıř, sanatta gereklięin dijital ncesi dnemlerde evrildięi noktalar zerinden rnek eserler verilerek, Rnesans sanatı ve sonrasında gereklik, 19. yzyıl sanatında gereklik, Modernizm dneminde gereklik ve Postmodernizm dneminde sanatta gereklik zerine deęiřen durumlar ve paradigmlar incelenmiřtir.

alıřmanın ikinci blmnde ise sanatın dijitalleřme sreci ele alınarak teknoloji, dijital ve sanal kavramlarının tanımı yapılarak, sanatın teknolojiyle olan iliřkisi ve sanatın dijitalleřme sreci zerine incelemeler yapılmıřtır. Ayrıca dijital sanatın formları olarak ortaya ıkan yeni sanatsal yntemler, dijital sanat biimleri zerine nemli rnekler sunulmuřtur. Ardından dijitalleřmede gereklik olgusunun ele alındıęı sanal gereklik, artırılmıř gereklik, karma gereklik ve geniřletilmiř gereklik teknolojilerin ortaya ıkıřı tanımları ve sanat zerindeki etkileri deęerlendirilerek gereklięin dnřtę sanal gereklik simlasyon dnyasına odaklanılmıřtır.

alıřmanın nc blmnde ise sanatta gereklik ve sanallıęın dnřm genel bir bařlık erevesinde ele alınarak irdelenmiřtir. Ayrıca arařtırma sorularının da yer aldıęı, belirtilen konuların bulguları olarak sanatta gereklik ve sanallık baęlamında deęiřen sergileme biimi, deęiřen sanat eseri ve nesnesi, deęiřen beden-izleyici-sanat iliřkisi ve deęiřen sanat pazarıyla estetik auraya odaklanılmıř ve sanallařma baęlamında, ortaya ıkmyı mzeler, sergiler ve galeriler zerinden rnekler verilmiř, arařtırmanın metodolojisiyle birlikte sonuca baęlanmaya alıřılmıřtır. Bu blmde ayrıca ortaya ıkan NFT, metaverse gibi yeni sanatsal olgular da incelenmiř olup ortaya ıkan eserler veya sanatsal alıřmalar zerinden bu tez alıřmasının genel durumu analiz edilerek geniř ve panoramik bir grnt sunmak, zme kavuřturmak amalanmıřtır. Son olarak tartıřma, sonu ve neriler blmnde arařtırma sorularıyla ilgili olarak ortaya ıkan bulguların sonularına yer verilerek nerilerde bulunulmuřtur.

BİRİNCİ BÖLÜM

SANAT VE GERÇEKLİK

Sanat Kavramı

Sanat geçmişten günümüze kadar var olagelmiş bir kavramdır. Mağara duvar resimlerinden günümüze kadar gelen süreçte sanat kavramı birçok kez anlam değişimine uğramış ve farklı tanımlar yapılarak sanatın kapsamı, sınırlılıkları, birçok düşünür tarafından oluşturulmaya çalışılmıştır. Sanat kavramının genel olarak tanımının yapılması mümkün olmamakla birlikte günümüzde göreceli bir kavram olarak, sanat anlayışını da içinde barındırarak bir tanım halini almıştır.

Sanat kavramının köküne bakıldığında, Yunancada “Tekhne”, Latince “Ars”, Arapçada “Sana-Sunu-Suni”, İngilizcede “Artifical”, Almanca’da “Kunstlich” kelimesinden türeyen bir kavramdır. Yapmak, üretmek, gibi kelime anlamları taşımakta ve günümüzdeki anlamıyla yapaylığı ön plana çıkarmaktadır. Günümüz Türkçesiyle baktığımızda, kelimenin kökü yapaylığı ifade etmektedir. Sanat kelimesinin etimolojideki anlamı, her ne kadar yapaylık olarak algılsa da sanat tam anlamıyla yapaylıktan oluşmaz, yapaylığı ifade etmez. “Sanat bir yeniden yaratma, oluşturmadır; bir bozma, parçalama ve yeniden bir araya getirme, gerçeği sunileştirme, yapaylaştırmadır. Ortaya çıkarılan şey yapay gerçekliği var olan gerçekliğe tercih etmedir” (Koşar ve Yılmaz, 2020, s.41).

Türk Dil Kurumu’nda yayınlanan güncel Türkçe sözlüğe göre “1. Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık, 2. Belli bir uygarlığın veya topluluğun anlayış ve zevk ölçülerine uygun olarak yaratılmış anlatım” olarak tanımlanmaktadır (T.D.K., t.y., paragraf.1). Çağatay İnam Karahan (2003, s.1) ise “İnsan, gerçekliği aşması ya da kendine özgü başka bir gerçeklik yaratması, imgeler ile nesneler arasında bir bağ kurma eylemidir. Amaçların, duyguların, durumların ya da olayların, beceri ve düş gücü kullanılarak ifade edilmesine yönelik yaratıcı insan etkinliği olarak da tanımlanabilir” ifadeleriyle sanatın tanımını oluşturmuştur. Ahmet Cevizci (2017, s.1641), Büyük Felsefe Sözlüğünde sanatı şu şekilde tanımlamaktadır; “bir işi belli bir estetik duyguyu yansıtacak bir biçimde gerçekleştirme tarzı. Doğada olmayan bir şeyi yaratma amacına yönelmiş rasyonel faaliyet” olarak tanımlamaktadır. Sanat, en genel söylemiyle yaratıcılığın ve hayal gücünün ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarih boyunca neyin sanat olup olmadığı sürekli tartışılmıştır. Mağara duvarlarına yapılan resimler, kendi dönemlerinde bir iletişim aracı olarak kullandıkları duvara resim çizme eylemini, sanat olarak

görmezken, günümüzde ise resim sanatının başlangıcı olarak bu mağara duvarı resimleri sanatın ilk örnekleri olarak kabul edilmiştir.

Sanat ile ilgili olarak Gombrich (1994, s.16) “Sanatın Öyküsü” başlıklı kitabında şu ifadelerle değinmiştir;

Sanat diye bir şey yoktur aslında. Yalnızca sanatçılar vardır. Bir zamanlar bazı adamlar renkli toprakla bir mağaranın duvarına kabaca bizon resimleri çiziktiriyordu; bugün de bazıları boya satın alıp duvar ya da tahta perdeleri resimliyor ve daha birçok başka şeyler üretiyorlar. Tüm bu etkinlikleri sanat diye tanımlamakta hiçbir sakınca yok, yeter ki bu sözcüğün yer ve zamana göre birbirinden değişik anlamlara gelebileceği unutulmasın ve günümüzde nerdeyse bir korkuluk veya tapınma aracı haline gelen ve büyük S ile başlayan Sanat'ın var olmadığının bilincinde olunulsun.

Gombrich'in bu sözlerinden hareketle sanatın varlığını ortaya koyan aslında sanatçının kendisinin olduğu gerçeğini karşımıza çıkarmaktadır. Sanatı oluşturan, bireylerdeki düşünceler ve bu düşüncelerin bir yansıması olarak sanat olgusunun ortaya çıkmasıdır. Sanat, bazı zamanlar doğanın tamamıyla taklidi olarak görülürken bazı zamanlarda da sadece taklit etme yansıtma değil bir arınma yöntemi olarak, insanların varlığı boyunca önemli bir ifade aracı olarak günümüzde de etkisini koruyan önemli bir kavram olmuştur. Sanat, duyuşsal ve düşünsel eylemler sonucunda ortaya çıkmasıyla birlikte bir insan ürünüdür. Başka bir deyişle insanın kendini rahatça ifade edebildiği bir yol olarak, insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Sanatçı, kendisini ifade ederken göze hoş gelen, güzel, uyum gibi beğeni duygularını içeren kaygılar taşır ve bu süreci sanat eserine yansıtır. Sanatçı bu süreçte estetik kaygı yaşadığı gibi gerçeklik ile ilgili kaygıları da beraberinde eserlerinde hissettirir. Kendini ifade etme noktasında sanatçı eserini üretirken seçtiği yöntemi, gerçekçi bir bakış açısıyla oluşturmayı hedefler.

Kant'ın sanat tanımı ise şu şekildedir; “eylemlerinin temeline aklı koyan özgürlük ve keyfilik dolayımı ile yaratım demektir. Sanatın yaratıcı nedeni, kendisine bir amaç koyar; bu amaç sanata biçim kazandırır. Eğer durum böyle olmasa, sonucu daha önce düşünülmeksizin, kendi gerçekliğinden önce ve kendi nedeni içerisinde yaratılmış her şeye sanat demek gerekirdi” (Akt., Kula, 2012, s.118). Kant'a göre, sanat yaratımının temeli akıldır. Sanatta kuralları oluşturan ve belirleyen yine akıldır. Kant sanatı zanaattan ayırırken şu kriterleri göz önünde bulundurur; “sanat, özgürdür; zanaat, bir anlamda ücretli sanattır. Sanat, özgür bir oyun, kendi başına hoş olan bir uğraştır ve amaçsal olarak başarılabilir. Zanaat ise, bir başına hoş olmayan, salt sonucuyla, örneğin, ücretiyle çekici olabilen iştir, çalışmadır” (Akt., Kula, 2012, s.119).

Platon, sanatı doğanın taklidi ve yansıması olarak tanımlar, fakat sanat hakkında olumsuz düşüncelere sahiptir. Aristoteles ise Platon gibi sanatın taklit olduğunu ancak sanatın insan için bir fayda sağladığını düşünür ve sanatı olumlar. Alman filozof Friedrich Nietzsche ise “sanatın özünün bir yalan türü olduğunu iddia eder. Sanat hayata kara çalmaya yönelen idealist bir yutturmaya değil, hayatı iyiye doğru dönüştürerek yaşanır hale getiren bir yalandır” ifadesiyle sanat için böyle bir çıkarımda bulunur (Cevizci, 2017, s.1641). Hegel ise sanatın ve estetiğin kaynağında mutlak ve tin kavramını araştırır. Tin kavramının özü, madde dışı varlık yani ruh olarak tanımlanır ve bu ruh sanatçıyı yani insanı betimler. Mutlak tinin kendi içine dönüşü ile sanatın ilk adımları oluşur. Hegel, sanatı tanımlarken estetik dersleri isimli yapıtında “estetik, sanat güzelliğinin bilimidir” düşüncesine değinir (Akt., Tunalı, 2010, s.151).

Sanat insanda bir bakıma duyular yoluyla algılanabilecek kendine özgü bir dünya oluşturması için bir kapı aralar. Sanat bu noktada insan ürünü olmasına rağmen, bireyden veya insandan ayrı kendi gerçekliğini oluşturur. Bu gerçeklik ise bir bakıma simülasyondur. Sanat gerçeğe tam anlamıyla örtüşmese de gerçeği yakalama ihtiyacında olmuştur. Sanat, gerçeklikle ilişkili bir kavram olduğu gibi hakikatle de iç içedir. Sanatın hakikat ile olan ilişkisi istemsizdir veya kendiliğinden meydana gelir. Sanat, hakikatin kendisi olmadığı gibi hakikate dair herhangi bir amacı da yoktur.

Ancak tüm bu söylemler yine de sanatı ve tanımını belirlemeye yeterli olmayacaktır. Antik Yunan döneminde sanat, taklit aracı olarak görülürken, Rönesans döneminde bilimin öncülüğünde ilerlemiş ve bilimi de kapsayan bir tanım oluşturmuştur. 19. yüzyılda ise bireyselleşmenin bir dışavurumunun ifadesi olarak tanımlanırken, 20. yüzyıl ve sonrasında ise içeriğin ve biçimin önüne geçerek eylemin oluşturduğu bir görüntü halini almıştır. Bu ifadenden hareketle sanatın salt zamana ve mekâna bağlı olarak değişebilen bir kavram olduğu ortaya çıkmaktadır (Değirmenci, 2017, s.3).

Gerçeklik Kavramı

Gerçeklik kavramı, tıpkı sanat kavramında olduğu gibi günümüzde hala tartışılan bir kavram olmakta ve üzerine birçok kuram geliştirilmesini karşın insan yaşamında önemli bir yer almaktadır. Gerçeklik kavramı, sanatta olduğu gibi birçok farklı alanlarda da üzerine tartışılmış, incelenmiş ve örnekler verilerek tanımlanmaya, açıklanmaya çalışılmış, çok yönlü bir olgu olma özelliğini taşımıştır. Gerçek kavramı, Türkçede olduğu gibi farklı dillerde de “doğru” ve “hakikat” kelimesiyle karıştırılmakta, aynı anlamlar yüklenmekte ve bir arada kullanılmaktadır. Bu sebeple gerçeğin tanımını yapmadan önce “doğru” ve “hakikat” kavramlarıyla ilgili açıklamalara yer verilmesi ve gerçek kavramıyla arasındaki anlam farklılıkların ortaya çıkarılması yerinde olacaktır.

Öncelikle İngilizcede “real”, Almancada “wirklich” Fransızca da ise “la realite” olarak geçen gerçek kavramı, Türkçe’de ise “gircek” kelimesinden türeyen gerçek olarak geçmekte ve “Türk Dil Kurumu Sözlüğü”nde “1. Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikat. 2. Bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan, özbeöz, hakiki, reel. 5. Yapay olmayan. 6. Düşünülen, tasarımılanan, imgelenen şeylere karşıt olarak var olan.” Gerçek, hakikat ve doğru sözcükleri bir arada verilerek eş anlamlı olarak tanımlanmaktadır (T.D.K., t.y., paragraf.1).

“Büyük Felsefe Sözlüğü”nde ise gerçek ve gerçeklik şu şekilde tanımlanmaktadır;

Gerçek: 1) İdeal, koşullu, potansiyel ya da mümkün olana karşıt olarak, fiili, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahip olan; 2) kurgusal, yanıltıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olana karşıt olarak, algıdan ya da zihinden bağımsız bir biçimde var olan, 3) tözsel ya da nesnel bir varoluşa sahip bulunan, 4) geçmiş ya da gelecekte veya teorik bir yapım şimdi fiilen var olan için kullanılan niteleme. Gerçeklik: 1) En genel anlamı içinde, dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlık, var olanların tümü, var olan şeylerin bütünü; bilinçten, bilen insan zihninden bağımsız olarak var olan her şey. 2) Daha dar ve özel bir anlam içinde, gerçeklik fiziki evrenin doğrudan ya da dolaylı olarak ölçümlenebilir olan yönlerini ifade eder. Bu anlamda gerçeklik nesnel olup, kamusal ve güvenilir bir biçimde analiz edilebilenle sınırlanmıştır. 3) Gerçeklik, anlam genişlemesi yoluyla, ayrıca, yerçekimi, doğal seçim ve kişilik türünden, mantıksal tümevarım ya da teorik analiz yoluyla oluşturulabilir yapımları da kapsayacak biçimde kullanılır. 4) Ve nihayet, gerçeklik terimi, bireyin gerçekten var olduğuna inandığı ve gerçek varlığın ayrılmaz bir parçasını oluşturduğunu düşündüğü Tanrı, ruh ve ideal nesneleri de içerecek şekilde kullanılmaktadır (Cevizci, 2017, s.866).

Hakikat ise Arapça kökünden gelir ve “Asıl olan durum ve şekil, gerçek, asıl, kühn: “Hakikati bilmek”, “Hakikate ermek” var olan, gerçekleşmiş bulunan, fikir, tasavvur veya hayal olmayıp fiili olarak var olan şey, vakıa. Doğru olan şey, doğru. Var olan şeyin niteliği, gerçek” olarak tanımlanır (Timuçin, 1998, s.459). Gerçek varoluşu ilgilendiren, varoluşu sorgulayan bir kavramdır. Ancak hakikat ise var oluşun düşünsel olarak zihindeki yansımaları tanımlar ve anlam olarak gerçekten ayrılır. “Gerçek, nesnel olarak var olma durumudur. Bilincimiz dışında herhangi bir yerde varlığı olan bir nesne veya durumdur. Gerçeklik, nesnel olarak var olanın bir özelliğidir. Hakikat, ise bizim bilgimiz sonucunda oluşan bir söylemdir. Bilgimize yönelik bir kavramı içermektedir” (Erdem, 2015, s.12).

Nietzsche'ye göre hakikat araştırılıp bulunabilecek bir şey değildir. “Hakikat düşünüre göre yaratılan ve yaratılması gereken bir şeydir. Buna göre hakikat değişmez veya belirlenmiş bir şeyin bilincine ulaşmak değil öznelerin etkin katılımıyla gerçekleştirilen bir belirlenimdir. Hakikatin anlamlar ve değerlerle ilgili olduğunu ve bu yüzden hakikat kavramının belirsiz olduğunu vurgular” (Akt., Ulutaş, 2017, s.49).

Doğru ise kelime kökü olarak eski Türkçe'de “toğru-toğri” kelimelerinden gelmektedir. “Doğru gerçekliğin bilinçteki yansıısıdır ya da bilinçteki görünümüdür. Doğrunun ortaya konulması bir şeyin nasıl olduğunun gösterilmesidir ya da basitçe olanın onaylanmasıdır” Doğru, gerçeğin bilgisi olarak tanımlanır (Timuçin, 1998, s.96). Burada gerçeklik, bilenden, bilinçten zamandan ve insan düşüncesinden bağımsız olarak var olan şey, olarak tanımlanırken, doğru ve doğruluk, “varlığını kanıtlayan bir özne ile ilişkilendirilmektedir. Var olana ilişkin saptamada bulunan bir özne olmaksızın bir bilgiden, doğal olarak yanlış veya doğruluktan söz edilememektedir. Çünkü doğru ya da yanlış olan şey, bilgilerdir, nesneler yani var olan şey değildir” (Erdem, 2015, s.11).

Gerçeklik, hakikat ve doğruluk, birbirleriyle her ne kadar aynı anlamı taşıyormuş gibi gözükseler de anlamca irdelendiğinde farklı düşünceleri ve betimleri barındırdıkları ortaya çıkmaktadır. Bu kavramları özetleyecek olursak “Gerçek: İnsan bilincinden bağımsız, somut ve nesnel olarak var olan her şey. Hakikat: Nesnel gerçekliğin, bilinçteki, kendine uygun kavramsal yansıısı. Doğru: Bu kavramın hem gerçeğe hem de düşünme yasalarına uygun oluşudur” şeklinde bir tanım ortaya çıkmaktadır (Erdem, 2015, s.12).

Gerçekliği, Selçuk Ulutaş (2017, s.43) “Sinema Estetiği: Gerçeklik ve Hakikat” başlıklı kitabında üç ana kategoride sınıflandırarak anlatmıştır. Birincisi “öznelerde bağımsız bir şekilde var olan nesneler dünyasının, öznel olmayan bilimsel gerçekliklerle ifade bulmasıdır. Örneğin, yerçekimi ve onun varlığının bilimsel olarak ifade edilişi nesnel bir gerçekliğe işaret etmektedir.” İkincisi “öznelerin fenomenlerle ilgili kurdukları öznel gerçeklikler. Çoğu zaman yorumlara dayanan bu gerçeklikler bilgi seviyesine göre değişiklik gösterecektir.” Üçüncüsü ise “özneler arası gerçekliktir. Özneler arası gerçeklik toplumsal ve iletişimsel alanda kültüre işaret etmektedir”. Birinci madde bilimsel gerçekliğe işaret eder ve diğer iki maddeden farklıdır. Bilimsel gerçeklik, var olana ulaşma anlamını taşır. İkinci madde ise, bilginin durumuna göre gerçekliğin yorumlanabilir kısmını oluşturmaktadır. Üçüncü maddede ise toplumsal ve iletişimsel kısımları yani kültürü işaret eder. Birinci madde hariç diğer iki madde, aynı zamanda hakikat olarak kabul edilmiştir (Ulutaş, 2017, s.43).

Fiziksel anlamda gerçek kavramı ise Einstein'ın ilişiklik kuramında gerçeği “gerçek bağıntılıdır” sözüyle açıklamış ve bu kuramdan da hareketle gerçeğin tek bir kavramla

açıklanamayacağını, ancak birçok kavramın yan yana gelmesiyle oluşabileceğini anlatmak istemiştir. Bundan yola çıkarak, Einstein düşüncesinde gerçek, “saltık ve soyut değil, bağıntılı ve somuttur.” Dini anlayışta ise gerçek, bir bilgi değil inanışla ilgilidir. Birçok dini inanışta, tek ve kesin gerçeğin tanrı olduğu anlayışından yola çıkarak gerçeği betimlemişlerdir. Bu sebeple de mistik anlayışta gerçek, gözlem ve düşünce yolu ile asla bilinemez. Gerçeğe ulaşmanın yolu mistik yani akıl, duyu, algı ve nesneler dünyasını aşarak deneyimleyebilir (Büyükbacı, 2001, paragraf.24).

Gerçeklik ile ilgili diğer düşünceler ise şu şekildedir;

“Felsefe niteliğindeki düşünce akımlarının ortaya çıktığı Antik Yunan’da doğa düşünürleri bir yandan evrendeki devinimi ve değişmeyi görüyor, diğer yandan da değişmeden kalan, sürekli olan bir şeyin olması gerektiğini düşünüyorlardı. Gerçek, doğanın temelinde bulunan arkhe’dir dediler. Böylece evren, “gerçekler evreni” ve “görünüşler evreni” olarak ikiye ayrıldı. Pythagoras; gerçeğin iki yüzü vardır; biri “asıl gerçek”, diğeri “gölge gerçek” tir diyerek “görünürlere gölge biçiminde de olsa gerçeklik verdi. Herakleitos akış kuramını oluşturdu, gerçeğin sürekli değişme ve devim olarak “oluş” olduğunu ve ancak Logos (oluş yasası) ile kavranabileceğini söyledi. Elea’cılar “oluş”u yadsıdılar ve tek gerçeğin “varlık” olduğunu ileri sürdüler. Örneğin Parmenides’e göre, değişen, yiten ve kalıcı olmayan şeyler gerçek olamazdı. Değişme bir gölgedir, sanıdır; gerçek ise sürekli ve değişmez olandır, o da varoluşu olmayan “varlık”tır. Sofist’ler için üzerinde söz edilecek herhangi bir gerçeklik yoktu. Gorgias,” gerçek yoktur, varsa da bilinemez, bilinse de anlatılamaz” derken, Protogoras, “insan herşeyin ölçüsüdür, ne kadar insan varsa o kadar da gerçek vardır” demektedir” (Büyükbacı, 2001, paragraf.25).

Sanatta Gerçeklik

Sanatta gerçeklik anlayışı öncelikle bir üslup veya bir akım olmayıp sanatın ortaya çıkışından itibaren, gerçek hayata dayanan, sanatçı ise bu gerçek yaşantıyı kendi duygu ve düşünceleriyle özümseyip sanat aracılığı ile herhangi bir şeye yansıtmasıdır. Bu konu ile ilgili olarak Georg Lukacs (2000, s.54), “bütün üsluplar ya gerçekçilikten çıkarlar ya da önemli bir şekilde gerçekçiliğe bağlıdır” ifadesinde bulunur. Çünkü gerçek kavramı tıpkı klasik dönemde, sanatla bilimin birlikte ilerlediği gibi sanat ve gerçeklik de sanatın ortaya çıktığı ilk çağlardan buyana sürekli iç içe geçmiş olup, günümüzde de hala sanatın gerçeklikle olan ilişkisi devam etmektedir. Sanatta gerçeklik genel olarak değerlendirildiğinde üç temel düşüncede görüşler ortaya çıkar ve bu üç madde şu şekilde açıklanabilir. Birincisi, sanatın görüneni olduğu gibi yansıtması ve biçimcilik ile ilgilenmesidir. İkincisi ise, genel olanı yani toplumsal

gerçekliği yansıtması ile ilgilidir. Üçüncüsü ise, sanatın ideal olanı yansıttığı düşüncesi hakimdir. “Ancak yine de bütün sanatçıların, eleştirmenlerin ve düşünürlerin paylaştıkları bir anlayış, sanatın en önemli özelliğinin doğayı, insanı, hayatı, kısaca gerçekliği yansıtmak olduğudur. Sanat ile gerçeklik arasında daima bir ilişki bulmakta ısrar edilmesine şaşmamak gerekir” (Daloğlu, 2008, s.8).

Gerçekçilik, sanat yapıtı yoluyla, sonunda sanatın alımlayıcısı olan kişilerin duygu ve düşüncelerini de biçimlendirmeye, onları etkilemeye, toplumsal yaşama etkin ve bilinçli bir biçimde katılıma yani, pratik-değiştirici etkinlikte bulunmaya yöneltir. Bunun için de gerçekçi sanatta sanatın işlevi ile sanatın amacı arasında olduğu kadar, sanatın dili ile sanatı alımlayıcı kişiler arasındaki bağ da büyük bir önem taşır. Ama gerçekçi etkileme, yalnızca estetiksel haz verdirmeyle sınırlı değildir; alımlayıcı kişide bilinçlendirici ve kişilik oluşturuıcı etkileme olanaklarını da harekete geçirir... Sanat bu yolla insansal ve toplumsal ilişkilerde barınan gelişim olanaklarının bilincine varılmasını sağlar (Önbayrak, 2008, s.189).

Sanatta gerçeklik üzerine George Lukacs “sanatın görevi, gerçekliğin görüntüsüne, insanların bilincinde yansıdığı gibi biçim vermektir. Bu insanlar, biçimini devrimin değiştirdiği bir gerçeklik tasarladıklarında sanat o gerçeği sadık bir biçimde yansıtan bir çoğalmaya yönelmek zorundadır” İfadesinde bulunur (Akt., Jimenez, 2007, s.238). Çünkü sanat insanların zihnine yansıyanların aktarıldığı bir ifade dili olarak karşımıza çıkar. Lukacs’a göre, bu yansıma kuramı gerçekliğin olduğu gibi biçimsel olarak kopya edilmesi anlamını taşımaz. Çünkü “yansıtılan gerçeklik bir fotoğraf kalıbı değildir; insanların bilinçlerinde dönüşüme uğramış ve imgelem güçleriyle beslenen bir gerçekliktir. Asıl gerçekçi sanatçı, aslolan bütünlüğe ulaşmak için bir ayrıntıdan, tipik özel bir unsurdan yola çıkarak gerçekliği oluşturur” (Jimenez, 2007, s.238).

Sanatta gerçeklik konusunda ortaya çıkan, toplumcu gerçekçilik akımının önemli düşüncelerini taşıyan Marksçı estetik anlayışında ise “Marksçı bir sanatçı elbette toplumcu ve gerçekçi olmak zorundadır. Marksçı dünya görüşünü benimsemekle zaten seçimini yapmıştır. Bütün bu eleştiriler ne gerçekçiliğe ne de toplumculuğa karşı yapılmış eleştirilerdir” (Acar, 2012, s.153). Marksizm, sanatta gerçekliği, devrimci anlayış çerçevesinde şekillendirir. Gerçeği toplumsal sınıflamada aramak gerektiği inancıyla toplumcu gerçekçi akımı ortaya çıkarır. “Sorun yalnızca sanatsal yaratının hangi güç adına olursa olsun ve hangi gerekçeyle yapılsa yapılsın denetim altına alınmasında, yani bir akım olarak toplumcu gerçekçiliğin resmi sıkı düzenindedir” (Acar, 2012, s.153).

Arthur Danto ise sanatı gerçeklikle ilişkilendirirken, nesnenin anlamının biçimlenmesi ile sanat olabileceğini savunur. Danto (2014, s.58) bu durumu şöyle açıklar; “Sanatla gerçekliğin bazı durumlarda birbirinden ayırt edilemez olmasından yola çıkıyordu. Sanat ile gerçeklik ayırt edilemez olmuşsa, bir şekilde bir sona geldiğimizi düşünmüştüm. Ancak, sanat ile gerçeklik, prensip olarak, görünürde aynı olabilir. Fakat o zaman aradaki farkların görünmez farklar olabileceğini düşünmemiştim”. Aslında sanatın gerçeklikle görünürde aynı şey olduğunu vurgular. Herhangi bir nesneyi sanat eserine dönüştürenin, içerisinde barındırdığı anlama, yani biçim kazanmış anlama bağlı olduğunu savunur. ve bu konuya Andy Warhol’un “Brillo Kutusu” eserinden örnek vererek açıklar. Markette satılan Brillo kutusu markası ile Warhol’un ürettiği Brillo kutusunun arasındaki farka değinerek, her iki kutunun da aynı kutular olmadığını savunur.

Sanatta gerçeklik bağlamında, sanatın yarattığı gerçeklik, fiziki anlamda gerçekliğin var olandan farklı bir durumunu ortaya çıkarır. Sanatta gerçeklik bir bakıma kurmaca ve Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramında yansıttığı gibi gerçeğin yerini alan yeni bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple de sanat aracılığıyla hiçbir zaman fiziki alanda var olmayan ancak sanatın aracılığıyla üretilen nesneler veya karakterler algılayıcı, yani sanat eserini izleyen izleyiciler tarafından gerçek olarak kabul edilebilmektedir. Örneğin, sanat tarihine göz gezdirildiğinde ortaya çıkan resimlerde var olan figürlerin birçoğu temsildir ve gerçekte var olan bir insanın yüzünü betimlemez. Sanat bu noktada büyüdür ve bu büyü izleyiciyi de etkisi altına alır. Aynı zamanda, sanatın ortaya çıkardığı bu büyü, sanat aracılığı ile ortaya çıkarılan gerçekliğin ne kadar etkili ve önemli bir hakikate dönüştüğü gerçeğini de ortaya koyar. Bu durumda ele alınması gereken asıl konu, sanatın hakikiliğinin yerine, eserin ortaya çıkardığı etkinin hakiki oluşudur. Yani, “ürettiği gerçekliğin gerek düşünceleri gerekse duyguları doğrudan etkileme potansiyelidir” (Ulutaş, 2017, s.59).

Selçuk Ulutaş (2017, s.60) konu ile ilgili olarak bazı düşünürlerin fikirlerini “Sinema Estetiği Gerçeklik ve Hakikat” isimli kitabında şu şekilde aktarmıştır;

Sanat gerçektir, biçim değil, güç düzleminde gerçek etkiler yaratır. Diyen Sauvagnargues, sanal olanla nesnel gerçeklik arasındaki kırılmanın özgün bir biçimde yer değiştirdiğini iddia eder. Sanal olanın düşünsel bir kurgu olmayı bırakması ve sanatında da kültürün eğlence tarafı olmaktan vazgeçmesi bu durumu yaratmaktadır. Delauze ise sanalın gerçek görünümü üzerinde ısrarlıdır. Delauze’ün açıklamasını sanal olan fiziki gerçekliğin dışındadır ve farklıdır fakat sanal olanın görünümü gerçektir ve o hissi uyandırmaktadır şeklinde yorumlayabiliriz. Bu noktada gerçekliğin ve gerçektirliğin ayırt edilemezliği Delauze tarafından vurgulanmaktadır.

Sanatta gerçeklik üzerine ortaya çıkmış birçok filozofun düşünceleri ve söylemleri mevcuttur. Ancak sanatı ve gerçeği birlikte ele alan Platon, Aristoteles, Heidegger, Hegel ve Baudrillard gibi filozofların sanat ve gerçeklik üzerine ortaya çıkardıkları temel kuram ve düşünceler, çalışmanın bu kısmının aydınlatılması için çok önemlidir. Bu sebeple de ismi geçen filozofların sanatta gerçeklik ile ilgili düşünceleri diğer başlıkta ele alınmıştır.

Antik Yunan'dan Günümüze Sanatta Gerçeklik ve Kuramsal Yaklaşımlar

Antik Yunan Sanatında Gerçeklik.

Antik Yunan sanatı yaklaşık olarak M.Ö. 8. yüzyıldan itibaren başladığı bilinmektedir. Tarihsel süreçte incelendiğinde natüralist sanat anlayışına sahip bir düşünce yapısının olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu natüralist anlayış hem felsefede hem de sanatta etkisini Yunan döneminde önemli ölçüde göstermiştir. Döneminde ve günümüzde hala etkisini hissettiren filozof Platon ve Aristo'nun düşünceleri, Antik Yunan sanatına ilham kaynağı olmuş ve fikirleri dönemin sanatına yön vermiştir. Her iki düşünüründe sanatın doğayı taklit olduğunu veya doğanın yansıması olarak görmesi, sanatçıların bu noktada doğaya yönelmelerini sağlamış ve ideal olan nesnel gerçekliği yansıtmaya anlayışıyla resimler ve heykeller ortaya çıkmıştır. Antik Yunan sanatı başlangıçta heykel sanatı ile ön plana çıkmış ve heykel alanında ilerleme gösterirken, resim sanatında daha sınırlı kalmıştır. Antik Yunan dönemi Arkaik, Klasik ve Helenistik dönem olarak üç döneme ayrılmıştır. Özellikle klasik ve Helenistik dönemlerde gerçekliğe ulaşma düşüncesi kendisini gösterir ve bu gerçekliğe ulaşma düşüncesi, ilk olarak heykel sanatıyla başlar. Bu anlayışla yola çıkan sanatçılar öncelikle figür üzerine durarak figürü imgeleştirmek için yeni teknik ve yollar aramışlardır. Figür üzerinde ideali ve gerçeği yakalama düşüncesiyle Mısır dönemi heykel tarzı anlayışından sıyrılarak daha hacimsel ve hareketli heykellerin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu tür heykellerin ilk örneği ise Miron'un "Discobolos" (Şekil 1) isimli heykelidir.

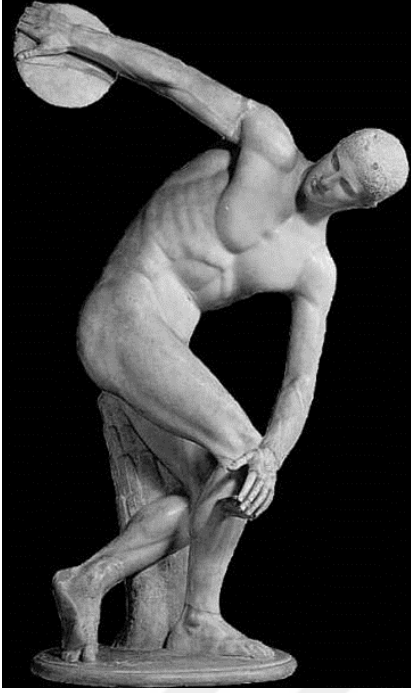
Miron'un yaptığı bu heykel gerçekte bronz malzemeden olup ve orijinalinin kayıp olması sebebiyle müzelerde mermerden yontulmuş kopyası sergilenmektedir. Yaklaşık olarak 1,70 cm boyunda olan bu heykel, genç bir Yunan atletini temsil etmektedir. Diski tam fırlatmaya hazırlanırken imgeleştirilen bu heykel, heykel sanatının figürde gerçeklik anlayışını kazanma çabasının bir göstergesidir. Hareketli ve ideal bir vücut yapısını yakalama çabası, figürün kas ve damar yapılarının detaylıca işlenmesi gerçekliğe ulaşma isteğinin en büyük göstergesidir.

Mutlu'ya (1977, s.71) göre bu eserde, "fizik gerçeğin acılığı da dramatik bir biçimde abartılarak anlatıldı. Amaç ideal güzelliği trajediyi tasvir etmektir. En ufak hareket ayrıntısı bu

gözle incelendi. Fakat maddi ve manevi dünyaların kader karşısındaki kaçınılmaz yıkıntısının doğunun geleneksel kaderciliğinin akılcı Yunan dünyası karşısındaki bir zaferiydi” ifadesine yer vermiştir.

Şekil 1

Myron, Discobolos, M.Ö. 460-450, Bronz Heykel



(Myron, M.Ö. 4500-460)

Helenistik heykel sanatı Klasik dönemin sakin, dingin, dengeli, ağır başlı ve sükunetin hâkim olduğu heykellerin aksine; hareketli devingen abartılı ve ifadenin ön planda olduğu derin oylumlarla yaratılan güçlü bir açık koyu etkisinin ifadeyi güçlendirdiği bir üslup anlayışı ile ortaya çıkar. Bu heykellerde, İnsanın dış gerçekliği gibi iç dünyası, psikolojisi de tasvir edilmiştir (Yalım, 2021, s.272).

Antik Yunan sanatının önemli temsilcilerinden Praksiteles ise “Hermes and The Infant Dionysos” (Şekil 3) isimli Olympia’da bulunan heykelidir. Praksiteles’in bu heykelinde, insan vücudunu gerçekçi bir şekilde imgeleştirme cabasının olduğunu, zarafet ve güzelliği ön plana çıkaran, derinin altında var olan kas kütlelerini ve insan vücudunun yumuşaklığını tüm gerçekliğiyle izleyiciye yansıttığı görülmektedir. “Sanatçının birçok modeli gözlemledikten sonra yeğlediği öğeleri seçmekten, yani, canlı bir insanın görünüşlerini kopya etmekle işe başlayıp, peşinden düzensizlikleri veya kendi yetkin vücut anlayışına ters düşen çizgileri atarak, ayrı bir güzelleştirmeye” gitmeyi hedeflemiştir (Gombrich, 1994, s.69). Bu heykelde figürün yüz ifadesindeki netlik, vücuttaki eklemlerin gösterilmesi, çocuğun hareketleri ve kumaşın gerçekçilik hissiyatı tüm canlılığıyla heykele yansıtılmıştır.

Şekil 2

Praksiteles, Hermes and The Infant Dionysos, M.Ö. 4. Yy., Heykel



(Praksiteles, M.Ö. 4. yy.)

Helenistik dönem heykeli olarak bilinen “Laocoon et ses fils” (Şekil 3) isimli heykel ise Antik Yunan sanatında ortaya çıkmış en etkileyici ve en gerçekçi heykel olarak bilinir. Bu heykelde “Vergilius’un Aineas” isimli destanında yer alan acıklı öykü heykele yansıtılmıştır. Bu öyküde, rahip Laocoon ve oğullarının yılanlar tarafından saldırıya uğramasını ve mücadelelerini, heykelde en ince ayrıntısına kadar verilmiştir. Yılanlar ile girilen mücadelede kol kaslarının gerginliği, rahibin yüzündeki acı ve umutsuzluk ifadesi tüm gerçekliğiyle yansıtılmıştır.

Şekil 3

Hagesandros, Athenodoros ve Polydoros, Laocoon et ses fils, M.Ö. 25. Yy., Heykel



(Hagesandros, Athenodoros ve Polydoros, M.Ö. 25. yy.)

Bu örnekten hareketle, Antik Yunan dönemi sanatında gerçekliği yakalama veya yansıtmaya cabasının etkisi görülmektedir. Kusursuz ve güzelliği ele alarak insanı veya doğayı yansıtmaya isteğinin veya ideal olanı yansıtmayın peşinde olmuşlardır. Yunan sanatının temel özelliği, oran, simetri, uyum ve ideal sanat anlayışıdır. Antik Yunan heykel sanatındaki gelişme, dönemin resim sanatının önüne geçmiştir. “Buna karşılık resim sanatı Helenistik dönemde naturalist yönde büyük bir gelişme göstermiş, Efes ve Bergama sanat okullarındaki ustalar; doğa gözlemine dayanan, doğadan hareket eden resimler yapmışlar ve iki boyutlu bir düzlem üzerinde gerçeklik yanılsaması yaratmayı başarmışlardır” (Yalım, 2021, s.272). Resim sanatında da heykelde olduğu gibi gerçekliği yakalama cabası vardır. Buna en iyi örnek ise Zeuxis’in “Still Life with four Bunches of Grapes” (Şekil 4) isimli çalışmasıdır. Zeuxis’in Parrhasius’la girdiği yarışmada yaptığı bu resim, sanatta gerçekliğin etkisini anlatan en anlamlı örneklerden birisidir. Zeuxis’in kendini kanıtlamak için girdiği bu yarışmanın öyküsü ise şu şekildedir;

Yarışacakları gün geldiğinde, Zeuxis yaptığı resmin üzerini örten perdeyi kaldırdığında, resimdeki üzümleri gerçek sanan kuşlar resmi gagalamaya başlar. Ardından Zeuxis, Parrhasius'un kendi resmi üzerindeki perdeyi kaldırmasını istediğinde, Parrhasius aslında perdenin kendi çizdiği resim olduğunu açıklar. Zeuxis, “Ben kuşları kandırdım, ama sen beni kandırdın” diyerek yenilgiyi kabullenir. Üzümleri gerçekten daha gerçek gibi boyayan sanatçı ile görünen gerçekliğin üzerine bir perde örtterek görünmez olana gönderme yapan sanatçı arasındaki ayrımı da sezdiriyor (Öğdül, 2014, s.2).

Şekil 4

Zeuxis, Still Life with four Bunches of Grapes, İ.Ö. 5. Yy., Resim



(Zeuxis, İ.Ö. 5. yy.)

Platon Düşüncesinde Sanatta Gerçeklik.

Antik Yunan döneminden günümüze kadar felsefenin en önemli isimlerinden olan Platon (MÖ. 427-347), aristokrat bir aileye sahip olmasının yanı sıra sanatla ilgilenmiş şiir türünde eserler vermiştir. Platon siyasi bir geleceğe hazırlanırken tanıştığı ve sonrasında öğrencisi olduğu Sokrates ile yolları birleşince, hayata dair düşüncesi ve bakış açısı tamamen değişmiş ve felsefe yolunda ilerlemiştir. Platon günümüzde birçok alanda veya konuda geçerliliği devam eden ve tartışılan idealar teorisinin en önemli kuramcısıdır ve aynı zamanda felsefe tarihinde ilk sistematik felsefenin kaynağı olarak geçer. Estetik kavramı her ne kadar 18. yüzyılda kullanılmaya başlansa da platon ve Aristoteles gibi Antik Yunan döneminde var olan iki önemli filozof tarafından estetik ve sanat konusu üzerine günümüzde hala birçok sanatçı ve düşünür tarafından kabul gören bazı düşünceler ortaya koyulmuştur.

Platon Yunan kentinin yaşadığı politik krize ve yaşanan drama son bulmak amacıyla ideal devlet düşüncesiyle ilk ütopyasını oluşturmuştur. Platon'un ideal devletinde sanat, olumsuz bir noktadadır. İnsanın aklını yanıltacak, zarar verebilecek taklitçi ve yansıtmacılara karşı bir tavır sergiler. Platon'a göre, sanatçının yaptığı resimler idealar dünyasının bir yansımasıdır ve sanatçıların yaptığı resimlerin görüntülerinin aslının bilinmediği gibi izleyiciyi de asıl gerçeklikten uzaklaştırdığını düşünür. Bu sebeple de “Öykünmeci şairlerin ve ressamların (sanatçıların) yaptıklarının asıllarının ne olduğunu eğer dinleyenler ve bakanlar bilmezlerse onların aklına zarar verir” açıklamasında bulunur (Platon, 2002, s.257).

Platon'un idealar teorisi şöyle açıklanır; “mutlak bilginin objelerinden oluşan ayrı ve ideal bir dünyanın var oluşunu öne süren bir kuramdır. İdealar teorisi, aslında bir yandan da onun karşı karşıya kaldığı varlık, bilgi, değer ve dil problemine çözüm getirmek amacıyla oluşturulmuş bir kuramı temsil eder” (Cevizci, 2012, s.63). Platon'a göre, varlık ile ilgili olarak idealar dünyası, aynı zamanda gerçekliği oluşturur. Platon gerçeklikle ilgili olarak mağara alegorisinde, bazı insanların karanlık bir mağaraya zincirlendiği ve mağaranın girişinden sızan ışık ile beraber yansıyan nesnelerin gölgelerini görürler. Bu insanlar alegoriye göre doğuştan mağaradadırlar ve bu gölgeleri gerçek olarak kabul ederler. Nihayetinde biri zincirlerinden kurtulur ve mağaranın dışına vardığında yansıyan gölgelerin gerçek olmadığını, dışarıda bambaşka bir gerçeklik olduğunu algılar. Mağaraya dönüp arkadaşlarına asıl gerçekliği anlatsa da kimse ona inanmamıştır. Bu alegoride platon, hayatı sorgulamayan, düşüneyen, toplumlara benzetir ve yalnızca zincirlerinden kurtulan kişilerin gerçeğin yolunu bulabileceğine değinmiştir.

Mutlak gerçekliği, idealar dünyasının oluşturduğuna inanan Platon, bu sebeple sanatı olumsuz anlamda eleştirir ve sanatın idealar dünyasının bir yansıması olarak kabul eder. Bu

düşünceden hareketle, yansıtma (mimesis) kuramını ortaya çıkarır. Bu kurama göre, “nesneler dünyası, doğa biçimleri sanat için daima bir örnek; bir model oluşturur. Sanata düşen görev, doğa biçimlerini, nesnel gerçekliği tanımak, onlar üzerine eğilmek ve onları sanatta, edebiyatta, figüratif sanatlarda yansıtmaktır” (Tunalı, 2010, s.176). Platon’a göre sanat, asıl gerçeklik olan idealar dünyasını değil, idealar dünyasının bir kopyasını yaratır. Bu sebeple nesneler idealar dünyasının bir yansıması ve sanat da bir yansıma olan nesnelerin yansımasıdır. Yani sanat, yansımanın yansıması, ikinci elden mimesis olarak karşımıza çıkar. Platon düşüncesinde bu durum, izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştıran zararlı bir eylem olarak karşımıza çıkar (Tunalı, 2010, s.176).

Platon’un marangoz örneğinde ise marangozun hiçbir etkinliği olmadığını söylerken sedir örneğini kullanmıştır. Birincisi yani sedir kavramının kendisidir. Sedir kavramı mükemmeldir, kusursuzdur, sonsuzdur. Tüm olgunluğu kendi içinde barındırır, eksiklik yoktur, olumsuzluk yoktur. Mutlaktır, yani idealardır. İkincisi, birincisinin biraz deforme olmuş halidir. Hatalı olabilir artık birincisi kadar mükemmel değildir, eksiklikler, kusurlar vardır. Sonuncusu ise sanatçı onu yansıtırken ilkinden çok uzaklaşacaktır. Zaten sanatçı sediri yaparken birçok hata yapabilir. Bu da hataların katlanmasına ideal olandan çok uzaklaşmasına neden olacaktır. Bundan dolayı ne sanata ne de sanatçıya gerek vardır. Platon’a göre sanatçı ancak görünen objeyi bire bir yansıttığını söylemiştir. Platon’a göre sanatçı bir ayna olmamalıdır. Yani fenomenler dünyasının kopyasını sunmamalıdır. İdeal ve akılsal olanı ifade etmelidir. Yani tüm gelip geçicilerin karşısında ve üstünde duran görkeme ulaşmaya çalışmalıdır. O görkem de bizi idealara ulaştıracaktır (Kavuran ve Dede, 2013, s.53).

Platon sanatın toplumsal işlevini görmeyi reddederek sanata sadece taklit açısından yaklaşmayı tercih etmiştir. Platon’a göre, sanatçı insanlar için bir sahte dünya yaratır. Sanat onun için ancak idealar dünyasını yansıtırsa bir anlam kazanır. Bu da sanatta mükemmelliği ortaya çıkarır. Ancak sanatçı kusursuz değildir. Marangoz örneğinde olduğu gibi sanatçı, bir nesnenin resmini yaparken hatalara açıktır. Bu durumda sanatçıyı mükemmellikten ve ideal olandan uzaklaştırır. Sanatı içerik yönünden ele almaz ve sadece biçimsel yönü ile değerlendirir. Sanatçı onun için genel anlamda taklitçidir. Bu sebeple de sanat taklitten öteye gidemez.

Aristoteles Düşüncesinde Sanatta Gerçeklik.

Aristoteles tıpkı hocası platon gibi antik çağın en büyük filozoflarından biridir. Ortaya çıkardığı eserler, fikirler, düşünceler ve bu düşüncelerin benimsenmesi, tüm çağların en büyük filozof olduğunun da göstergesi niteliğindedir. Doğuda ve batıda olmak üzere düşünce anlayışının köklerini tüm dünyaya salmış, felsefe bilimini yüzyıllar boyunca etkilemiş ve adını felsefe ile özdeşleştirmiş önemli bir filozoftur. Aristoteles'in bulunduğu antikçağda etkili olan iki temel akımın varlığı hakimdir. Bunlardan birincisi materyalizm diğeri ise Platon'un öncüsü olduğu idealizmdir. Fakat Aristoteles bu iki akımın sonuç olarak başarısız olduğu tespitini yaparak idealizm ve materyalizm arasında bir sentez yapmaya yöneltmiştir. Aristoteles, realist bir bakış açısına sahip olmasının yanı sıra mantığı felsefesinin temeline oturtmuştur. Aristoteles bilimleri üç temel bilime ayırarak sınıflar. Bunlar; “poetik (poetike), pratik (praktike) ve teorik (theoretike)” bilimlerdir. Söz konusu bilimler, insanın sırasıyla bilme (theoria), eyleme (praxis) ve yapma ya da yaratma (poiesis) gibi üç temel etkinliği bulunduğu gerçeğinden hareketle sınıflanırlar” (Cevizci, 2012, s.75). Bu temel bilimleri kısaca açıklamak gerekirse, pratik bilimler; bilgiyi kendisi için değil, sadece bir araç olarak görür ve etik, siyaset alanları kapsamına da girer. Poetik bilimler; bilgiyi kendisi için değil, güzel ve yararlı şeyler ortaya koymak, yaratmak için ister. Teorik bilimler ise sadece bilme ve anlamaya yönelik eylem olarak sınırlandırılmıştır.

Aristoteles'in poetik bilimleri daha çok sanata dayanmaktadır. Bu anlamda Aristoteles diğer alanlarda olduğu gibi sanat alanında da birçok çalışması olmuş ve sanat felsefesi üzerinden yola çıkarak Poetika adlı eserini üretmiştir. Aristoteles'in sanat görüşü birkaç konuda hocası olan Platon'la aynıdır. Bunlar, sanatın ahlaki ve eğitim olarak bir değere sahip olduğu, sanatın hakikate ulaşmada bilgi kaynağı oldu ve en önemlisi sanatın bir taklit, yansıtma ürünü olduğunu kabul etmesidir. Ancak Aristoteles, Platon gibi idealar dünyasıyla ilgilenmeyip, fenomenler (nesneler) dünyasıyla ilgilenmiştir. Sanat anlamında Aristoteles'i Platon'dan ayıran en önemli özellik gerçekçi oluşu ve her şeyi mantık çerçevesine oturtma isteğidir. Aristoteles, sanatla ilgili Platon'dan farklı olarak, sanatı olumlamıştır. Aristoteles, Sanatın insanlar ve toplum üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu görüşüne sahiptir. Bu sebeple sanatlar insanlar için çok önemli bir roledir. Sanatçılar ise doğada bulunmayan güzellikleri keşfedip eserlerine yansıtırlar. Bu durum insan etkinliği için önemli bir hal alır. Aristoteles, ilk olarak sanatın bir taklit ürünü olduğunu kabul eder ve “mimesis kuramını” benimser. Onun için sanatçı doğada hem olanı hem de olabilir olanı yani var olması mümkün olanı yansıtır. Mümkün olma durumunu da gerçeğe bağlı kalarak oluşturur ve ondan uzaklaşmaz (Kavuran ve Dede, 2013, s.59).

Aristoteles göre, sanat dalları veya alanları değerlidirler. Çünkü sanat doğadaki eksiklikleri gidererek toplumda var olan kusurları ört pas eder. Bu sebeple sanat öykünmeci olarak toplum için yararlı bir rol üstlenmiş olur. Çünkü öykünmeci sanatlar insanların öğrenmesine katkı sağladığını ve öykünmenin çocukluktan beri insanın öğrenmesini, gelişmesini ve yaratmasını olumlu yönde etkiler. Bu konuyla ilgili olarak Aristoteles'in şiir alanında ortaya çıkardığı "Tragedya" kuramında şu şekilde ifade edilmiştir;

Tragedya bir temizlenme, arındırma ve "vücuttan boşalma" rolü üstlenmektedir. Aristoteles'in ifadesiyle, tragedyanın özelliği, "korku ve acıma duyguları uyandıran eylemleri taklit etmesidir." Buna göre o, seyircide uyandırdığı korku ve acıma duygularıyla ahlak, adalet duygularını incitmeden, bozmadan ona bütün kötülüklerden, nahoş duygulardan arıtacak temizleyecektir. Arınma, tragedya'nın meşhur tarifinde geçtiği şekliyle, onun etkisi olduğu söylenen acı ve korku duygularının yatıştırılması, etik ve estetik bir anlamdır, yani rahatlamaya bir zevk duygusu eşlik ettiği zaman, bu duyguların tatmin edilerek sakinleştirilmesi anlamındadır (Albayrak, 2012, s.137).

Bu şekilde bir arınma veya rahatlama Aristoteles'in felsefesinde Katharsis'i oluşturur. Aristoteles katharsisten bahsederken, sanatın insan üzerinde bir duygusal olarak boşalma ve rahatlama etkisinin olduğunu ve böyle bir durumda duyguların sanat aracılığı ile tatmin edilmesini sağlayarak bireyde, ruhsal olarak daha dengeli ve sağlıklı bir durum oluşturacağı düşüncesindedir. Toplumda bireylerin içinde yaşadıkları bastırılmış duyguların sanat aracılığıyla arındırılacağı kanısındadır. Örneğin acı ve korkuyu vahşeti anlatan toplumsal olayları anlatan resimlerin, izleyici üzerinde acı ve korku yerine resimden haz alma duygusu ortaya çıkacaktır. Aristoteles'e göre sanat, "mimesis ile başlar, arınma katharsis ile son bulur. Mimesis'de sanatçı ve nesne, katharsis'te ise alımlayıcı ve sanat eseri arasında bir iletişim ve etkileşim söz konusudur" (Albayrak, 2012, s.136).

Aristoteles için sanat, hiçbir şekilde gerçekliğin yansıması olmamıştır. Çünkü bu düşüncede Mimesis gerçekliği de kapsar. Ancak doğadaki ve sanattaki güzelliğinin farkının olduğunu savunur ve bu güzellik anlayışı da gerçeklikten başka bir şey olarak karşımıza çıkar. Ona göre güzellik gerçeklikten üstündür. Tragedyayı ve şiiri tarihten daha hakiki olarak kabul eder. Aristoteles'in rasyonel anlayışında, sanatın gerçekliği taklit edişi, platon'un idealist anlayışındaki taklit edişinden kopar. Burada sanatçının öznelliği ve bireysel oluşu, düşüncesi ön plana çıkar. Bu noktada Aristoteles için sanat ve sanatçı üzerinden gerçekliğin taklidi, kopya değil, aksine bir yaratmadır (Bozkurt, 1995, s.110).

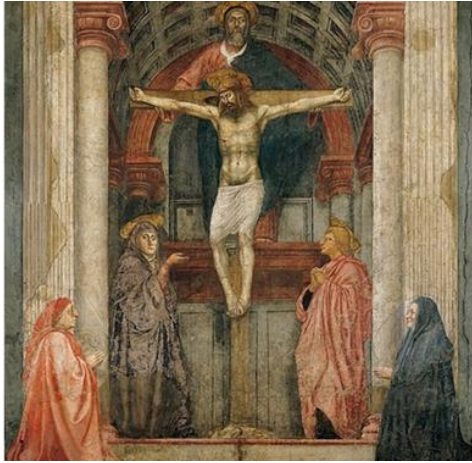
Rönesans Sanatı ve Sonrasında Gerçeklik.

Aydınlanma çağı olarak geçen Rönesans dönemi, bilimin sanatla aynı çatı altında olduğu ve bilimin ışığında, sanatın öncülüğünde yeni düşüncelerin ve fikirlerin etkisinin dünyaya yayıldığı altın çağ olarak bilinir. Aynı zamanda Rönesans, yeniden doğma ve aydınlanma olarak tanımlanmaktadır. Rönesans döneminde sanat, Antik Yunan sanatından izler taşımasına karşın o dönemde kullanılan yöntem ve tekniklere bilimin ışığında yeni öğeler eklenmiştir. Rönesans dönemi, 14. yüzyılda etkin olmaya başlamış ve 17. yüzyıla kadar etkisini sürdürmüş bir dönemdir. Ancak Rönesans'ın doğuşunun Giotto'nun ortaya çıkardığı resimsel anlayış ile birlikte başladığı bilinir ve bir ara dönem olarak geçer. Bu dönemde Antik Yunan sanatının aksine resim sanatına verilen önem gittikçe artmaya başlamıştır. Massaccio, Donatello, Jan Van Eyck, Boticelli'nin eserlerinin etkin olduğu bir dönem olarak, bilimsel gelişmeler ile birlikte perspektif ilkeleri ortaya çıkarılarak derinlik yanılsamasını resimlerinde kullanabilmişlerdir. Aynı zamanda gerçek nesnelerin, insan figürlerinin ve ışık gölgenin kullanımıyla eserlerinde gerçekliği daha başarılı bir şekilde yakalamaya başlamışlardır (Gombrich, 1994, s.167).

Mimar Brunelleschi'in öncülüğünde ortaya çıktığı düşünülen perspektifin, dönemin sanatçıları için yenilik adına önemli bir bulgusudur. Ortaya çıkan perspektif ilkesi, gerçeklik yanılsamasını çok daha ileriye taşımıştır. Perspektif ilkesinde var olan matematiksel anlayışıyla ortaya çıkmış ilk resim ise Masaccio'nun "The Holy Trinity" (Şekil 5) isimli duvar resmi. Floransa'da bir kilisenin duvarına yapılan bu resimde, figürlerin arkasına işlenen ve resme derinlik kazandıran mekân çizimleri ayrıca figürlerdeki kütleli ağırlık ve köşeli sağlam heykelsi biçim etkileri gerçeklik algısını resme kazandırır.

Şekil 5

Masaccio, The Holy Trinity, 1427, Duvar Resmi



(Masaccio, 1427)

Resimde gerçekliği yakalama düşüncesiyle yağlı boyayı ortaya çıkaran Jan Van Eyck ise tıpkı Masaccio gibi resimlerinde akıcı ve hoş kalıpları bırakarak daha kütsel ve biçimsel anlayışa yönelerek, resimlerinde gerçeklik yansımasını yakalamayı arzulamıştır. Jan Van Eyck, gerçekliği her ayrıntısıyla resimlerinde verebilmek için tempera tekniğini bir kenara bırakarak boyaların karışımıyla ilgili kendisine yeni reçete hazırlamıştır. Sonuç olarak boyaların karışımı için kullanılan yumurta yerine yağ kullanarak renkler arasındaki yumuşak geçişleri yakalamayı hedeflemiştir. Bu sebeple de ortaya çıkardığı yağlı boya ile renkler arasındaki geçişler daha gerçekçi ve daha ayrıntılıdır. Jan Van Eyck'i diğer sanatçılardan ayıran şeyin, sadece perspektif ilkesine dayanarak insan anatomisini resme gerçekçi bir biçimde yerleştirmek değildir. Onun için resimde gerçekliği yakalama tutkusu, resimde var olacak ince detayların işlenmesidir (Gombrich, 1994, s.178).

Jan Van Eyck'in gerçekliği yakalama düşüncesiyle ortaya çıkardığı önemli resimlerden biri "The Arnolfini Portrait" (Şekil 6) isimli eseridir. Bu resimde var olan her nesne ince ayrıntısına kadar işlenmiş gerçekçi bir izlenim sunmaktadır. Resimde var olan halı, terlikler, duvara asılmış tespîh, ayna ve yerde figürlerin yanında bulunan köpek, ayrıntılı bir şekilde resmedilmiştir. Düğün törenini anlatan bu resimde figürlerin hareketlerinin her an birbirlerine sarılacakmış gibi işlenmesi ve arkada bulunan aynanın yansımasının tüm gerçekliğiyle aktarılması, Jan Van Eyck için resimde gerçekliğe ulaşma tutkusu, izleyiciyi etkisi altına alır (Gombrich, 1994, s.180).

Şekil 6

Jan Van Eyck, The Arnolfini Portrait, 1434, Meşe Üzerine Yağlı Boya



(Jan Van Eyck, 1434)

16. yüzyıla gelindiğinde Rönesans döneminde hümanizm akımının da etkisi ile resimlerdeki kiliselerin etkisi yavaş yavaş azalmaya başlamıştır. Bu dönem, Rönesans'ın en parlak dönemi olarak ifade edilmektedir. Bu dönemin resimlerine konu olan sıradan insanlar, resim sanatında ideal insan vücudunu yakalamak için yapılan anatomik çalışmalar, sanatçıların eserlerine yansımıştır. Aynı zamanda bu durum, bilimin ilerlediğinin de bir göstergesi durumundadır. Sanatçılar bilimsel olarak perspektifi resimlerinde kullanmalarının yanı sıra nesnede ve özellikle figürde gerçekliği yakalayabilmek için anatomik çalışmalara yönelmişler ve kadavralar incelemişlerdir. Bu sebeple orta çağdan bu yana gerçekliğin en iyi ve doğru bir biçimde yansıtılması çok önemli olmuştur. Bilimle iç içe olan Rönesans sanatının en önemli temsilcilerinden biri ise Leonardo da Vinci'dir. Da Vinci, resim yapmasının yanı sıra birçok tıp ve mühendislik gerektiren bilimsel çalışmalar ve bunlar üzerine eskiz çizimler, tasarımlar üretmiştir. Doğayı ve insan etütlerini içeren çizimleri Da Vinci'nin resimde insan anatomisine hâkim olduğunun ve gerçekliğe kavuşma düşüncesinde eserler ürettiğinin bir kanıtıdır. “Mona Lisa”, “Son Akşam yemeği” ve “Meryem Çocuk İsa ile Azize Anna” isimli resimleri bu konuya örnektir (Tansuğ, 2004, s.172).

Özellikle Da Vinci'nin “Mona Lisa” (Şekil 7) isimli eserine bakıldığında izleyiciyi etkileyen canlı bakışları ve ifadeleri bulunmaktadır. Bu durum izleyicide sanki canlıymış hissi uyandırmaktadır. İzleyiciye bakıyormuş ve düşünüyormuş hissi uyandırmasının yanında, hafif gülümsüyormuş gibi veya yarı hüznü dolu bir ifadesiyle izleyiciye ilettiği gizem dolu bir izlenimle, günümüzde hala bu konu tartışılmakta ve yüzündeki ifadenin üzerine araştırmalar yapılmaktadır. Bu resimde kenar çizgilerinin katı bir biçimde çizilmemesi ve çizgilerin gittikçe yok olması veya belirsiz bırakılması olarak tanımladığı, sfumato tekniğini bulması ve bunu resimlerinde uygulaması, resimde gerçekçilik yansımasını önemli bir boyuta taşımıştır. Da Vinci'nin “The Last Supper (Son Akşam Yemeği)” (Şekil 9) isimli eserini ise Gombrich (1994, s.225) şu şekilde anlatmaktadır;

Nasıl düşüyordu masanın üstüne öyle ılık! Nasıl figürlere hacim ve cinsellik veriyordu! Belkide rahipleri önce, ayrıntıların doğal bir biçimde resmedilişindeki gerçekçilik etkilemişti. Örneğin masa üstündeki tabaklar ve giysilerin kıvrımları, şimdi olduğu gibi, o zaman da, sanat yapıtları, işin ehli olmayanlarca, gerçeğe benzerliklerine göre değerlendiriliyordu. Ama bu sadece ilk izlenimdi. Rahipler, bu olağan üstü gerçekçilik yansımasının yarattığı ilk şaşkınlığı aştıktan sonra, Leonardo'nun, İncil'in bu sahnesini nasıl betimlediğini anlamaya çalışmışlardır.

Şekil 7

Leonardo da Vinci, Mona Lisa, 1502, Tuval Üzerine Yağlı Boya



(Leonardo da Vinci, 1502)

Şekil 8

Leonardo da Vinci, The Last Supper, 1495-1498, Duvar Resmi



(Leonardo da Vinci, 1495-1498)

Rönesans döneminin Da Vinci'den sonra gelen en ünlü ve en önemli sanatçısı Michelangelo di Lodovico Buonarroti'dir. Sistina şapeli duvarına yapmış olduğu freskle tanınmasına karşın aynı zamanda heykelde gerçekliği yakalamış bir mimar, şair, ressam ve heykel sanatçısı kimliğine sahiptir. Antik Yunan heykellerindeki gerçeklik, Rönesans döneminde de devam etmiştir. Michelangelo'nun mermer heykelleri gerçek bir insan boyutundan büyük olmasına karşın ileri derecede gerçeklik hissi uyandırır. Erken yaşta üne

kavuşmasına karşın çok önemli eserler üretmiştir. Bu heykellerden biri San Pietro bazilikası için ürettiği mermer “Pieta” isimli heykeldir. “Davut” isimli heykeli, sistina şapeli duvar resimlerinde yer alan “Adem’in Yaratılışı” isimli resmi ve “Moses (Musa'nın Hükümü)” (Şekil 9) isimli heykeli en ünlü eserleri arasında yer alır. Bu eserlerdeki gerçeklik can alıcıdır. Musa heykelini yaptıktan sonra ürettiği, gerçekliğe sanatçının kendisini o kadar kaptırıp konuş ve ayaklan dediği, arkasından çekiç fırlattığı söylenir. Tıpkı diğer sanatçılar gibi Michelangelo da kadvraları inceleyerek insan anatomisini öğrenme yoluna giderek resimlerinde ve heykellerinde gerçekliği yakalamanın yoluna düşmüştür.

Şekil 9

Michelangelo, Moses, 1513-1515, Mermer Heykel



(Michelangelo, 1513-1515)

Rönesans döneminden sonra, ortaya çıkan çeşitli bunalımlar sebebiyle, bu sanat anlayışının değiştiğini söylemek mümkündür. Rönesans ile birlikte sanata dahil olan perspektif ilkesinden sonra Barok ile birlikte devreye giren ışıık-gölge ilkesi önem kazanmıştır. Saçma ve gülünç anlamına gelen Barok, önceki dönem sanat anlayışını aşağılamak amacıyla kullanılmıştır. 17. yüzyıl dönemi olarak Barok sanatında ışıık ve gölge etkisi değer kazanmış ve resimlerde derinlik çizgiden çıkarak gerçekliği, ışıık ve gölgeyle figürlerde veya nesnelerde ifade etme çabası içine girilmiştir. Aslında Barok resmi biçimsel olarak Rönesans resminden farklı üslup ve içeriğe sahip bir sanat anlayışı olmasına karşın, Maniyerizm sanat akımının ortaya çıkardığı abartı ve tarzcılık anlayışının yarattığı bunalım sebebiyle, sanatçılar gerçekliği farklı yollar üzerinden yakalama çabasıyla ışıık-gölgeye yönelmişlerdir. Bu sebeple barok

sanatının klasik etkilere ağırlık veren, ideal ve sanatta gerçeğe olan ilgileri Barok klasisizmi olarak anılır. Bu üsluba Carraci ve Nicolas Poussin gibi sanatçıların eserleri örnek olarak verilebilir (Dickerson, 2018, s.184).

Rönesans sanatçısının resimlerinde dış dünyaya yönelik ideal gerçeği yansıtmaya çabaları yerini, 17. yüzyılda barok sanatçının resimlerinde iç dünyaya yönelik gerçeğin duygularla yansıtılması çabalarına bırakmıştır. Bu durum, ideal güzellik ve ideal anlatımların yerine doğal güzellik ve anlatımın ön plana çıkmasını sağlamıştır. Barok dönem resimlerinin yaşanan dünya gerçeklerine yakın, zaman kavramını önemseyen, değişken, devingen sahnelerinde hem kavram olarak hem de öğeler arasında görülen ilişkilerdeki güçlü zıtlıklar dikkat çekicidir. Görsel etkilerdeki zenginlik ve çeşitlilik, resimlerin konusunu da güçlü olanla güçsüz olan, kutsal olanla sıradan olan gibi karşıt kavramların ele alındığı sıradan insanın günlük yaşamı, ölü doğa, iç mekân ve manzara olarak yansıtmıştır (Şentürk, 2012, s.128).

Rönesans döneminde resmin geneline yayılan ışık, Barok döneminde resmin temel öğesi konumuna yükselmiştir. Resimlerde var olan bütün öğeler, ışık-gölge ile hacimlendirilmiş ve elde edilen zıtlık ile uyum içinde yerleştirilmiştir. Rönesans’da var olan üçgen kompozisyon anlayışı yerine, daha dağınık ve diyagonal kompozisyon ve açık kompozisyon tekniğiyle kurgulanmıştır. Bu sebeple, açık kompozisyon ile birlikte resmin mekanını gerçek mekanla birleşmiş izlenimi uyandırmıştır. “Klasik duruşlarıyla ağır başlı izlenim veren figürler, duygulu sıradan ve yaşayan figürlerle yer değiştirerek yaşamın gerçeklerini yansıtmaya görevini üstlenmiştir... özellikle insanın ten dokusunda oluşan gerçeklik duygusu, modellerin ruhunu yansıtmada etkili olmuştur” (Şentürk, 2012, s.129).

Michelangelo Merisi da Caravaccio ve Annibale Carraci’nin eserlerinin Barok sanatı döneminin başlamasında önemli bir etkisi vardır. Eserlerinde ışık-gölgenin yanında özellikle Carraci’nin eserlerinde güzelliği ifade eden eserler ortaya çıkarmışlardır. Carraci’nin kardeşi ve kuzeniyle birlikte “klasik antik dönem etüdlerini ve doğadan çizimi teşvik ederek gerçekliğe bağlanmayı savunan” bir akademik sanat okulu kurmuşlardır (Farthing, 2012, s.213). Caravaccio ise “gerçeğe uygun imgelerle dünyayı aslına sadık kalarak betimlemeyi arzulamıştır. Natüralist yaklaşımı güzellikle değil sıklıkla cesur bir gerçeklik betimlemesiyle” resimlerini ortaya çıkarmıştır (Farthing, 2012, s.213). Caravaccio’nun “Judith Heading Holofernes (Yudit Holofernes’in Başını Keserken)” (Şekil 10) isimli eseri bu konuya örnektir. Caravaccio ışık-gölgeyi yoğun bir şekilde kullanarak gerçekliği dramatik bir şekilde yansıtmakla kalmamış Da Vinci’nin bulduğu Chiaroscuro tekniğini geliştirerek ileri seviyeye taşımıştır.

Şekil 10

Caravaccio, Judith Heading Holofernes, 1509, Tuval Üzerine Yağlı Boya



(Caravaccio, 1509)

Gianlorenzo Bernini ise bu dönemin önemli heykeltıraşlarından birisi olarak anılır. Bernini tıpkı Michelangelo gibi heykeltıraş olmasının yanında ressam ve mimar sıfatını da elinde bulundurur. Bernini'nin heykellerine bakıldığında beyaz mermeri gerçekliği tam anlamıyla işlediği görülmektedir. Buna en güzel örnek "Azize Teresa'nın Vecdi" (Şekil 11) isimli Cornaro şapelinde yaptığı heykeldir. Bu şapelde hem rölyeflerde hem de ana temada yer alan melek ve azize Teresa figürünün üzerindeki kumaş ve teslimiyet, meleğin vücut hareketlerinde yer alan detay ve işleniş gerçekçi bir şekilde verilmiştir.

Şekil 11

Bernini, Ecstasy of Saint Teresa, 1645-52, Mermer Heykel



(Bernini, 1645-52)

Barok döneminde sıradan halk ve ağırlıklı olarak portre resmini konu alan sanatçılar, gerçekliği yansıtmak için duygu yüklü ifadeler ve ışık-gölge ile elde edilmiş hacim resimlerine yansır. Rubens'in "Özportre", Velazquez'in "Los Meninas" ve "Papa X." isimli kraliyet ailesine yaptığı resmi, Rembrant'ın "Gece Devriyesi" ve "Otopotre" konulu resmi, Johannes Vermeer'in "İnci Küpeli Kız" (Şekil 12) ve "Süt Döken Kadın" isimli eserleri, portre anlayışında gerçekliği, ışık-gölge tekniğini kullanarak elde etmeyi amaçlamışlardır.

Şekil 12

Johannes Vermeer, Girl with Pearl Earrings, 1665, Tuval Üzerine Yağlı Boya



(Johannes Vermeer, 1665)

Barok sanatından sonra ortaya çıkan rokoko anlayışının süslü ve abartılı tarzına tepki olarak varlık gösteren Neo Klasizm düşüncesi 18. yüzyıl sonlarından itibaren başlamış 1830'lu yıllara kadar devam etmiştir. Neo Klasizm, Antik Yunan ve Roma sanatının güzellik ve ideal anlayışının yeniden canlandırılması olarak etkisini göstermiştir. Bu düşüncenin ortaya çıkmasındaki en önemli sebeplerden biri sanatçıların ideal gerçeklik ve ideal güzellik anlayışının benimsenmesidir. Ayrıca Rönesans sanatçılarının antik çağ eserlerini örnek alarak, çalışma yapmaları, diğer bir sebep olarak gösterilebilir. Bu düşüncüyü savunan Johann Joachim Winckelmann, rokoko ve barok gibi üslupların sanatın özünü yitirdiği düşüncesiyle, "sanatın tekrar eski gücüne ve değerine ulaşması için Antik Yunan'ın düşünce sistemi ve güzellik anlayışına geri dönülmesi gerektiğini savunmuştur" (Şentürk, 2012, s.168).

Gerçekçi üslup olarak da bilinen Neo-Klasizm, ideal düşünceye sahip bir anlayış sergilemiştir. Bu dönem sanatçıları için önemli olan, tıpkı Rönesans ve Antik Yunan'da olduğu

gibi çizgisel bir anlatım ve pürüzsüz boya sürüşüdür. Ayrıca dönemin siyasi olayları ve devrim düşüncelerinin etkisiyle eserlerinde vatanseverlik ve kahramanlık konuları işlenmiştir. Bu sanat anlayışı sanat okullarına da etki ederek akademik sanat düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Neoklasik dönemin en önemli sanatçılarından Jacques Louis David, “Marat’ın Ölümü” (Şekil 13) isimli eseriyle dönemin siyasi bir olayını ve resimde kullandığı sade gerçekçi düşünceyle resmetmiştir (Şentürk, 2012, s.169).

Şekil 13

Jacques Louis David, The Death of Marat, 1793, Tuval Üzerine Yağlı Boya



(Jacques Louis David, 1793)

Hegel Düşüncesinde Sanatta Gerçeklik.

Alman idealizmi düşüncesini taşıyan alman filozof Georg Wilhelm Friedrich Hegel, sanatın ve felsefenin temel çıkış noktasını mutlak varlık anlayışına bağlayarak gerçekliği bir bütün olarak ele almak ve anlatmak ister. Mutlak, “teolojik terimlerle ifade edildiğinde, tanrı olmak durumundadır.” Ancak Hegel, bu dünyadan ayrı olanı veya ilahi olan bir gerçekliği ele almak istemez. Onun düşüncesinde mutlak, kendini gerçekleştirme ve bunu tin ile doruk noktasına ulaştırmaktır. Yani sonsuz bir ideanın ortaya çıkış sürecini oluşturmaktadır. Hegel, “gerçekliğin sonsuz aklın, kendi kendisini düşünen gerçekliğin kendini gerçekleştirdiği zorunlu süreç olması anlamında rasyonel olanın gerçek, gerçek olanında rasyonel olduğunu” söyler (Akt., Cevizci, 2012, s.450).

Hegel, felsefesini mutlak varlık alanına oturtmasının yanında sanat alanındaki düşüncelerini de mutlak varlık anlayışına dayandırır. Hegel öncelikle Sanatın var olma

nedenini araştırırken “insan hangi gereksinimiyle sanat eseri üretir?” sorusundan yola çıkarak, “biçimsel görüş açısından bakıldığında, sanatın doğuşunu hazırlayan salt ve genel gereksinme, insanın düşünen bir bilinç olmasından kaynaklanır; böylece insan, kendisinin ne olduğunu ve kim olduğunu yine kendisi için bir açıklığa kavuşturmaya çalışır” (Akt., Acar, 2012, s.39). Hegel’in, sanat konusunda insanı yani tını merkeze aldığı görülür. Hegel için tin, aynı zamanda mutlak ve ruhu ifade ettiği gibi doğa da onun için yine bir tindir. Ancak tin ilk aşamada fiili anlamda ortaya çıkmaz ve potansiyel olarak tin anlayışını taşır. Hegel, tını üç bölüme ayırır, birincisi öznel tin, ikincisi nesnel tin ve üçüncüsü ise mutlak tindir. Birinci tin anlayışı içe yani insanın zihnine, ikincisi ise dışsal yani toplumsal ve politik anlamda tının ortaya çıkışına, üçüncüde ise mutlak aklın eseri yani sanat, felsefe ve dine gönderme yapar (Cevizci, 2012, s.454).

Hegel’in tin anlayışının son noktası olan mutlak tin, sanat eserinde güzellik olarak ortaya çıkar. Ona göre mutlak tin ya da idea kendisini sembolik, klasik ve romantik sanat anlayışlarında şekillendirir. Ona göre, sanat ideanın kılık değiştirmiş halidir. Romantik sanatla birlikte mutlak tin, kendini gerçekleştirme boyutunda daha yüksek bir tinsellik anlayışına geçer. Hegel’e göre “güzellik her zaman ideanın ve gerçek olanın duyusal görünüşü ya da temsilidir” (Cevizci, 2012, s.462). Hegel’e göre, “sanat, doğanın yansılması ya da doğaya öykünme (taklit) değildir. Sanat, duyusal biçimlerle (form) kendine özgü bir uyum ülküsel (ideal) bir dünyanın yaratısıdır.” Sanatta öykünme anlayışı ona göre gerçeği yeniden üretme eylemi, “yaşamın gerçekliği yerine bize yalnızca yaşamın karikatürünü, onun sahte görünüşünü aktarır” (Akt., Acar, 2012, s.45). Bu sebeple sanatı biçimsel olarak ele almak yerine ruhsal veya ideal olarak ele almak gerektiği görüşünü savunur.

Hegel’e göre sanatın gerçek amacı güzeli ortaya çıkarmak olmalıdır. Ona göre sanat duyusal olanın altında yatan gerçeği ortaya çıkarır. Bu düşünceden hareketle sanattaki güzeli doğadaki güzellikten üstün sayar. Çünkü sanattaki güzellik yaratılmış olan güzellik yani tının ortaya çıkardığı güzelliiktir.

Çünkü yalnız sanat güzelliği tinden doğmuştur ve bu bakımdan da sanat güzelliği doğa güzelliğinden üstündür. Estetiğin incelediği sanat güzelliği bir aldatma değil, tinsel bir gerçekliktir. Tının duyularda kendini dışlaştırmasıdır. Sanat ve sanat güzelliği bir bilimsel araştırmaya değindiği gibi, böyle tinsel bir gerçekliğin bilimsel olarak incelenmesi de aslında gereklidir (Tunalı, 2010, s.151).

Hegel, “Estetik” isimli kitabında bu konu ile ilgili olarak şu ifadelerle yer verir;

Sanattaki güzel doğadaki güzelden çok daha üst düzeyde yer alır. Çünkü sanat güzelliği tinden doğmuş ve sanki iki kez yeniden doğmuş bir güzelliiktir. Başka bir deyişle,

sanatsal gzellik ‘Tin’den doęmuştur ve ‘Tin’den iki kez doęmuş gzelliktir. Nasıl Tin ve onun yaratmaları, doęa ve onun grnşlerinden çok daha yksek dzeyde bulunuyorsa, sanatsal gzelin kendisi de doęal gzellikten çok daha yukarıda yer alır (Akt., Acar, 2012, s.46).

Hegel’in felsefesinde gerek kavramı, ruha yani tine dayanır. Tin’in ereęi olan sanat ise gzeli ortaya ıkarır. Bu sebeple, sanat ile ortaya ıkan gzellik ise tinin nesneleşerek duyusal bir dnyada ortaya ıkması anlamını taşır ve bylece gzellik, gereklięini sanat alanında kazanmış olur. Hegel sanat felsefesinde, sanatın gereksinimini mutlak varlık alanına ve mutlak tine dayandırır. Bu sebeple de onun iin sanatta gereklięin yknmeden ziyade duyusal anlamda sanatın kendini gerekleştirmesidir. Onun iin sanat ancak bu şekilde anlam kazanır ve hakikate ulaşımış olur.

Sanat; kendisini nesne olarak alan Tin’dir... sanat yetkin ve dingin olmayan bu dnyanın aldatıcı-yanıltıcı olan biimlerinden salt grnşlerin ierdięi hakikati aıęa ıkarır ve bunu onlara, Tin’in kendisinin yarattıęı daha yksek bir gereklik ile sslemek iin yapar. Bylece salt olarak yanıltıcı basit grnşlerin varlıęından uzak kalarak, sanatın grnmleri, sıradan ve geici varoluştan daha hakiki bir varoluşa ve daha st dzeyde bir gereklięe karşılık olacaktır (Akt., Acar, 2012, s.41).

19. Yzyıl Sanatında Gereklik.

19. yzyıl dnemi, tarihsel srete, sanatta gereklik konusunda nemli bir gelişme yaşanmış dnemlerin başında gelmektedir. 1839’lu yıllarda icat edilen fotoęraf makinasının bir devrim olarak nitelendirilmesi boşa deęildir. Fotoęraf makinasının icadı bu yıllarda her ne kadar yeni grnse de tarihsel srete daha eski dnemlere dayandıęı bilinmektedir. Camera Obscure yani karanlık oda olarak bilinen bu ilkel sistem, fotoęrafın ilk dnemlerini yansıtır. Camera Obscure, karanlık odanın dıřında bulunan bir nesnenin ışık yansıması sonucuyla karanlık odada bulunan bir delikten ieri girerek odanın duvarında, nesnenin ters bir grntsn aktarmasıdır. Birok sanatı eserlerinde ayrıntıyı verebilmek iin bu yntemden faydalandıęı ne srlmştr. Camera Obscure’nin kullanımının sanatta yetersiz ve kalıcı olmaması sebebiyle Louis-Jacques-Mande Daguerre tarafından metal bir levhaya grnty kaydederek fotoęrafın geliřiminde nemli bir katkıda bulunarak Daguerreyotipi ortaya ıkarılmıştır (Dickerson, 2013, s.228).

Bu geliřmeler ışığında zellikle de izlenimci sanatılar, fotoęrafın taşınabilir hale gelmesi ile birlikte eserlerini retmede sıklıkla fotoęraf makinelerinden yararlanmışlardır. Fotoęraf, sanatının hibir zaman yakalayamayacaęı bir gereklik grnts sunmuştur. Bu

sebeple de fotoğraf sanatı hızla yayılmaya başlamış ve gerçeği kopya etme düşüncesi zayıflamış ve fotoğrafla yeni bir gerçeklik anlayışı ortaya çıkmıştır. Fotoğraf, anlık ifadeleri, ışık ve gölgeyi, zaman ve mekân kavramının anlık bir bölümünün etkilerini var olan tüm gerçekliğiyle yansıtır. “Resim insanda her zaman bir kuşku uyandırıyordu; çünkü resmi ortaya çıkaran bir ressamdı, bir insandı. Yapıt her zaman bir öznellik esareti altındaydı. Fotoğrafın getirdiği en büyük yenilik insanı aradan çıkartmaktı... Fotoğraftaki gerçeklikle resimdeki gerçekliğin arasındaki en büyük fark budur” (Erdem, 2015, s.47).

Fotoğraftaki gerçeklikle resim sanatındaki gerçekliği ayıran diğer bir özellik ise kopyadan daha fazla gerçeği sunan görüntünün estetik unsurlardan farklı bir estetik kaygı sunmasıdır. Sanatçının nesneyi veya doğayı gerçekçi bir şekilde taklit etmiş olsa bile kendi öz benliğini veya duygularını fırça yolu ile eserlerine yansıtmış olur. Fotoğrafta ise nesneler veya doğa tüm gerçekliği ile belgelenir. “Görsel imgelerin tersine fotoğraf, konusunun aktarılması, taklit edilmesi ya da yorumlanması değil, o konunun gerçek bir belgesidir. Ne denli doğalcı olursa olsun, hiçbir yağlı boya resim, konusuna fotoğrafın olduğu ölçüde ait değildir. Fotoğraflar kendi başlarına bir öykü anlatmazlar” (Erdem, 2015, s.48). Fotoğraf, 19. yüzyıl ortalarında icat edilmesine ve yaygınlaşmasına karşın, sanat olarak kabul edilmesi uzun bir zaman almış ve 20. yüzyılda fotoğraf sanatı olarak kabul edilmiş ve benimsenmiştir.

Fotoğraflar sanat eseri sayılabilmiş olmakla birlikte, büyük kısmına münhasır gerçekliğin anlık kayıtları olarak değer verilmiş ve hala da verilmektedir. Buna göre, fotoğraflar basit imgeler değil, varlıkların nasıl görüldüğüne dair tartışılmaz kanıtlar temin eden gerçek dünyanın doğrudan yansımalarıdır. Portrelerin, binaların görünümünün ve tarihi olaylara bakışın sanatsal niteliklerinden ayrı olarak- belgesel anlamda önemi bu sebepten kaynaklanmaktadır (Fleming ve Honour, 2016, s.683).

Fotoğrafın icadından sonra resim sanatının gerçeği taklit etme veya yakalama rolünden çıkarak farklı arayışlara girdiği açıktır. Bu dönemde ortaya çıkan realizm akımı bunun ilk örneklerindendir. Realizm akımındaki gerçeği arama tutkusu figüratif veya resimsel yüzey olmaktan ziyade toplumsal olarak yaşananların anlık görüntülerinin yansıtıldığı bir sanat akımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Realizm akımı, 19. yüzyılın ilk çeyreğinde yaşanan toplumsal sıkıntılar, sanayileşme ve devrimler sebebiyle ideal anlayışta resmedilmiş, doğa ve tarihi sahnelerden biçim ve üslup olarak kopuşu işaret eder. “Gerçekçi ressamalar ise yaşanan sosyal ve siyasi değişimlere, sanatın kurulu düzenine ve gerçek yaşamdan uzak duran romantizme isyan ederek karşılık verdiler ve sıradan insanları yakından gözlemleyerek natüralist, neredeyse fotoğraf görüntüsü gibi net bir üslupla resimlerine yansıtılar” (Farthing, 2012, s.300).

Realizm akımının öncüsü olarak kabul edilen Gustave Courbet, “Sanatçının Atölyesi: Sanatsal ve Ahlaki Yaşamının Yedi Yılına Özetleyen Gerçek Alegori” (Şekil 14) isimli resmi, gerçeği sosyal ve siyasal anlamda anlatan en önemli eserlerden biridir. Bu eserde Courbet, tarihi konuları içeren üslubu ve biçimleri kullanarak sanatın idealleşmiş düşünceleriyle dalga geçmiştir. Ana temada yer alan sanatçının yanında duran kadın figürü idealize edilmiş klasik sanatın bir imgesi olarak karşımıza çıkmakta, atölyenin genelinde ise toplumun tüm kesimini içine alan, zengin fakir ve her vasıfta figürler yer almaktadır. Filozof ve şairlere de yer verdiği bu resimde akademik sanat anlayışına karşı bir tavır niteliğini taşır (Farthing, 2012, s.300). “Taş Kırıcıları” ve “Günaydın Bay Courbet” isimli eserlerinde de yine günlük yaşantının sıradan görüntüleri ve fakir toplumun çalışma hallerini yansıtan görüntüler bulunur.

Courbet’in “Sanatçının Atölyesi” (Şekil 14) isimli eserinin 1855 yılında düzenlenen Paris salon sergisinde jüri üyeleri tarafından kabul edilmemesi üzerine Courbet’i, dünya fuarında tek kişilik bir sergi düşüncesine itmiştir. Fuarda oluşturduğu tek kişilik sergisine “Le Realisme” ismini vererek tepkisel bir davranışla göndermede bulunmuştur. Courbet sergi sonrasında ise gerçekçi manzaralar, deniz manzaraları ve ölü doğa resimleri yapmaya yönelmiştir (Farthing, 2012, s.301).

Şekil 14

Gustave Courbet, The Painter's Studio: A Real Allegory Summing Up Seven Years of My Life as an Artist, 1854-55, Tuval Üzerine Yağlı Boya



(Gustave Courbet, 1854-55)

Jean-François Millet’de eserlerinde, köylü sınıfı ve sıradan insanların anlık görüntülerini yansıtmıştır. “Başak Toplayan Kadınlar” isimli eserinde, üç köylü kadının hasat zamanı çalıştığı anları üslup olarak gerçekçi bir biçimde yansıtır. Ayrıca Millet’in eserleri, Filozof Karl Marx’ın öncülüğünde bu dönem yayılan toplumcu gerçekçilik anlayışının da

etkisiyle sosyalist yorumlara ve söylemlere yol açmıştır. Eserlerinde yer alan temalarda ezizet görmüş köylü sınıfın resimde konu alınması, Millet'in köylü bir ressam olduğu yorumuna yol açmış ve köylü bir ressamın ezizetinin sıkıntılarının eserlere yansıdığını düşünülmüştür. Fakat gerçekte Millet eğitimli bir ressam olarak karşımıza çıkmış çiftçi bir ailenin oğludur (Fleming ve Honour, 2016, s.670).

Edouard Manet'in eserlerinde seçilen tema ve tekniğin, realist ve izlenimci akım arasında bir köprü görevi görmüştür. Tıpkı diğer sanatçılar gibi akademik sanatın getirdiği sınırları kabul etmeyi reddetmiştir. Tziano'nun "Urbino Venüsü" isimli eserine benzeyen "Olimpia" isimli eseri, Goya'nın "3 Mayıs 1808" isimli resmini andıran "İmparatar Maximilian'ın İnfazı (Şekil 15)" isimli eseri, akademik sanatın ve klasik üslubun getirdiği idealize edilmiş kutsal ve üst sınıfın resmedilmesine karşı bir tavır niteliğindedir. "Olimpia" isimli eserde yer alan nü figürün hayat kadını oluşu, gerçekçi bir tavrıla resmedilişi, bu duruma örnektir (Farthing, 2012, s. 302).

Manet'in "gerçekçi amaçlarına sıkı sıkıya bağlı kalması kolay olmuştur. Fotoğraflar (o tarihlerde Courbet ve diğer sanatçılar fotoğrafı görsel "yardım" olarak sıkça kullanmaktaydı) ona vakanın bir kaydını sağlamaktaydı" (Fleming ve Honour, 2016, s. 671).

Şekil 15

Edouard Manet, The Execution of Emperor Maximilian, 1867, Tuval Üzerine Yağlıboya



(Edouard Manet, 1867)

Modernizm Dönemi Sanatında Gerçeklik.

20. yüzyıl dönemi olarak geçen modernizm dönemi, insanlık tarihinin birçok alanda geçirdiği önemli değişimler ve yeniliklere sahne olmuştur. Bu dönem, yaşanan sanayide büyüme, reformlar ve gelişen teknolojinin ilk adımlarının atıldığı, makine üretiminin çoğaldığı bir süreç olarak karşımıza çıkar. Modernizm dönemi toplumun bütün alanına etki ettiği gibi sanat alanına da etki etmiş ve sanatın yeni bir amaca hizmet etme düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Bunun sebebi fotoğraf makinasının icat edilmesiyle birlikte sanatçının işlevsel olarak betimleme gücünü elinden alarak sanatçının bu anlamdaki başarısını anlamsız kılmasıdır. Yaşanan tüm bu gelişmeler neticesiyle sanatta aranan gerçekliği yansıtmaya veya betimleme düşüncesi değişime uğramıştır. Aslında sanatta gerçeklik düşüncesi modernizm ile birlikte bir felsefi devrim yaşamıştır. Sanatsal anlamda bu devrim 20. yüzyılın başlarında Kübizm akımı ortaya çıkana kadar kendini hissettirse de tam anlamıyla gerçekleştirememiştir. Bu dönemde başta Kübizm olmak üzere birçok sanat akımı ortaya çıkmış ve hızla yayılmıştır. Nesneye bakış açısında farklılıklar, nesnenin farklı bir gerçeklik düzleminde sorgulanmasına sebep olarak, Antik Yunan ve Rönesans döneminde benimsenen ideal anlayış ve doğayı taklit etme düşüncesi bir kenara bırakılarak nesnenin gerçekliğinin betimlenmesi yerine sorgulanması ve analitik boyutuyla ele alınmasına yol açmıştır. Bunu gerçekleştiren ise Kübizm sanat akımı olmuştur. Kübizm sanatsal anlamda modernizm döneminin en önemli sanatsal akımı olmakla beraber, sanata önemli bir ölçüde yön vermiş olarak karşımıza çıkmaktadır.

1908 yılında Fransa’da ortaya çıkan Kübizm sanat akımı, gerçeğin parçalanarak geometrik formlara dönüştüğü bir düşünce anlayışı sergiler. Cezanne’ın doğayı ve nesneleri geometrik formda resmetme eğiliminde olması, Pablo Picasso ve George Braque’nin Cezanne’den etkilenerek, Kübizm’in temellerini oluşturmaya yol açmıştır. Bu durum, geleneksel anlamda sanatta var olan bazı kural veya (başta perspektif anlayışı) ilkelerin yıkılarak parçalandığı, nesnel gerçekliğin iki boyutlu yüzey üzerinde birçok farklı açılarının aynı anda verilmeye çalışıldığı bir sanatsal gerçeklik anlayışı ortaya çıkar. Ahu Antmen (2013, s.46), bu konu ile ilgili olarak şu ifadelerle yer verir;

Doğanın betimleyici değil kavramsal yorumunu yansıtan kübistler, resimsel yüzeyde 3 boyutluluk yanılması yaratmak yerine resim yüzeyinin 2 boyutluluğunu vurgulamış; eş zamanlı olarak bir nesneye bir değil birçok açıdan göstererek bir tür dördüncü boyut kavrayışı getirmiş; 19. yüzyıldan itibaren temsili gerçeklikten resimsel gerçekliğe uzanan yoldaki adımları hızlandırarak görsel bir devrim yaratmıştır.

Picasso’nun “Avignonlu Kadınlar” (Şekil 16) isimli eserinde nesnel gerçekliğin farklı bir boyutta ele alındığını görmek mümkündür. Bu resimde, tek odaklı perspektifin ötesinde

resimde yeni bir görsel tavır sergileyerek geleneksel perspektif derinliğini dışlayarak, izleyicinin figürlerin ve nesnelerin kendi içinde üç boyutluluk algısıyla dokunabileceği yüzeysel bir resimsel gerçeklik kazandırmıştır. Üst üste gelen geometrik biçimler resimde, farklı açılarda yerleştirilen nesnelerin anlaşılmasını zorlaştırdığı gibi geleneksel resim anlamında espası da olanaksızlaştırmıştır. Yani “resmin gerçeği, gerçekçi temsilin ötesine geçmiştir” (Antmen, 2013, s.47).

Şekil 16

Pablo Picasso, Les Demoiselles d'Avignon, 1907, Tuval Üzerine Yağlıboya



(Pablo Picasso, 1907)

1912 yılında Kübizm'in bir evresi olarak geçen Sentetik Kübizm anlayışıyla, sanata dahil olmaya başlayan gerçek nesneler ile sanat gerçekçi konumuna farklı bir boyut eklemiştir. Yine Picasso ve Braque'nin öncülüğünde, Gerçek nesnelerin resimde kullanılmasıyla ortaya çıkan kolaj ve asemblaj tekniği bu dönemde yaygın olarak tercih edilmiştir. Eserlerinde gazete parçaları, ip, kumaş, tahta, kum, metal vb. günlük hayatta bulunan sıradan malzemeleri boyayla birlikte karıştırarak eserlerine yerleştirmişlerdir. Bu uygulamaların ilk örneklerini Picasso, Braque, Juan Gris'in eserleri oluşturmaktadır. Günlük, sıradan ve gerçek nesnelerin sanata dahil edilmesiyle gerçeklik, boya ile temsil edilmeyip doğrudan gerçek nesnenin kendisi ile temsil edilmeye başlanmıştır. Picasso heykellerine de bu yöntemde yaklaşmayı tercih ederek, Saç, metal, bisiklet malzemeleri ve demir tel gibi hırdavat çeşitlerini bir araya getirerek heykellerini oluşturmuştur. Bunun ilk örneğini ise “Boğa Başı” (Şekil 17) ve “Gitar” isimli eseri oluşturur (Antmen, 2013, s.48).

Şekil 17

Pablo Picasso, Bull's Head, 1942, Heykel



(Pablo Picasso, 1942)

Gerçek ve sıradan nesnelerin sanata dahil olmaya başlaması hızla yaygınlaşmış ve 1916 yılında ortaya çıkan Dadaizm sanat akımı ile gerçek nesnelerin kullanımı doruk noktasına ulaşmıştır. Marcel Duchamp'ın öncülüğünde ortaya çıkan Ready-Made (Hazır-Nesne) kavramı, kolaj ve assemblaj tekniğiyle dahil olan gerçek nesnelerden öte sanata farklı bir boyut kazandırmıştır. Sıradan ve hiçbir özelliği olmayan seri üretim nesnelerinin sanat nesnesi olarak kullanılmaya başlanması ve o nesnenin asıl işlevinden soyutlanarak ona yeni bir anlam kazandırması olarak tanımlanabilen hazır nesne, sanata önemli bir yön vererek sanatın anlamını, işlevini ve amacını ters yüz ederek değiştirmiştir. Birinci Dünya savaşının verdiği yıkımlar ve ortaya çıkan bunalımlar sebebiyle bir başkaldırı niteliği taşıyan Dada sanat anlayışının geleneksel sanatı yıkmaya düşüncesi hazır nesne düşüncesinin oluşmasında önemli bir etken olmuştur.

Duchamp'ın (1938, s.23) ifadesiyle “sanatçı tarafından sadece seçilerek sanat nesnesi sıfatına terfi eden sıradan nesne” olarak tanımlanan hazır nesne için en önemli örnek, “Fountain (Çeşme)” (Şekil 18) isimli sanat tarihinde önemli bir yere sahip olan R. Mutt imzalı pisuardır. Duchamp, günlük ve sıradan kullanım nesnesi olan pisuarı gerçek kimliğinden arındırarak ve kendi gerçekliği bağlamından kopararak, kavramsal ve düşünsel olarak yeni bir kimlik kazandırmıştır. Duchamp'ın bu eylemi, nesnenin tüm gerçekliğinin, düşünsel olarak yeniden ele alınmasını sağlamıştır.

Şekil 18

Marcel Duchamp, Fountain, 1917, Hazır Nesne



(Marcel Duchamp, 1917)

20. yüzyıl döneminde gerçek nesnelerin sanata dahil olmasıyla sanat, artık herhangi bir sıradan nesnenin seçilerek sanat eseri sıfatına erişebildiği bir anlayış ortaya çıkmıştır. Bu anlayış ile birlikte nesneye olan bakış açısındaki değişiklikler mekânın da aynı şekilde sorgulanmasına sebep olmuş ve mekâna yönelik yeni sanatsal yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Ayrıca bu yeni yaklaşımlar mekânın kendisinin sanat yapıtı konumuna yükseltilmesinin de yolunu açmıştır. Mekânın, eserlerin sergilendiği bir ortam olmaktan çıkarak hem içerisinde yer alan eserleri hem de mekânı bütünleyen ve yeni bir sergileme yöntemi olarak Enstalasyon sanatını ortaya çıkarmıştır.

Enstalasyonun ilk örnekleri olarak Duchamp'ın “Bir Mangal Üzerine Tavandan Sarkıtılmış Bin İki Yüz Kömür Torbası” ve “Sürrealizm'in Başvuru Belgeleri” sergisi için düzenlediği “Otuz Kilometrelik İp” (Şekil 19) adlı yerleştirmeler, Dadaist sanatçı Kurt Switters'in 1923'de kendi evinde gerçekleştirdiği “Merzbau” adlı sergi ve yine aynı dönemlerde El Lissitzky'in “Proun Room” (Şekil 20) adını verdiği mekân düzenlemeleri ve Piet Mondrian'ın “Dresden'de Madam B.'nin Salonu” isimli eskizini mekâna uyarlayarak sergilemesi, enstalasyonun ilk örnekleri olarak verilebilir.

Şekil 19

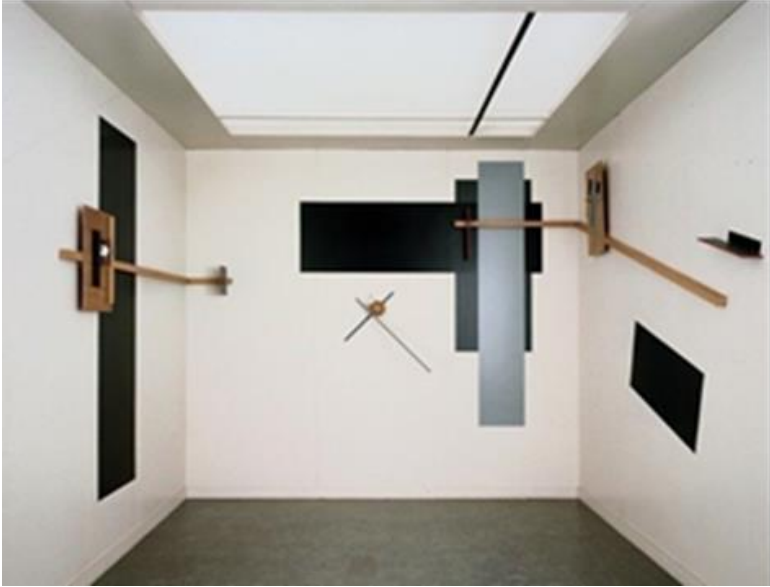
Marcel Duchamp, First Papers of Surrealism (Otuz kilometrelik ip), 1942, Mekâna Yerleştirme



(Marcel Duchamp, 1942)

Şekil 20

El Lissitzky, Proun Room, 1923, Mekâna Yerleştirme



(El lissitzky, 1923)

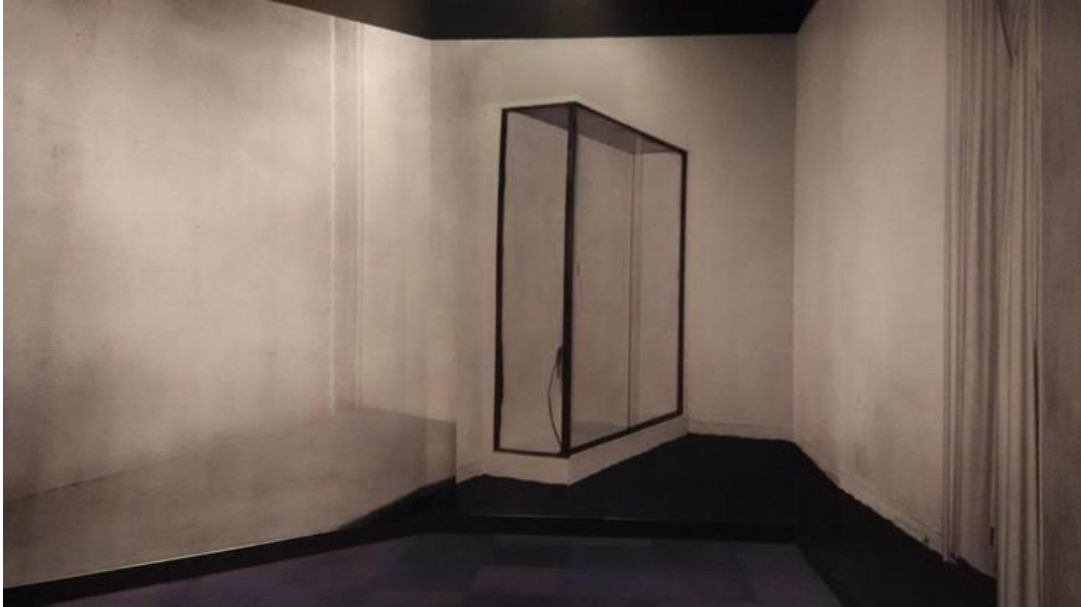
Bu örneklerden de anlaşılacağı üzere yeni bir sergileme biçimi olarak ortaya çıkan enstalasyon uygulamaları için mekân kavramı önemli bir rol üstlenmiştir. Bu sebeple “sanat yapıtlarının zorunlu ve bağlayıcı sergileme alanları olan galeri, müze gibi kurumların varlığını, kurallarını, işlevlerini, yapılarını ve sınırlılıklarını sorgulayarak, alternatif mekân ve sergileme düşüncesi de beraberinde gelmiştir” (Taştan, 2018, s.17).

1950 ve 1960'lı yıllarda, Yeni Gerçekçilik olarak ortaya çıkan sanat hareketinde ise gerçeklik kavramına yeni bakış açısı kazandırarak toplumsal gerçeklikleri, gerçek nesneler kullanılarak, toplum içerisinde yaşananları şeffaf ve gerçek bir şekilde yansıtmayı amaçlamıştır. Bu sanat hareketinin manifestosunda gerçeklik ile ilgili olarak şu ifadeler yer almaktadır. “Tuval resmi (resim ve heykel temelli diğer klasik ifade biçimleri gibi) miadını doldurmuş bulunuyor... Peki, biz onun yerine neyi öneriyoruz? Biz gerçeğin kendisini öneriyoruz; kavramsal ya da düşsel süreçlerin prizmasından yansıyan gerçeği değil, gerçeğin kendi tutkulu mecazlarını öneriyoruz” (Antmen, 2013, s.179).

Yeni gerçekçi sanatçılar tıpkı bir önceki yıllarda sanatçıların kullandığı gibi sıradan ve günlük hayatta var olan gerçek nesneleri eserlerinde kullanmışlardır. Yeni gerçekçilik sanat anlayışının öncülerinden olan Yves Klein, yeni gerçekçilik hareketinin yayılmasında önemli bir rol oynamıştır. Klein, sanata mekânı dahil etme noktasında boş bir galeri mekanını izleyiciye sanat yapıtı olarak sunması “Le Vide” (Şekil 21), sanatta gerçeklik bağlamında önemli bir örnektir. 1958’de Paris Iris Clert Galerisi’nde gerçekleştirdiği bu sergide, mekânın kendisi sanat yapıtı konumundadır. Klein’in amacı, gerçek bir mekânın içinin boş olması, metafiziksel bir alan yaratma çabasında yatar. Klein’in ardından Fernandes Arman’ın aynı galeri mekanını “Le Plein” (Şekil 22) tıka basa gerçek nesnelerle doldurarak izleyiciye yeniden sanat yapıtı olarak sunmuştur. Bu iki sergide amaç gerçek mekân ile madde ve anlam ayrımını sunarak sanatın sınır tanımazlığına işaret etmektir.

Şekil 21

Yves Klein, Le Vide, 1958, Enstalasyon



(Yves Klein, 1958)

Şekil 22

Fernandez Arman, *Le Plein*, 1960, Enstalasyon



(Fernandez Arman, 1960)

Klein gerçeklik noktasında çok uç seviyelerde eserler üreterek toplumsal konuları eserlerine yansıtmada başarılı olmuş bir sanatçıdır. Canlı fırçalar olarak tanımlayabileceğimiz kadın bedenini konu alan performansları ise sanatın gerçeklikle olan ilişkisini bir kere daha ortaya koymaktadır. Hazırladığı modellerin bedenleri boya ile buluşarak daha sonrasında yerde hazırlanmış olan metrelerce büyüklükte tuvale modeli yönlendirmeye yansıtılmıştır. Canlı fırça olarak kadın bedenini kullanarak tuvale yansıtmaya denemeleriyle sanat tarihine kazınmıştır. 20. yüzyılın getirdiği yenilikler biri olan gerçek nesnelerin kullanımıyla beraber ortaya çıkan nesne-mekân sorgulamaları ve sanatta değişen gerçeklik algısı, ortaya çıkan yeni sanat akımları ile birlikte teknolojinin gelişmesinin de sanatın tanımının ve kapsamının genişlemesine imkân sağlamıştır.

Martin Heidegger Düşüncesinde Gerçek ve Hakikat.

Martin Heidegger genel felsefe anlayışı, felsefenin temel sorularından olan ontoloji yani varlık sorununa ilişkindir. Heidegger, varoluşçuluğa fenomenolojik çözümlemeyi uygulamış olan öncü filozoflardandır. Bu sebeple Heidegger'in sanatta ve sanat eserinde hakikat anlayışına değinmeden önce varlık kavramını, Heidegger'e göre açıklamak gerekmektedir. Heidegger'e göre varlık sorunu, varlığın kendisiyle ilgilidir ve varlığın temeline insanı yerleştirmesi, insanın tüm canlılardan ayıran şeyin varlığın sorusunu sorması, çözümlemeye ve düşünmeye çalışması olduğunu dile getirir. "O, varlık sorusunu soran insan varlığına "orada-olma", "oradaki varlık" anlamına gelecek şekilde Dasein adını verir ve Dasein'in en temel özelliğinin "bir dünyaya sahip olmak" olduğunu söyler" (Cevizci, 2012, s.600).

Heidegger, varlık düşüncesini sadece felsefe alanında değil sanat alanında da konu olarak ele almış, sanatın kökenini ve sanat yapıtının kökenini inceleyen çözümlemeler ortaya koymuştur. Heidegger, sanatı hakikatle ilişkilendirerek, metafizik-ontolojik anlamındaki doğruluk kavramının, “Hakikat-Aletheia” anlamında karşımıza çıktığını belirtmiştir. Onun için hakikat, varlığın hakikati olarak tanımlanmaktadır. Sanattaki güzeli değerlendirirken güzel ile hakikati aynı çatı altında değerlendirir. Böylece sanatın hakikati ortaya çıkarmasında katkısı olduğu gibi sanatta güzel kavramının da hakikatin ortaya çıkmasında katkısı olur. Sanat eserinde ise ortaya çıkan hakikatin kendisi güzeldir (Bozkurt, 1995, s.274).

Heidegger (2011, ss.44-79), “Sanat Eserinin Kökeni” isimli kitabında, bu konuyla ilgili olarak şunu dile getirir;

Hakikat sanatla eserleştirilir, güzellik ise açıklık olarak hakikatin nasıl olacağının bir biçimidir. Hakikat oluşun hakikatidir, güzellik bu hakikatin yanında bulunmaz. Hakikat kendini korsa o zaman gözüktür. Gözükmek hakikatin eserdeki olması ve eser olarak-güzeldir. Güzellik böylece hakikatin gerçekleşmesine ait olur. Bu yalnızca hoşla gitme değil aynı zamanda onun şeyidir. Var-olanın varolan olarak oluştan kendini aydınlatığı için, biçim, güzel olan biçime dayanır.

Heidegger, hakikat ve varlık problemini sanat alanında çözümlerken farklı yollara başvurur. Sanatta hakikati çözümlemek için Dasein kavramı üzerinden gitmek yerine sanat eserinin kendisini ele alır. Hakikati oluşturanın yapıt olduğunu dile getirir. Heidegger, sanat yapıtının kökenini incelerken Van Gogh’un eserlerinden “Bir Çift Ayakkabı” (Şekil 23) isimli eserine yer vererek, yapıtın hakikatini çözümlemeyi hedefler. Nesnenin arkasında yatan gerçekliğe odaklanarak sıradan bir ayakkabının, yapıtın içinde hakikatin oluşumunun, yapıta aktarılışından bahseder. Ayakkabının bir çiftçi kadına ait olduğundan bahsederek, kullanılan nesneleri, doğal nesneler ve sanat yapıtı olarak üç bölüme ayırır. Kullanım aracı olarak giyilen ayakkabı, kadın için bir anlam ifade etmese de “ayakkabıların yıpranmış içlerine açılan karanlık boşluktan, çalışan kadının meşakkatli yürüyüşü beliriyor. Ayakkabının kaskatı ağırlığında, sert bir rüzgârın estiği tarlada uzayıp giden bir örnek saban izleri boyunca ağır adımlarla yürüyen kadının dirayeti toplanmış. Derinin üzerinde toprağın nemi ve doyumluğu var” bu da ayakkabının resimde ortaya çıkardığı hakikati bizlere sunması olarak karşımıza çıkar (Schapiro, 2019, s.6).

Şekil 23

Van Gogh, A Pair of Shoes, 1886, Tuval Üzerine Yağlıboya



(Van Gogh, 1886)

Heidegger sanat yapıtını, var olan şeylerin gerçekliğini ve varlığın hakikatini ortaya çıkarması olarak düşündüğü gibi sanat yapıtını da yaratıcısıyla ilişkilendirir. “Her ikisi de sanatın kendisinden çıkarlar. Bu nedenle sanat yapıtının kaynağı sanatın kendisidir. Sanat kavramı, sanat yapıtı içinde hakikatin yaratıcı bir biçimde saklanması ya da korunmasından başka bir şey değildir... Sanat olgusunda hakikat. Sanat yapıtı içinde iş başındadır” ve Heidegger’e göre hakikat, sanatın özünde kendini temellendirir (Bozkurt, 1995, s.277).

Heidegger’e göre sanat hakikatin kendisidir. Sanat nesnesinin arkasında yatan gerçekliğin gün yüzüne çıkarılmasıyla sanat yapıtı, hakikatin taşıyıcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Ona göre sanat artık güzelliğin peşinden gitmeyi bırakmış ve hakikatin peşinde olduğunu belirtmiştir. Bu sebeple, üretilen ve taklit ürünü olmayan her eser sanatsal anlamda varlık sorusuna ilişkin olarak hakikatin varlığının ortaya çıktığı görülmektedir.

Postmodern Dönem ve Sanatta Gerçeklik.

Modernizm’in yenilik düşüncesiyle ortaya çıkan, yeni sanat akımlarına bağlı sanatçıların temsil noktasında, sıradan ve gerçek nesneleri kullanarak ürettikleri eserler, sanatın sınırlarının genişlemesine yol açmıştır. Sanatta yaşanan bu sınırsızlık veya sonsuzluk hali, sanatçıların kendilerini ifade edebilecekleri yeni yöntem veya teknikler geliştirmelerine sebep olmuştur. Bu durum sanatın yeni bir dönemine işaret ederek, ilerleyen süreçte postmodern olarak nitelendirilecek olan dönemin başlangıcını oluşturur. Postmodernizm dönemi, 1960’lı yıllara dayandırılmasına karşın net bir tarihi ve modern dönemle arasında net bir sınırı olmamakla birlikte 1970’li yılların sonuna doğru ortaya çıkan Charles Jencks’in öncülüğünde,

mimari bir sanatsal akım olarak yaygınlık kazanmıştır. Postmodernizm bir mimari sanat akımı olarak adlandırılmasına karşın sonraki süreçte, bir sanatsal dönemi sınıflandırmak için kullanılan bir kavram halini almıştır (Akay, 2010, s.21). 20. yüzyılın ortalarından sonra başlayan bu düşünsel söylem kelime olarak “-den sonra gelen” anlamını taşımasından öte “postmodern tam anlamıyla modern sonrasını değil, ama tam da modernlik eleştirisi içinden yeni bir döneme tekabül ederek, modernliğin içindeki olumlu yanları kendi içinde barındırmaya çalışmaktadır” (Akay, 2010, s.7). Charles Jencks, postmodern kavramı için hem modernin devamı hem de modernliğin aşılması olarak tanımlama yapmış ve modernle, postmodern arasındaki kopuşa işaret etmiştir. Jean François Lyotard göre ise “Postmodern Durum” isimli kitabındaki incelemesinde “modern çağın meşrulaştırıcı büyük anlatılarının ve insanlığın bilim aracılığıyla ilerlemesi yolundaki modernist inancın sonudur” (Antmen, 2013, s.275).

Modernist dönemde reddedilen geleneksel sanat anlayışı, postmodern dönemde yeniden ele alınmakta ve farklı yöntemlerle melez ve eklektik bir yapı sunmaktadır. Bu durum sanat ortamında gerçekçilik anlayışının yeniden gündeme gelmesini sağlamıştır. Fakat bu gerçeklik anlayışı, geçmişle aynı değere sahip olmayıp çoğulcu bir anlayış sergilemektedir. Geleneksel anlayışta var olan mutlak gerçeklik, postmodern düşünürler tarafından reddedilmiştir. Tek bir gerçeğin olmadığını, herkesin kendi gerçeğinin olduğunu öne sürerek, gerçeğin birden fazla olabileceği vurgulanmıştır (Büyükkol, 2015, s.147). Bu dönemin gerçeklik kavramı, Jean Baudrillard’ın Hiper-Gerçekçilik kavramına denk gelmektedir. Jean Baudrillard’ın düşüncesine göre “postmodernist sanatçıyı ‘hiper-gerçek’ yüzeye bir tür doğa gibi yaklaşan, onun simülasyonlarının gücüyle bilerek ve alay ederek oynamak isteyen biri olarak görebiliriz” (Harrison ve Wood, 2011, s.1065).

Postmodern dönem sanatının konusunun ağırlıklı olarak toplumsal, sosyolojik ve popüler kültür gelmektedir. Modernizm’in dışladığı geleneksel sanatın yapılarını yeni malzemelerle bir araya getirerek eklektik bir yapıyı oluşturan postmodern anlayış ortaya çıkmıştır. Postmodern dönemde gerçeklik en fazla zaman ve mekân diyalektiği ile ortaya çıkar. Postmodernizmde var olan gerçeklik kavramı, şimdinin yani güncel olanın temsilini ön plana çıkarır. Farklı zaman ve mekâna ait nesneler, başka bir zaman-mekân çözümlemesinin aracı olarak gerçeğin algısını dönüşüme uğratar. Buna en güzel örnek ise Amerikalı fotoğraf sanatçısı Sherrie Levine’in “Marcel Duchamp’tan Sonra ‘Fountain’” ismini verdiği, “kendine mal etme (Apropriation)”, sahiplenme gibi kavramlar üzerinden, Duchamp’ın Pisuarını bronz bir şekilde yeniden ele alarak sergilemesidir. Postmodern sanatta “temsil, tuval yüzeyinin verili zaman / mekânından çıkmış, sanatçı, zaman / mekân ve nesneyi yeniden yaratılmış bir temsil alanına

dönüştürmüştür. Temsilin mekânı, tuval, galeri, müze olmaktan çıkıp sokak ve yeniden yaratılmış etkileşimli mekanlara dönüşmüştür” (Büyükkol, 2015, s.150).

1960’ların sanatı olarak karşımıza çıkan Pop Art, postmodern dönemin önemli sanat hareketlerinden biridir. Pop sanat, “Baudrillard’ın deyişiyle ancak kullanıldığı anda sıradan görülebilen nesne, kentsel yaşamda bir göstergeye dönüşür ve bu andan başlayarak sıradanlığından çıkar” (Şahiner, 2013, s.128). Andy Warhol’un birbirini tekrar eden ve sürekli kopyalanabilen bir üslupta işler üretmesi, nesnenin gerçekliğini zorlayıcı niteliktedir. Bu durum Baudrillard’ın deyişiyle sıradan nesnelerin yeniden üretimiyle göstergeye dönüşmesi, yapaylaşmasıdır. Buna en güzel örnek ise Warhol’un “Brillo Kutusu” (Şekil 24) ve “Campbell Çorba” isimli seri üretim eserleri verilebilir. Arthur Danto (2016, s.171), Warhol ve Brillo Kutusu ile ilgili olarak “sanatın aradığı şeyi sunmak için gerçekliğin ürünlerini kullanmaktan daha ideal bir yol olmadığını sezmiştir. Dolayısıyla eşyayı olduğu gibi, gölgesiz, perspektifsiz, gölge ışık oyunu, ince dokunuşlar ve boyalar olmadan sunmak gerekiyordu” ifadesinde bulunur. Warhol’un gerçekliğe olan bu yaklaşımı, Baudrillard’a göre, “ikinci el gerçeklik” yani simülasyon göstergesini ortaya çıkarır.

Şekil 24

Andy Warhol, Brillo Box, 1970, Hazır Nesne



(Andy Warhol, 1970)

Baudrillard (2014, s.42), Warhol ile ilgili olarak “rastgele bir imgeden yola çıkarak, imgelemsel özelliklerini ortadan kaldırıp onu saf bir ürüne dönüştürür. Saf mantık, koşulsuz simülakr” diyerek Steve Miller ile Warhol arasındaki ince çizgiye değinir. “Steve Miller, Ham maddelerden yola çıkarak estetiği yeniden üretir. Biri makineyi kullanarak sanatı yeniden yapar diğeri (Warhol) bizatihi bir makinedir. Warhol makineleşmiş hakiki metamorfozdur”

(Baudrillard, 2014, s.42). Ona göre Miller, makineleşmiş simülasyon üretirken, Warhol teknolojinin saf yanılsamasını bizlere sunar ve bu durumda Baudrillard’a göre resmin yanılsamasından üstün haldedir (Baudrillard, 2014, s.42).

Jeff Koons ise tıpkı Warhol gibi nesneleri saf ve yalın haliyle kullanmayı tercih ederek sergiler. Koons sıradan nesnelerin kavramlarını reddederek popüler kültürün bir parçası haline getirdiği eserler üretir. Koons’un bu tutumu, makineleşmeye işaret eder ve seçtiği elektrikli süpürgeleri, basketbol topu vb. popüler kültürün parçası olan nesneleri, el değmemiş bir şekilde pürüzsüz temiz bir görüntüyle izleyiciye sunar. Üretimsel temalar yerine tüketimsel bir tavır içerisinde gerçek nesneleri kullanması, orijinal olma fikrini de zedeleyici niteliktedir. Koons’un sanatı, yanılsamalı gerçekliğin bir göstergesi niteliğindedir. Kullandığı elektrikli süpürgelerde (Şekil 25), izleyiciye sunulmak istenen bir simülakr deneyimidir. Koons’un bu süpürgeleri, “artık gerçek değil, Hiper-gerçektir. Tümüyle pürüzsüzdürler (artık gerçek olmayacak kadar); seri halde sunulmaktadırlar (artık orijinal yoktur), her şeyin tuhaf bir biçimde birbirine benzediği bir evrededirler” (Şahiner, 2013, s.107).

Şekil 25

Jeff Koons, New Shelton Wet/Dry Doubledecker, 1981, Hazır Nesne



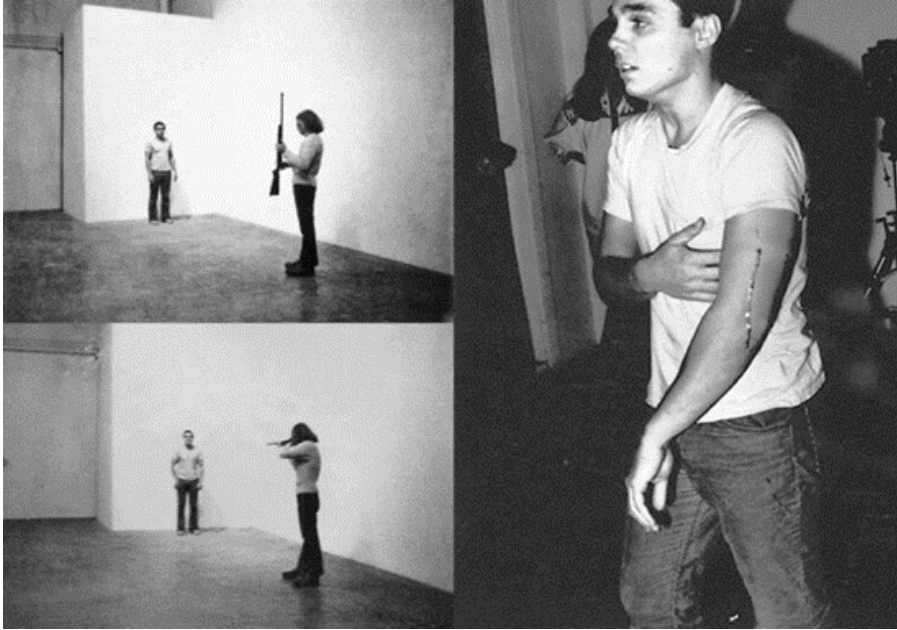
(Jeff Koons, 1981)

Postmodern sanatta gerçekliği yansıtan sanat hareketlerinde bir diğeri ise Body-art sanatı olarak geçen beden sanatıdır. Performans sanatının içerisinde zamanla eriyen bu sanatsal hareket, sanatçıların kendi vücutlarına herhangi bir eylemde bulundukları performanslarını tanımlamak için kullanılır. Performans sanatının öncülerinden olan Joseph Beuys, Amerika’da gerçekleştirdiği “Kır Kurdu” isimli performansı, acının gerçek deneyimini bedenine uygulayan Marina Abramovic’in performatif eylemleri, postmodern sanatın gerçeklikle olan boyutunu sanatçı bedenine taşıdığının göstergesidir (Koşar ve Yılmaz, 2020, s.46).

Bir performans, heykel ve enstalasyon sanatçısı olan Chris Burden “Shoot (Şekil 26)” adlı performansı, sanatta gerçekliği en derinden ve tehlikeli bir biçimde izleyiciye sunmuştur. 1971 yılında bir sergide asistanına 22’lik bir silah ile 5 metre öteden üzerine ateş etmesini istemiştir. Bu eylemiyle, şiddetin en çarpıcı ve gerçekçi halini, omuzundan vurularak yansıtmıştır. Chris Burden, sanatıyla ilgili olarak yaptığı açıklamada “sanatım aracılığıyla gerçeğin ne olduğunu araştırıyorum. Sapkın durumlar kurgulayarak, daha yüksek bir gerçeklik duygusu içerisinde, farklı bir boyutta var olan bir sanat yapıyorum. İntihar etmeye çalıştığımı sanmıyorum. Yaptığım sanat sorgulamayla ilgili bir sanat” ifadesinde bulunarak sanatında gerçekliği yansıtmanın yollarını aradığını ve bunu en iyi şekilde kendi vücudunu kullanarak izleyiciyi etkileyebileceğini savunur (Antmen, 2013, ss.234-235). Bu performansla gerçek bir tehlikeyi izleyiciye sunar ve şiddetin acının en gerçekçi halini sergiler.

Şekil 26

Chris Burden, Shoot, 1971, Performans



(Chris Burden, 1971)

Performatif düzeyde, gerçeklik arayışındaki en güçlü isim olan Orlan ise “Etsel Sanat (Carnal Art) adını verdiği eylemlerin içerisindeki et kavramının Hristiyanlıkta İsa’nın tenine ve acısına işaret etmesi ve bu bağlamda acıdan arınmak adına morfin alarak onu yüceltmesine” gönderme yaparak bedenine, geri dönüşü mümkün olmayan müdahaleler ve değişiklikler ile izleyiciye kendi bedenini sunar (Koşar ve Yılmaz, 2020, s.46). Orlan’ın yaptığı bu performatif eylemler bir simülakr değildir. Bedenine yapılan ameliyat operasyonlarının temel amacı izleyiciye, ironik bir şekilde ideal ve güzel bir kadın imgesine ulaşma arzusunu yansıtarak gerçekleştirir (Koşar ve Yılmaz, 2020, s.46).

Şekil 27

Orlan, 5. Estetik Ameliyat Gösterisi, 1991, Performans



(Orlan, 1991)

Kökeni 1960’larda ortaya çıkan fotorealizme dayanan gerçekçi çalışmaları tanımlayan Hiperrealizm akımı ise, 1973 döneminde yayılmaya başlamış fotogerçekçiliğin estetik ilkeleri üzerine kurulmuş bir sanat hareketidir. Kuramsal olarak kökeni Jean Baudrillard’ın, asla var olmayan bir şeyin simülasyonu felsefesine dayanan Hiperrealizm, fotoğraftan daha gerçek bir görüntü sunar. Bu nedenle, Hiperrealist sanatçılar yapay bir gerçeklik, yani gerçekliğin simülasyonu olan ikna edici bir yanılsama ortaya koyarlar. Amerikalı sanatçı Denis Peterson, “Hiperrealizm’de görsel imgelerin neredeyse fotoğraftan daha gerçekçi bir görüntü yaratmak için kullanıldığına, fotorealizmin ise yalnızca fotoğrafı taklit ettiğine işaret ederek iki akımı birbirinden ayırır” (Farthing, 2012, s.536).

Gerçeğin sanatta yeniden temsili noktasında ortaya çıkan hipergerçekcilik de el işçiliği bir bakıma yeniden önem kazanmış durumdadır. Klasik anlamda yüzeyde yakalanmaya çalışılan gerçeklik, tuval yüzeyinde yeniden vücut bulmuştur. Hiperrealist sanatçılar sadece resim yüzeyinde değil heykel alanında da gerçekliği yeniden canlandırmayı hedefler ve

fotoğrafta görünmeyen bir gerçeklik yansıması yaratmak için teknik olarak resimler detaylandırılarak yansıtılmıştır. Denis Peterson'un "Topraktan Gelen Toprağa Gider" (Şekil 28) isimli resmi hiperrealist resme önemli bir örnektir. Konu olarak sokakta yaşayan bir adamı resmeder. Dini olarak Kutsal kitapta yer alan ve bir ayet olarak geçen resmin başlığıyla birlikte figürün ölüme yaklaştığı veya ölü olduğuna vurgu yapar. Toplumun alt tabakalarına gönderme yapılan bu resimde, teknik olarak ışığın sadeliği, figürün savunmasız bir halde yerde yatması en ince detaylarıyla resmedilerek yeni bir gerçeklik yansıması oluşturmuştur (Farthing, 2012, s.538).

Şekil 28

Denis Peterson, Dust to Dust, 2001-2006, Tuval Üzerine Yağlıboya



(Denis Peterson, 2001-2006)

Avusturyalı heykeltıraş Ron Mueck ise hiperrealist sanatçılar arasında tanınmış en ünlü sanatçıdır. Devasa ve gerçekçi heykelleriyle tanınan Ron Mueck, fiberglas reçine ve silikondan figüratif heykelleri, değişen gerçekliğin yeni yansımasıyla izleyiciye sunmuştur. Heykellerinde simülasyon yaratan Mueck, heykelleri gerçek boyutlarından çok daha büyük veya çok küçük bir biçimde tasarlamıştır. Heykellerinde boyut olarak gerçekliği aşma durumu Baudrillard'ın "Gerçeklikten kurtulunca, gerçeklikten daha gerçek olabilirsiniz" sözünü destekler niteliktedir (Baudrillard, 1998, s.23). Bu düşüncesiyle Mueck, heykellerinde "insan vücuduna ilişkin klasik kusursuzluk anlayışını ortadan kaldırarak insanın savunmasız yapısını ön plana çıkarmıştır" (Farthing, 2012, s.537). Ron Mueck, "Yatakta" isimli yaklaşık 162 x 650 x 395 cm olan devasa heykeli örnek olarak verilebilir.

Şekil 29

Ron Mueck, *In Bed*, 2005, *Karışık Teknik Heykel*



(Ron Mueck, 2005)

Ron Mueck'in heykellerinde ilk dikkat çekici şey gerçeklik algısıdır. Figürlerin cildinin gerçek görünümü, kırışıklıklar, saçlar, ciltteki dokular izleyiciye gerçek bir görüntü sunmaktadır. Hiperrealizm sanatı, postmodern sanatta ele alınmak istenen gerçekliğin önemli bir bölümünü oluşturur. Geleneksel anlamda gerçeği taklit etme tutkusu, hiperrealist sanatçılarca reddedilmiştir. Gerçeği yeniden kurgulayan veya kuran hiperrealist sanatçılar simülasyon evreninin karakteristik özelliğini temsil eder. Bu sebeple de sanat artık günümüz noktasında gerçeği fotoğraftan veya doğadan yansıtmak yerine, Baudrillard'ın deyişiyle gerçeğin yerini alan yeni gerçeklik oluşturma yoluna gider.

Jean Baudrillard: Simülasyon ve Hiper-Gerçeklik.

Postmodern dönemin önemli düşünürlerinden olan Jean Baudrillard, batı toplumunun tüketim kültürünü konu edinerek batı toplumunun sıradan hayatı üzerine oluşturduğu eleştirel kuramlardan biri olan simülasyon kuramını, toplum içerisinde var olan mevcut sistemi sorgulamak ve simülasyonların toplumun hayatındaki rolünü ortaya çıkarmak üzerine oluşturmuştur. Bir Fransız sosyolog ve filozof olan Baudrillard, öncelikle Nietzsche'nin düşüncelerinden etkilenecek onu takip etmiş, batıda gerçeklik kavramının evrimini, hipergerçeklik ve simülasyon kavramları ile ele almıştır. İlkel toplum olarak atfedilen toplumların aslında ilkel olmadıkları ve hatta bir toplum bile olmadıkları düşüncesiyle Nietzsche'nin düşüncesine yaklaşır. Nietzsche'den sonra Baudrillard'ın düşüncesine kaynak sağlayan bir diğer düşünce Marksizm olmuştur (Güzel, 2015, ss.66-67).

Marksizm düşüncesinin de savunduğu ilerleme aşamasını sosyalist sonrasında kapitalist olarak ileri toplumu ifade etmesi, Baudrillard'ın bu düşünce sisteminden yani Marksizm'den kopmasına sebep olur. Çünkü Baudrillard, herşeyden önce ilerleme fikrini reddederek modern dönemde yapılan gelişimin hiçbirinin aslında olmadığını savunur ve tarihsel olarak ortaya çıkan simülakr düzenini üç aşamada değerlendirir. Birincisi, Rönesans'tan sanayi devriminin oluşumuna kadar gelinen süreçte kopyalamadır. İkincisi, sanayi dönemine hâkim olan üretim. Üçüncüsü ise günümüz de egemen olan simülasyondur (Güzel, 2015, s.68).

Baudrillard, postmodern dönemin inceleme alanı olarak, Simülasyon, Simülakr ve Hipergerçeklik gibi kavramları ele alarak postmodern kültürün yeni varlık alanlarını ortaya çıkardığı vurgusuyla, “bu dönemde modern toplumdan kesin çizgilerle bir ayrımın yaşandığını ve bu sürecin yeni bir söylem gerekliliğini vurgulamıştır. Baudrillard düşünce sisteminde, sadece öznenin ve moderne özgü ekonomi politiğin anlamının değil, hakikatin, toplumsalın ve gerçeğin yok olduğunu da iddia etmektedir” (Erdem, 2015, s.26). Baudrillard (2021, s.8), bu kavramları ile ilgili olarak Simülakrlar ve Simülasyon isimli kitabının giriş sayfasında şu şekilde tanımlamaktadır;

SİMÜLAKR: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm. **SİMÜLE ETMEK:** Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak. **SİMÜLASYON:** Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi.

Baudrillard (2021, s.13), gerçeğin yok oluşuna vurgu yaparak, “bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” ifadesiyle hipergerçekliğin tanımını oluşturur.

Gerçekliğin kendisi hipergerçekçilikte, yani gerçeğin titiz bir şekilde, tercihen bir başka, sözgelimi fotoğraf gibi bir kopyalama medyumu aracılığıyla çoğaltılması sayesinde yeniden çoğaltılmasında kurulur. Medyumdan medyuma, gerçek buharlaştırılır, ölümün bir alegorisi haline gelir. Ama bir bakıma, aynı zamanda kendi yıkımı yoluyla da güçlendirilmektedir. Kendinden bir gerçek haline gelir, kayıp nesnenin fetişizmi: artık temsil nesnesi değil, reddetmenin ve onun kendi ritüel yok edilmesinin coşkunluğudur: hipergerçek (Harrison ve Wood, 2011, s.1069).

Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyacımız olmayacaktır zira “gerçek” ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilecek (boy ölçüşebilecek) bir durumda

değildir. Artık işlemsel bir gerçek vardır. Aslında gerçek bu değildir. Çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşsellikten yoksundur. Bu atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombinatuvar modellere benzeyen, sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek, diğer adıyla hipergerçektir (Baudrillard, 2021, ss.14-15).

Gerçekle ilişkisi kalmayan böyle bir durumda, simülasyon evreni ortaya çıkar. Baudrillard’a göre modern toplumlar gerçek dünya ile temaslarını kestiği anda gerçeklik yitirilmiş olur. Böyle bir gerçeklikte taklit veya parodiden söz edilemez. Burada gerçekliğin yitimi, gizlemek, yani sahip olunan bir şeye sahip değilmiş gibi yapmak değildir. Aksine sahip olunmayan bir şeye sahipmiş gibi davranmaktır. Bu durumda, simüle etmek kavramını ortaya çıkarır (Baudrillard, 2021, s.15). Baudrillard, simülakr ve simülasyonu açıklarken şöyle örnekler; “Simüle etmek -miş gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle den kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” (Baudrillard, 2021, s.16).

Simüle etmenin gerçekliğe herhangi bir zararının olmadığını dile getiren Baudrillard, simülasyon ile olan arasındaki farklılıkları ortadan kaldırmayı amaçlar. Bu farklar “gerçek” ile “sahte” ve “gerçek” ile “düşsel” olmaktadır. Burada semptom gösteren hastanın gerçekten hasta olup olmadığının ayrımının yapılması güçleşmiştir. Çünkü gerçeklik sürekli yeniden üretilen ve var olmayan bir olguya dönüşmüşken hastanın simüle etme durumunun ayrımı zorlaşmıştır (Baudrillard, 2021, s. 16). Baudrillard’ın bu konuya verdiği bir diğer örnek ise ordudandır. Askere alınan kişiler askere alınmamak için çeşitli yollara başvurmakta ve semptom üretmektedirler. Örneğin askere alınmamak için deli taklidi yapan birinin gerçek anlamda deli olup olmadığının ayrımının yapılması zorlaşmaktadır. Baudrillard (2021, s.17), “deliyi bu kadar iyi taklit edebilen biri herhalde gerçekten delidir” düşüncesiyle bir yaklaşımda bulunmuştur.

Baudrillard (2021, s.20), imgenin dönüşümünü ve yeniden canlandırmayı esas alarak simülasyon evrenine ait olma durumunu ise belirli aşamalar ile şu şekilde sıralandırır; “Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge. Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge. Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge. Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge”. İmge ile ilgili maddelendirmenin açılımını yapmak gerekirse, birinci maddedeki imge, olumlu bir durumun göstergesidir. İkincisi ise, olumsuz bir duruma sahiptir. Üçüncüsü ise bir görünümün yerini almaya çalışmaktadır yani simülakr’dır. Dördüncüsünde ise imge artık görüntü değil simülasyon düzenine ait bir durumdur (Baudrillard, 2021, s.20). Baudrillard, Postmodern dönemin yapaylığına vurgu yaparak, gerçekliğin yerinin tam anlamıyla bir simülasyon evreninin aldığını ve ancak sadece bu

durumda hipergerçeklikten bahsedilebileceğini savunur. Baudrillard'ın bu savı günümüzde haklılığını ortaya çıkarır. Sanal ortamlarla yapay bir gerçeklik alanı olan Disneyland örneği, Amerikan'ın toplumsal yapısının minyatürleştirilmiş halini oyun ve eğlence ile bizlere sunar. “Disneyland'ı çevreleyen Los Angeles ve Amerika, gerçek bir evrene değil hipergerçek ve simülasyon evrenine aittir” (Baudrillard, 2021, s.29).

Simülasyonu gerçeğin gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçirmiş ve onun yerine kendi gerçekliğini kabul ettirmiş sahte gerçeklik olarak nitelendiren Baudrillard, simülasyonun gerçeğin bir benzeri olmadığı gibi gerçek-miş gibi yapan bir halinin de olmadığını söylemektedir. Ona göre simülasyonun nereden geldiği belli olmayan, zamanının bilinmediği bir şekilde, kendini hissettirmeden gerçeğin yerine geçen bir hipergerçek olarak nitelendirmektedir. Bu durumda karşımızda artık iki ayrı şey yani gerçek ve sahte yoktur. Onun yerine sahte bir gerçek vardır. Gerçek çok daha gerçek olabilmek için kendini yok etmiştir (Erdem, 2015, s.29).

Simülasyon evreni ile ilgili günümüzde bariz olaylar karşımıza çıkmakta ve yaşanmaktadır. Günümüz teknolojisinin hızlı gelişimi sayesinde ortaya çıkan sanal ortamlar ve video oyunları üzerinden, trajik ve çarpıcı örnekler vardır. Bunlardan biri tokyoda yaşayan bir gencin hayranı olduğu ve günümüz estetik kriterlerine uygun olarak tasarlanmış bir video oyunu karakteri ile evlenme isteğinde bulunduğu durumu, haberlere yansımıştır. Bir diğer örnekte ise Kuzey Kore'de yaşayan bir çiftin bir sanal çocuk yetiştirme oyununa kendilerini kaptırmaları neticesinde, gerçekte var olan 3 aylık bebeklerini bakımsızlıktan ve açlıktan ölüme terk etmeleridir (Güzel, 2015, ss.74-75). Bu durum günümüzde internet ortamının çoğalması ve sanal ortamda yaşamların baş göstermeye başlamasıyla ilgilidir. Günümüzde aslında baktığımız zaman toplumun yaşamı, sanal gerçeklik evreni üzerine kuruludur. Sanal gerçeklik, Baudrillard'ın günümüz anlamda hipergerçek yani simülasyon evrenini oluşturur. Baudrillard'a göre, toplumların yaşamı yapay bir hayat haline gelmiştir. Yapay savaşların, politikanın, siyasetin ve yapay göstergelerin olduğu bu durum gittikçe gerçekliğin yitimine yol açmakta ve hipergerçekliği oluşturmaktadır. Simülasyon evreni kitle iletişim araçları veya gerçeğin yerini alan simülakrlarla değil, günlük ve sıradan hayatın her alanına yayılarak binalar, kültürel faaliyetler ve eğlence alanları gibi alanlar ile de yeniden üretilerek simülasyon evreni kendini sürekli olarak var etmektedir (Güzel, 2015, s.75).

Baudrillard'a göre, Postmodern dönemi toplumu, bu durumda artık kendini yeniden üretebilme durumuna sokmuştur. Yeniden üretme durumu, hipergerçekliğe yani gerçeğin yerini alan ve bir üst aşaması olan gerçekliğe dönüşmüştür. Sanat alanında da bu durum Baudrillard için aynıdır. Postmodern dönem ile birlikte sanat artık bu dönüşümün içine dahil olmuştur.

“Sanat eseri sanat göstergelerinin bir yönlendirmesi olarak kendini iki katına çıkardı... böylece sanat kendi kendinin sonsuz reproduksiyonu aşamasına girdi; kendi içinde iki katına çıkan her şey, sıradan günlük gerçeklik bile, sanatın göstergesi altında aynı torbaya giriyor ve estetik oluyor” (Harrison ve Wood, 2011, s.1071).

Her şeyin estetize edilip, tüm kavramların iç içe geçtiği ve ayırt edilemediği, esas amacının ve işlevinin önüne çoğaltmanın konulduğu, böylece özgün ve taklit arasındaki farkın ortadan kalktığı sanatın, yoğun bir simülasyon ortamında etrafının taklitlerle çevrildiği bir varlık haline geldiğini iddia eden Baudrillard, bireyi dolayısıyla sanatçıyı bir meta, bir makine durumuna sokmaktadır. Bu noktada Andy Warhol’u sanat konusunda takdir etmiştir. Çünkü onun, bir makine gibi davrandığını, yaptığı resimlerin yüzeyde ve yapmacıklığını gizlemediğini söylemektedir (Erdem, 2015, s.32).



İKİNCİ BÖLÜM

SANATTA DİJİTALLEŞME VE SANAL GERÇEKLİK

Sanatın teknolojiyle ilişkisinde, dijitalleşme ve sanallığın konu olarak araştırıldığı bu bölümde öncelikle dijital ve sanal kavramlarına açıklık getirilerek teknolojinin sanata dahil olduğu süreçte ortaya çıkan yeni sanatsal durumlar ele alınmıştır. Sanatın ifade aracı olarak kullanılmaya başlandığı ilk çağlardan itibaren sürekli değişim halinde olmuştur. Sanatın yeni bir aracı olarak ortaya çıkan dijital teknolojilerin kökeni, 19. yüzyılda buluşu gerçekleştirilen fotoğraf makinasına kadar dayanmaktadır. Fotoğrafın sanat olarak görülüp görülmemesi konusu uzunca bir süre tartışılmasına rağmen fotoğraf makinasının icadı dönemin sanatçılarına büyük ölçüde ilham kaynağı olmuş ve birçok sanatçı fotoğraf makinasından bir araç olarak yararlanmıştır. Sanatın dijitalleşmesi ve sanallık kavramı daha yakın dönemi kapsayarak 20. yüzyılın ortalarını ve 21. yüzyılın sanatını tanımlamak için önemli bir durum olarak karşımıza çıkar. Sanatın teknolojiyle yakın ilişkisi diğer başlıklarda ele alınmıştır. Ancak çalışmanın bu bölümünde sanatın teknolojiyle ilişkisinde temel olarak Baudrillard'ın Hipergerçeklik ve simülasyon kuramının günümüz sanatına yansımaları ve sanatta gerçekliğin teknolojik olanaklar ile dönüşümü ele alınmıştır.

İlk olarak sanallık kavramını açıklamadan önce dijital kavramını tanımlamak ve sanal kavramı ile arasında olan ayrımı yapmak gerekmektedir. Dijital, “sayı ile ilgili olan, sayı temeline dayalı ve sayısal olan” şeklinden kelime anlamı olarak karşılık bulmaktadır. Türk dil kurumu sözlüğünde “verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi” olarak tanımlanır (T.D.K., t.y., paragraf.2). Dijital kavramının etimolojik kökeni İngilizce’de “digit” ve Latince’de ise “digitus” kelimesinin kökünden türemektedir ve anlamı parmakla yapılan demektir. “Parmaklarımızla 10’a kadar sayabildiğimizden 15. yüzyılın ortalarında on sayısının altında kalan rakamları ifade etmek üzere “digital” kelimesi kullanılmıştır. Kavramın, 1938 sonrasında sayısal bilgisayar teknolojilerini, 1945 sonrasında ise kayıt ve yayın teknolojilerini tanımlamak üzere analog kelimesinin karşısı olarak kullanıldığı görülmektedir” (Gülsoy, 2020, s.221). Dijital, elektronik ortamları hesaplamaya dayalı bilgisayar sistemlerini tanımlamak için kullanılan bir teknik terim olarak karşımıza çıkar. Temeli 0 ve 1’e dayanan bilgisayar dilinin 0 ve 1 komutuyla saniyelik hareketlerini ekrana aktaran bir sistem için de tanımlanabilir. Bruce Wands (2006, s.34) ise dijitali, 0 ve 1’in oluşturduğu görüntüleme sistemini ekrana yansıtan piksel çözünürlüğe göndermede bulunarak, “bir görüntünün içerdiği yatay ve dikey piksellerin

sayısı” olarak tanımlar. Dijital sözcüğüne yakın anlam olarak sanal kavramı ise dijital kavramından tanım ve anlam olarak farklılık gösterir. Dijital kavramı teknik bir terimken, sanal kavramı ise teknik olmasının yanı sıra felsefi anlamları da içerisinde barındırır. Türk dil kurumunda sanal sözcüğü, “Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” olarak tanımlanır (T.D.K., t.y., paragraf.1). Kelimenin Türkçe kökenine bakıldığında ise sanmak kelimesinden türediği görülür. Sanmak kelimesi ise “1. Bir şeyin olma veya olmama ihtimalini kabul etmekle birlikte, olabileceğine daha çok inanmak, zannetmek, zanneylemek. 2. Gibi gelmek, farz etmek” olarak tanımlanır (T.D.K., t.y., paragraf.1).

Latince’de “virtus” ve Fransızca’da “virtuel” kelimesinden türeyen sanal (virtual) kavramı, gerçeğe ilişkisi olmayan anlamında veya gerçek olan ancak somut olmayanı ifade eder. Gerçek kavramına zıt olan sanal kavramı, Baudrillard’ın deyimiyle gerçeğin yerini alan yeni gerçek olarak ortaya çıkar. Anlam olarak gerçek ile zıt bir durum sergilemesine karşın sanallık gerçeği somutlaştırmada dijitali kullanır. Bu sebeple de sanallık, gerçeklikle ilişkisinde, günümüzde bilgisayar donanımları ve teknolojilerini kullanarak gerçekleştirir. Bu durumla ilgili olarak Siber Uzay Sözlüğünde ise sanal, şu şekilde tanımlanır;

Bilgisayarcılıkta bir süreç ya da aygıtın benzetimini (simülasyon) belirtir. Örn. Sanal bellek, bir sabit diskin (hard disk) RAM davranışına öykünmesini (benzetimini yapabilmesini) sağlayan tekniğin adıdır; ancak öykünme çok düşük bir hızda gerçekleşir. Söz gelimi 2 MB RAM’ı ve sabit diskinde yeterli boş alanı olan bir bilgisayar, sanal bellek aracılığıyla 8 MB RAM gerektiren programları çalıştırabilir. Sanal gerçeklik teriminde bu anlamda kullanılır. Yani gerçeğe çok yakın bir şeyi değil, gerçekliğin benzetimini ifade eder (Cotton ve Oliver, 1994, s.208).

Bu durumda, sanala gerçeğin zıt veya karşıtı olarak bakmak yerine, yeni bir gerçeklik düzeni olarak bakmak daha doğru olacaktır. Aslında sanal, fiziki olarak gerçeği anlamada yeni bir yol veya yöntem olarak karşımıza çıkar. Sanal ve gerçek arasındaki ilişki günümüz sanatı olarak kabul edilen dijital sanatlarda önemli bir konu olarak görülmektedir. Hibrid uygulamalarla sanatçılar istedikleri yöntemle işlerini üretirken, bazen sanal olan ile fiziki gerçekliğe sahip ortamı veya nesneyi, performansları ile birleştirerek farklı bakış açıları sunarak gerçekleştirirler. Sanal ile kastedilen durum, dijital verilerin bir gerçek formunun olmayışdır. Ancak bu dijital veriler bilgisayar teknolojisinin oluşturduğu 0 ve 1’ler ile elektrik sinyallerinin görsel bir eylemi ortaya çıkarması sonucudur. Sanallığın gerçeklikle olan ilişkisi diğer bölümde ele alacağımız sanal gerçeklik kavramıyla daha da ön plana çıkar ve sanal gerçeklik teknolojileriyle sanallık kavramı, gerçeğin yeni bir formuna dönüşmüş olur. “Hillis’e göre de sanallık, sanal teknolojilerin içerisinde kullanılan dijital dilin uzamsallaşması ya da

gösterilmesidir” (Uysal, 2018, s.87). Dyens ise sanallık kavramını, bir teknolojik durum olarak düşünülmemesi gerektiği fikrini ortaya koyar. Onun için sanallık, bir hatırlatma yöntemi veya sanatsal bir eylem olarak var olur. “Sanallık sanat eserini deneyimlemeye ve buna hayat vermeye gerek duyar. Bu durumda sanallık gerçek olmayan olarak tanımlanmaz. Sanallık aslında bir tür hatıra gibi başka bir şekilde gerçek olur ve bu gerçek de meta-gerçek olarak adlandırılır” (Uysal, 2018, s.84).

Sanal, duyularımızla algılayamadığımız şeyler içinde tanımlanabilir. Ancak sanal gerçeklik kavramı teknolojik imkanlar dahilinde görsel, işitsel, dokunma ve hissetme veya algılama anlamında gerçekliğe daha yakın bir konumda yer alır. Baudrillard’ın (2021, s.15) ifadesiyle “Gerçek artık işlemsel bir görünüme sahiptir. Bu atmosferden yoksun hiper uzamda tanımlı yeniden yapılan gerçeklik, kombinatuvar modeller oluşturan, sentetik bir şekilde üretilmiş gerçeğe yani hiper gerçeğe dönüşmektedir”.

Doğal evrenin işleyişine dair keşfedilenler ve teknolojik düzeyde insanlar tarafından yaratılan şeylerin karmaşıklığı dikkate alındığında, neyin gerçek olduğuna neyin olmadığına dair geleneksel tanımların anakronik (çağı geçmiş, eski) kaldıkları görülecektir. Bu önemli bir husustur, çünkü bir bakıma hem teoride hem pratikte, neyin gerçek neyin sanal olduğuna dair halihazırdaki kültürel ayrımlar, artık eskisi kadar güçlü bir biçimde uygulanamamaktadır. Başka bir deyişle, gerçekliğe ve sanal uzantılarına angaje olmanın (bağlanmak) anlamına dair daha karmaşık bir görüşün geliştirilmesini teşvik edip destekleyecek yeni tanımlara ihtiyaç vardır (Burnett, 2012, s.99).

Sanallık kavramı Aristoteles’in verdiği klasik bir örnekle de açıklanabilir. Bu örnek, meşe palamudu içerisinde var olan meşe ağacı ile ilgilidir ve bu örnekle de sanal kavramının olasılık ve gerçeklik kavramlarının arasındaki ayrımlardan ortaya çıktığı görülür. Skolastik düşüncede de sanallık ve gerçeklik, ayrı birer kutuplar olmalarından öte birbirleriyle olan ilişkileri üzerinde durulmuştur. Burada sanal kavramı, göstergelerin fiziki gerçeklikteki temsili olarak da görülebilir ve bu durum olasılık olarak da temellendirilir. “Gösterge, olayların zayıf bir şekilde kaydedilmesine indirgenen gerçek ile sınırlandırılır. Olası zincirler olarak görülen sonsuzluk içerisindeki gerçek “sanal” kavramının bağlamını daha da zenginleştirir ve oluşum evresi üzerinde kontrol kurar” (Uysal, 2018, s.80).

Baudrillard’a göre sanallık, gerçeği yok eden bir kavram olarak görülür. Sanalın yok edici bir tarafının olduğu söyleminden hareketle, sanalın varlığıyla birlikte gerçekliğin ölümünden söz edilebileceği anlamı ortaya çıkar. Sanalın sınır tanımayan bir yapıya sahip olması sebebiyle gerçekliği yok ederek gerçeğin yerini almak amacıyla insanda sınırsız fizik ve metafizik bir durum yaratır. Klepper, Mayer ve Schneck ise sanalı medya ile ilişkilendirerek,

sanal kavramının medyanın etkisiyle ortaya çıktığını savunur. “Bu görüşlerle bağlantılı olarak sanal doğanın olasılığından ilham alarak programlanabilen durumlarla doğanın ve doğanın içerisindeki olasılığın tekrardan verilmesini sağlar. Doğadan ve doğa olmayandan, somut ve soyuttan, mekân, zaman ve bedenden de vazgeçemez çünkü kendi varlığını kanıtlaması bunların arasında olmasına bağlıdır” (Uysal, 2018, ss.81-83).

Gerçeğin sanala ve aynı zamanda sanalın gerçeğe dönüşümü de eş zamanlı olarak gerçekleşir. Sanallığın insan üzerindeki etkisi geçici olarak karşımıza çıkar. Bunun sebebi ise imgenin yansıttığı görüntünün yok olma süresiyle bağlantılıdır. Aynı zamanda etkinin kalıcılığı canlı veya cansız nesne ile geçilen iletişimin görsel etkisine bağlıdır. “Sanal, biçim ve içerikteki farklılıkları örnek göstermez. Sanal, yinelemelerin şekil değiştirmesiyle üst üste yığılan bir durumdur. İmgelerin her biri hem biçim değiştirir hem de bükümlü tarafın kaybolan noktasına doğru geriler. Kendi değişkenliği içerisinde kaybolan bu nokta sanalın geçiciliğidir” (Uysal, 2018, s.84).

Sanallık kavramı, toplumun her alanında insanlığın yaşamına dahil olduğu gibi günümüzde sanat alanına da yerleşmiş bir kavramdır. Günümüzde teknolojik yeniliklerle birlikte sanatın yeni aracı olarak ortaya çıkan dijital uygulamalar sayesinde sanatın içinde yer bulan sanallık çok farklı bir konumdadır. Sanatın içinde yer alan nesne ve mekân gibi kavramların durumunu da değiştiren sanallık, sanal nesne ve sanal mekân gibi yeni söylemleri de beraberinde getirmiştir. Günümüzde sanatın yeni bir ifade aracı olarak ortaya çıkan sanallık, estetik ve sanat eseri üzerinde önemli bir sorun ve tartışmaya yol açmıştır. Sanalı somutlaştıran görsel etkileşimler ve dijital ekranların klasik anlamda sergilenmesi veya sergi salonlarıyla oluşturulan dijital mekanlar ile dahil olan izleyici etkileşimi gerçekliğin yitimi noktasında sanalın, sanat üzerindeki rolünü ortaya çıkarır. Bu sebeple de araştırmanın bu bölümünde teknolojinin sanatla ilişkisi üzerinden yeni medya araçlarının bir araç olarak sanata dahil olması ve Frank Popper’in söylemiyle sanal sanatın öncesi olarak gördüğü dijital sanatın ortaya çıkışı ele alınacaktır.

Sanatta Dijitalleşmenin Tarihsel Süreci

Devrimlerin yarattığı değişen toplum ile birlikte sanatta kendi alanında değişimler yaşamış ve ortaya çıkan birçok sanat akımı veya sanatsal hareketler, kendi çağının oluşumunda ortaya çıkan yeni teknik ve teknolojik olanaklardan sanatçılar da yararlanmıştır. Teknoloji kavramı bu noktada önemli bir konumda yer alır. Çünkü teknoloji bilimin ışığında gelişmiş ve toplum içerisinde ilerleme kaydetmiş bir kavram olarak sanatın ve toplumun bir kaçınılmaz parçası olarak ortaya çıkmıştır. Türk Dil Kurumunda teknoloji terimi, “1. Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini

kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi., 2. isim İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü” şeklinde tanımlanır (T.D.K., t.y., paragraf.1). Teknoloji kelime olarak Yunancada tekhne ve logos sözcüklerinden türetilmiştir. “Sözcük anlamı el becerisi gerektiren bir işi ustalıklarla yapmak, belli bir amacı gözeterek ortaya yeni bir şey çıkarmak olan tekhne, ilkçağ Yunan felsefesinde biricik ereği üretmek ya da yaratmak olan “sanat” için kullanılmıştır” (Güçlü ve Uzun, 2003, s.1406). Tekhne ve Logos sözcüklerinin birleşiminden oluşması, yani teknik bir üretimin bilgisi olarak da geçer. Sözlüklerde yer alan, tanımlarda var olan teknik kavramı ise “teknik ayrıntıların hareket noktası olan davranışlar ya da temel fiziksel hareketlerde kullanılan temel ayrıntılardır; aynı zamanda bazı hareketleri kullanan ya da davranışları açıklamak için kullanılan yetenek olarak algılanmıştır” (İşman, 2014, s.2).

Teknik ve teknoloji, mantık ve sistem dâhilinde bir olgu ve bu olgunun meydana getirilmesinde uygulanan maharet ve ustalık yöntemlerini ifade eder. Bütün dünya dillerinde olduğu gibi dilimize de Yunanca “tekhne” kelimesinden yerleşmiş olan teknik ve teknoloji kelimelerinin ifade ettiği somut örnekler, insan hayatının başladığı günden itibaren uygulanmaktadır. Ne kadar ilkel olursa olsun, bunlar birer teknik olgu ve burada kullanılan yöntemlerin her biri de birer teknolojidir (Çakmak, 2007, s.7).

Bu tanımlardan da anlaşılacağı üzere el becerilerine dayalı olan teknoloji kavramı sanat ve bilim sözcüklerinin birleşiminden ortaya çıkmıştır. Çünkü teknik kavramı bir el sanatı, beceri veya zanaat olarak algılanmış, bu sebeple de teknoloji ile sanat her zaman birbirleri ile ilişkili olmuştur. Teknolojinin sanata dahil olma süreci her ne kadar yakın tarihle ilişkilendirilse de aslında çok eski dönemlere dayandığı bilinmektedir. Öncelikle 18. yüzyılda oluşan Sanayi toplumu ile birlikte sanatın yeniden şekillendiği ve sanatın amacının sorgulandığı bir döneme girilmiştir. Bu dönemlerde farklı teknik ve teknolojik yöntemlerin izlerini sanat eserlerinde görmek mümkündür. Kronolojik olarak bakıldığında ise 19. yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan fotoğraf makinesinin icadı, teknolojinin sanata dahil olması bakımından bir teknolojik devrim niteliğinde olduğu ifade edilebilir. Her ne kadar kendi döneminde fotoğrafın sanat olarak benimsenmemesine karşın, ilerleyen süreçte hızla benimsenerek sanatın içine dahil olmuştur. Sanayi devrimiyle birlikte, teknolojiye ve bilime dayalı gelişmeler, sanatçıların eserlerini üretirken nesneye ve gerçekliğe bakış açılarını önemli ölçüde etkilemiştir. Fotoğraf makinesinin gerçek görüntüyü anlık bir şekilde yakalayabilmesi, sanatçıda önemli bir etki yaratmıştır. Fotoğrafın sanat üzerinde bıraktığı etkiden dolayı, sanatçılar farklı görsel formlar ortaya çıkarmak amacıyla yeni sanatsal arayışlara yönelmişlerdir.

Sanatta dijitalleşmenin en belirgin faktörleri arasında yer alan gerçekliğin değişen durumu, toplumsal yaşamın sanal alanlara taşınması ile birlikte olmuştur. Bu durum, sanat alanı içerisinde de belirgin olmaya başlamış süreç içerisinde ortaya çıkan ve kitle iletişim araçlarına gönderme yapan Yeni Medya Sanatı ve Dijital Sanat gibi yeni sanatsal terimler ortaya çıkarmıştır. Ancak günümüz dijital sanat eserleri Sibel Avcı Tuğal'ın da (2018, s.27) ifadesiyle “ışık ve hareketin birlikte ele alındığı sanat yapıtlarına dayanır. Sanatçıların ışık kaynaklarını hareket ettiren, doğrudan ışık kaynağı olan yapıtlar üretmeleri 20. yüzyılın başlarında, 1920’li yıllarda mümkün olmuştur”. Bu çalışmalar aynı zamanda kinetik sanatın ilk örneklerini oluşturmasının yanında elektrikle birlikte çevreden ve kaideden bağımsız bir şekilde var olabilen bir sanat formu doğmuştur. Sanatın dijitalleşmesiyle birlikte aynı zamanda sanat uzam ve zamana bağlı kalmayıp izleyicinin arasında dolaşabildiği ya da sanatta mekân anlayışında var olan olguların değiştiği bir sanat ortamı sunmayı hedeflemiştir (Tuğal, 2018, s.25).

Teknoloji ve sanat tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişen ve insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın yaratı sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisi kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve her düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010, s.215).

20. yüzyıla gelindiğinde ise teknolojinin yaygın bir şekilde gelişim göstermesi elektrik teknolojisinin ve bilgisayar teknolojisinin bilim, askeri ve tıp alanlarında kullanılmaya başlanmasıyla sanat alanında donanım ve yazılıma dayanan bilgisayar sistemlerinin kullanımı da yaygınlaşmaya başlamıştır. Fütüristlerin hareket ve zamanı içeren eylemleri ve makineye olan övgüsü, Konstrüktivizm’in ise teknolojik gelişmelere öykünerek mekanik form ve sanayi ürünleriyle eser üretimini temel alması, teknolojik ve mekanik üretimi yüceltmesi, elektronik teknolojisinin sanata hızla dahil olmasını sağlamış ve devamında bilgisayar teknolojileriyle ortaya çıkarılan dijital sanat eserleri varlık göstermiştir. Teknolojiyi sanata uygulama bağlamında ilk girişim kinetik sanatın da önemli örneklerini oluşturan, Naum Gabo ve Vladimir Tatlin’dir. Sonrasında Marcel Duchamp’ın “Rotary Glass Plates” (Şekil 30) ismini verdiği eseri ve yeni gerçekçilik sanat hareketi içerisinde yer alan Jean Tinguely, Laszlo Moholy-Nagy, Frank Malina ve Nicholas Schoffer gelir (Popper, 2007, s.12). Duchamp, Gabo, Tinguely, Tatlin gibi sanatçılar hareketi ve zamanı kendi eserlerinde daha etkili bir şekilde gösterebilmek amacıyla elektronik cihazları kullanmaya başlamışlardır (Tuğal, 2018, s.40).

Şekil 30

Marcel Duchamp, Dönen Cam Plaklar, 1920, Elektrik Motoru ve Demir Heykel



(Marcel Duchamp, 1920)

20. yüzyılın ilk yıllarında hız kazanan sanat ile teknolojinin ilişkisi, temeli 1834’de Charles Babbage tarafından bilgisayarın her anlamda otomatik hesaplama için uygun bir şekilde tasarlanan mekanik bir makineye dayalı Analitik motor ve 1946’da kurulan (ENIAC) Elektronik Sayısal Tamamlayıcı bilgisayarın icadıyla birlikte 1990’larda geliştirilen ağ sistemleriyle (WWW, HTML) internetin yaygınlaşması ve sanat alanına dahil olmaya başlamasıyla, sanat ve teknoloji ilişkisi, mekanik teknolojiler olmaktan çıkarak dijital teknolojilere evrilmiştir. Bu durum, sanat üzerine birçok farklı alanların ortaya çıkmasını sağlayacağı gibi bilgisayarın ve bilgisayar teknolojilerinin eser üretmede temel araç konumuna yükselmesine sebep olmuştur (Wands, 2006, ss.20-24-28).

Bu sanat alanları Yeni Medya, Net Art veya İnternet Sanatı, Elektronik Sanat, Video Sanatı, Bilgisayar Sanatı gibi isimlerle anılmasına karşın ilerleyen süreçte Dijital Sanat terimi altında sınıflandırılmıştır. Ancak, Oliver Grau’ya göre;

Medya sanatı -yani video, bilgisayar grafikleri ve animasyon, Net sanatı ve etkileşimli sanat ve onun mosc gelişmiş sanal sanat biçimi (telepresence arkı ve genetik sanatın alt türleri ile)- imge ve sanat teorilerine hakim olmaya başlıyor... Görüntüleri oluşturmak, dağıtmak ve sunmak için yeni tekniklerin ortaya çıkmasıyla, bilgisayar görüntüyü dönüştürdü ve şimdi ona girmenin mümkün olduğunu öne sürüyor. Bu nedenle, ortaya

ıkan bilgi toplumunun ekirdek ortamı olarak sanal gerekliėin temellerini atmıřtır (Popper, 2007, s.3).

Dijital teknolojiler ile oluřturulan sanat, 1960’larda bilgisayar sanatı olarak adlandırılmasına karřın 20. yzyılın sonuna doėru oklu ortam sanatı (multimedia art) olarak isim deėiřtirmiřtir. Ancak dijital sanatın yerine sıklıkla kullanılmaya bařlayan yeni medya sanatı gerekte doėru bir isimlendirme olarak gememektedir. nk Tuėal’ın da (2018, s.67) ifade ettiėi gibi “Yeni Medya Sanatı aslında Elektronik Sanat’ın iinde geliřen Dijital Sanat’ın kapsamında yer alan bir blmdr”. Ancak yine de dijital sanatın tanımlanmasının ve sınırlarının belirlenmesinin zor olduėu ařıkardır. nk yeni teknolojik geliřmelerle ismi deėiřen dijital sanat 1990’lı yıllara geldiėinde bilgisayar sanatı yerine kullanılmaya bařlanmış, 2000’li yıllarda ise dijital sanat veya yeni medya sanatı olarak sıklıkla tanımlanmakta ve gnmzde ise Frank Popper’in ismini verdiėi sanal sanat tanımlaması ortaya ıkmaktadır (Tuėal, 2018, s.70).

Dijital sanatın bařlangı noktasını oluřturan, bilgisayar teknolojileri ile yapılan deneysel sanat alıřmalarıdır. Bu anlamda bilgisayar teknolojisini sanata dahil eden Amerikalı matematiki ve sanatı olan Benjamin Francis Laposky’dır. “1950’li yılların bařlarında oskiloskop (bir floresanlı ekran stne elektrik akımının grsel kaydını ıkarmak iin katot ıřını tp kullanan bir cihaz) stne dalga formlarından elektronik grntler yaratmıř, daha sonra da bunları fotoėraflamıřtır” (Wands, 2006, s.24). Laposky’nin “Kararsız 40 / Oscillon 40 (řekil 31)” ismini verdiėi eserinde elektrik dalgalarıyla elde ettiėi soyut ve srreal imgeleri manuel olarak algoritmik dalgaları kontrol edip fotoėraf yntemi ile sergilemeye sunmuřtur.

Avusturyalı matematiki Herbert W. Franke ise tıpkı Laposky gibi oskiloskop ile elektronik dalgaları kaydederek 1960’larda yaptıėı “Elektronik Soyutlamalar” isimli alıřması da bu dnem iin rnek olarak verilebilir. Herbert W. Franke, tıpkı Laposky gibi matematiki olmasının yanında dijital sanatın nclerinden sayılmaktadır. Bu anlamda Albert Einstein’in portresini (řekil 32) optik tarayıcı yardımıyla yine katot ıřını tp zerinde grntleyerek elde eder ve dijital sanatın ilk rnekleri arasında yer alır (Ballı, 2020, s.12).

Şekil 31

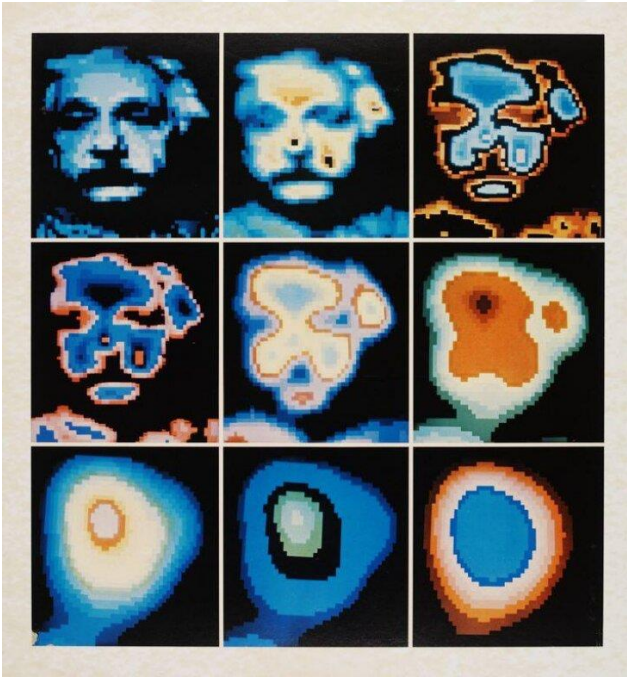
Benjamin F. Laposky, Osilasyon 40, 1952, Elektronik Görüntüleme



(Benjamin F. Laposky, 1952)

Şekil 32

Herbert W. Franke, Albert Einstein'in Portresi, 1973, Ofset Litograflar

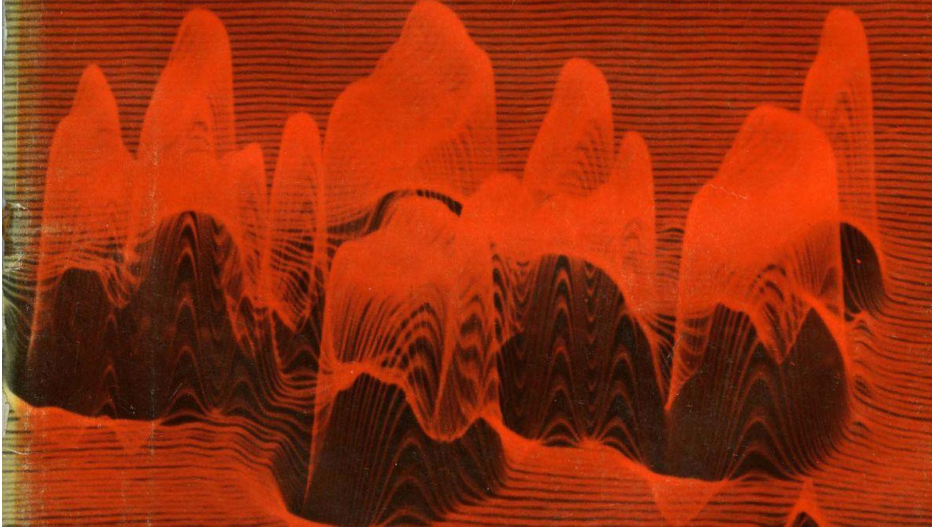


(Herbert W. Franke, 1973)

Bilgisayar sanatı tanımlamasını öncelikle ilk olarak ortaya çıkaran Amerikalı Mühendis Edmund Berkely, 1963'te yayınladığı bilgisayar ile ilgili ilk dergi özelliğini taşıyan, "Computer and Automation" (Şekil 33) isimli derginin kapağında yer alan İsrail asıllı Efrahim Arazi'nin bir resmini bilgisayar sanatı adıyla yayınlayarak, ilk bilgisayar sanatı yarışması olarak da tarihe geçmesinin yanında, 1970'lere kadar bilgisayar sanatının gelişiminde önemli rol oynamıştır (Wikipedia, t.y., paragraf.5).

Şekil 33

Efraim Arazi, Computer and Automation Dergisi, Ocak 1963 Sayısı Kapağı



(Efraim Arazi, 1963)

1960 ve 1970’lerde ise bilgisayar teknikleriyle üretim yapan diğer sanatçılardan Georges Nees, Frider Nake, Manfred Mohr, John Whitney, Kenneth Knowlton, Charles A. Csuri’dir. Bu dönemlerde bilgisayar üretiminin sınırlı ve kısıtlı olması sebebiyle devlet kurumlarında, sayılı üniversiteler ve laboratuvarlarda yer alan bilgisayar teknolojileri hem üretiminin zorluğu hem de pahalı teknolojileri gerektirmesinden dolayı sanatçıların bilgisayara ulaşmaları ve bilgisayar teknolojileri ile eser üretmeleri imkânsız hale gelmiştir. Dijital sanatın ilk örneklerini oluşturan eserlerin hemen hemen hepsini bilgisayar uzmanları ve matematikçi bilim insanlarıdır. Ancak teknolojinin hızla gelişimi ve bilgisayar sistemlerinin ergonomik hale gelmesi ve maliyetinin ucuzlamasıyla birlikte sanatla uğraşan birçok sanatçının ulaşabileceği bir durum haline gelmiştir. Bu dönem sanatçılarının çoğu yazılım ve algoritmalar sayesinde bilgisayar programları yazarak, eserlerini üretme yöntemine yönelmişlerdir. Bu durum ileride dijital sanatın yeni bir aracı olarak ortaya çıkacak olan yazılım sanatını ve yazılım sanatı içerisinde kullanılan yapay zekâ uygulamalarının temelini oluşturmuştur (Tuğal, 2018, s.123).

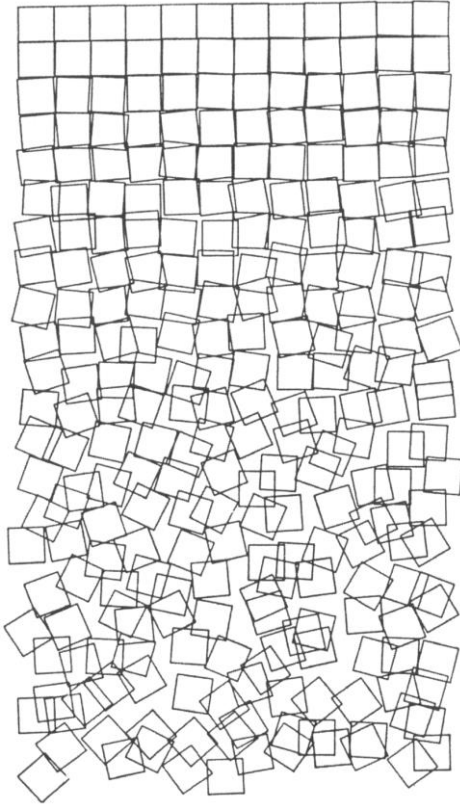
Bu dönemin ilk sergileri 1965’te Stuttgart’ta ve New York’da bulunan galerilerde açılmıştır. İlk olarak Studiengalerie’de açılan Georges Nees’in çalışmalarından oluşan “Generative Computergrafik”, Howard Wise Gallery’de Noll ve Bela Julesz’in eserlerinin yer aldığı “Computer Genarated Pictures” sergisi açılmış ve sonrasında yine Stuttgart’da Wendelin Niedlich’te, Frider Nake ve Georges Nees’in yer aldığı “Computergrafik” isimli sergide eserleri sergilenmiştir (Shanken, 2012, s.26).

Georges Nees’in eserleri, bilgisayar programı kodlarıyla işlenerek o dönemin önemli teknolojisi olan yazıcılar yardımıyla kâğıt üzerine baskısı alınmıştır. “Schotter” (Şekil 34)

İsimli litografi baskı eserinde oluşturduğu geometrik formlar ve desensi yapılarla, özel olarak geliştirdiği yazılım olan Algol'u geliştirerek eserlerini üretmiştir. Bu çalışmada düzen ve bozulma kavramları yer almakta, rastgele ve değişken bir şekilde programlama yolu ile gerçekleştirilmiştir. Bu esere bakıldığında başlarda düzeni temsil etse de sonrasında karelerin düzenlerinin rastgele bir şekilde bozulduğu görülmektedir (Şavli, 2019, s.114).

Şekil 34

Gorges Nees, Schotter, 1969, Litografi Baskı



(Gorges Nees, 1969)

Bell laboratuvarlarında araştırmacı olarak yer alan Kenneth Knowlton ve Leon Harman ise “Çıplak/Algılama Üzerine Çalışmalar” (Şekil 35) isimli eseri, yine bilgisayarla yapılan önemli çalışmalardan bir diğeridir. Bu çalışmada “küçük simgeler veya görüntüleri (imajlar) mozaik parçaları gibi kullanarak büyük boyutlu baskılar denemişlerdir. Deborah Hay adlı bir dansçının fotoğrafını ikili kodlara (1-0) dönüştürmüşler ve her bir kod numarasına yazı simgelerini atayarak çalışmayı gerçekleştirmişlerdir” (Türker, 2011, s.149). 1968 yılında New York Moma’da açılan “Mekanik Çağın Sonunda Görülen Makine” isimli sergide gösterime sunulmuş ve sonrasında Dijital sanatın ilk örneklerinin yer aldığı “cybernetic Sereendipity” isimli sergide yer almıştır.

Şekil 35

Kenneth Knowlton ve Leon Harman, Studies on Bare/Detection, 1967, Serigrafi

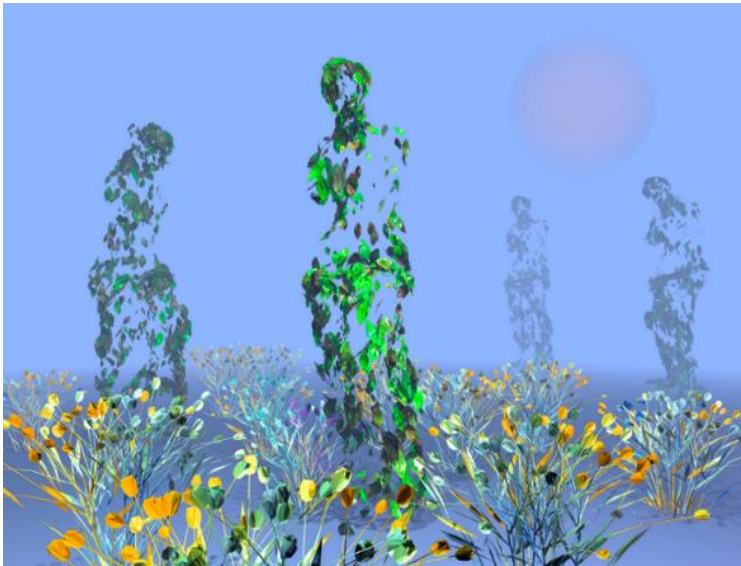


(Kenneth Knowlton ve Leon Harman, 1967)

Dijital Sanat'ın oluşumunda ve gelişiminde önemli bir yere sahip olan Charles A. Csuri'nin bilgisayar ile yaptığı çizimleri ve animasyonları (Şekil 36), bilgisayar grafiklerinin oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Benoit Malderbont tarafından geliştirilen fraktal geometrinin bilgisayar grafiklerinin gelişiminde ve fiziksel olarak oluşturulması imkânsız görüntüleri yaratmak için uygun bir yapıda olması sayesinde, Csuri'nin eserlerinde Fraktal geometrik yapılar ile oluşturulmuş üç boyutlu görünüme kavuşan görseller ön plandadır. Aynı zamanda yazılım temelli eskiz programlarıyla çalışarak gerçeküstü görüntülerle eserlerinde farklı bir dünya yaratmıştır.

Şekil 36

Charles A. Csuri, Venus in the Garden Frame 64, venus series, 2005, Lightjet Baskı



(Charles A. Csuri, 2005)

Charles A. Csuri, bilgisayar teknolojisi ve sanatla ilgili olarak kendi çalışmaları üzerinden şu ifadelerde bulunmuştur;

1965'ten itibaren bilgisayarlar, benim gözümde, hiyerarşik bir denetim sürecini gerektiren bir yaratıcılık anlayışını açığa çıkardı. Ben, bir fikrin gerçekleşmesinin kurallarını ya da koşullarını belirleyen karmaşık algoritmalarından yararlanırken üst düzeyde çalışıyorum. Bana göre, tek bir çözüm yoktur: Her örnek ya da kare farklıdır. Bu süreçte fikirler, zamanın sonuna dek hareket edebilecek animasyonlar ya da slayt gösterileri haline gelirler (Akt. Wands, 2006, s.37).

Bilgisayar temelli sanat üretiminin yaşandığı bu süreçte dijital sanatın oluşumunda önemli bir rolü olan fütürist, dada, happening, opart, kinetik sanat ve fluxus sanat akımlarında da bu süreçte sanatçılar eserlerini üretmeye devam etmişlerdir. Özellikle fluxus sanat akımının video sanatının ortaya çıkmasında ve dijital sanatın temellerinin oluşumunda önemli bir payı vardır. Bu süreçte elektronik ortamın da yaygınlaşmaya başladığı ve izleyicinin de sanat eylemlerinin içerisine dahil olduğu dönemlerinde işaretçisidir. “Performans ve deneysel sinemanın öncülerinden olan Carolee Schneemann, kendi multimedya performansı snows için interaktif bir elektronik ortam yaratmıştı. E.A.T.’nin yaptığı salon koltuklarında o kadar tel bulunuyordu ki, izleyicinin cevapları çeşitli ışık ve ses efektleri doğuruyordu” (Shanken, 2012, s.28). Sanat ve Teknoloji’de Deneyler (E.A.T.) isimli kuruluşun öncülerinden olan, Andy Warhol, Rober Rousanberg, Robert Whitmen, ve John Cage’nin eserleri de bu dönem için hem elektronik ortamın oluşmasında hem de dijital sanatın temellerinin atılmasında önemli bir payı vardır. Bu kuruluşun amacı, sanatçı ile mühendis arasındaki etkileşimi daha fazla ortaya çıkarmak ve teşvik etmek için kurulan E.A.T. üyelerinden John Cage’nin fluxus sanat akımı içerisinde ürettiği eserleri örnek olarak verilebilir.

John Cage’nin 1939’da elektronik medyayı kullandığı ilk eseri beş düşsel manzaradan biri olan “Imaginary Landscape No 1” adlı eserini bestelemiştir. “Bu eserde piyano, zil Radio Corporation of America’nın salt elektrik test tonlarını çalan çoklu fonograflarla birlikte çalınıyordu. Imaginary Landscape No 4, her iki icracı tarafından denetlenen on iki radyo değerlendirildi. Kompozisyon boyunca radyonun akort frekansı, titreşim genliği ve tonundaki değişiklikler” dada sanatçılarının eserlerinde uyguladıkları gibi rastlantısallığa ve tesadüfe bırakılmıştır (Shanken, 2012, s.29).

Fluxus’un kurucularından olan Wolf Vostell, Nam June Paik ise eserlerinde yeni medya iletişim araçlarından olan televizyonu kullanarak eserler üretmişlerdir. Özellikle Nam June Paik’in televizyonu araç olarak kullanım hem video sanatının ortaya çıkmasında önemli katkısı olmuş hem de televizyonlar ile oluşturduğu enstalasyon eserlerinde elektronik ortamlarını da

dahil etmiştir. Paik'in ilk elektronik ortamlarından olan "Exposition of Music-Electronic Television"dur. Bu eserinde, John Cage'nin Hazır piyanoya göre beste yapma tekniğinden yararlanan Paik, on iki televizyon, dört hazır piyano, mekanik ses aygıtları ve kaset kayıt cihazlarından oluşan bir enstelasyon ortaya çıkarmıştır. 1963'de Almanya Galerie Parnass'ta açılan sergide yer alan bu çalışması, sanat eseri ile izleyici arasındaki geleneksel sınırlara karşı koyarak sanatta elektronik ortamların oluşturulmasında önemli bir iz bırakmıştır. Paik'in ortamdaki seslere tepki verebilen "Participation Tv"de televizyona entegre edilmiş mikrofon sayesinde ortamdaki seslere göre televizyondaki sesleri değiştirebilme özelliğine sahip bir eser ve "Tv Buddha" (Şekil 37) isimli eserde ise taşınabilir video cihazlarının yaygınlaşmasıyla birlikte Paik'in, Shanken'in (2012, s.30) ifadesiyle "tinsellik, sibernetik ile pop kültürün ironik bir birleşimi olan Buddha heykeli bir televizyondaki kendi video görüntüsüne dik dik bakıyordu ve bu bakışı aynı ekranda sonsuz, mantrik bir yansımayla çoğaltmaktaydı". Paik'in bu eserleri, ilerde dijital enstalasyon sanatının da temelini oluşturmakta birlikte teknolojinin sanatla ilişkisini ileri seviye taşımıştır.

Şekil 37

Nam June Paik, TV Buddha, 1974, Enstelasyon



(Nam June Paik, 1974)

Dijital sanatın ortaya çıkmasındaki diğer etkenlere değinecek olursak "Bell Laboratories'in, bilgisayarların ilk defa görüntüleri saklamasını sağlayan resim ara belleğini geliştirmesi ve 1969'da Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı Tarafından ARPANET'in yerleşmiş bir internet prototipinin kurulmasıydı" (Wands, 2006, s.24).

Sonrasında ortaya çıkan çeşitli yazılımlar sayesinde bilgisayarda animasyon ve resim yapmada kaydedilen gelişmeler, birçok kişinin odağında kişisel bilgisayarlarında oluşturdukları deneysel işlerin ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir. Teknolojinin hızla yayılması elektronik cihazların sanatın yeni aracı olarak kullanılmaya başlanması dijital sanatın doğuşunu hızlandırmıştır. Bu konu ile ilgili olarak Bruce Wands (2006, s.30) “Elektronik Çağın Sanatı” başlıklı kitabında şu ifadelerle yer vermektedir;

Bugün, dijital sanat müzelerle galerilerde serpilip gelişmeye devam etmektedir. Dijital sanat, kendisi ile çağdaş sanat arasında algılanan farklılıkların pek çoğu bulanıklaştıkça, yavaş yavaş çağdaş sanat manzarasında yerini almaktadır. Biz bir geçiş dönemindeyiz: geleceğin sanatçıları bilgisayarın olmadığı bir dünyayı asla bilmeyecekler ve bu yüzden onların teknolojiyle yaratılan sanat ile çağdaş sanatın başka türleri arasında bir ayırım yapmaları da mümkün olmayacaktır.

Dijital Sanat

Dijital sanatın köklerinin Fütürizm, Dadaizm, Kavramsal sanat ve Fluxus gibi sanat akımlarına dayandığı ifade edilse de dijital sanatın ortaya çıkışının en önemli sebebi bilgisayar teknolojilerinin gelişimidir. Başlarda basit bir analog ve matematiksel hesaplama dayalı bir sistem olarak inşa edilen bilgisayar, gelişimi sonrasında milyonlarca 0 ve 1’lerin oluşturduğu bir dilin sonucunda dijital sistemlere geçişini mümkün kılmıştır. 0 ve 1’lerden oluşan programlama dillerinin gelişimi ise görüntü işlemeye dayalı sanatsal üretimlerin yolunu açmıştır. Dijital sanatın genel bir tanımını yapmadan önce bilgisayar sistemlerinin teknik kavramlarına ve görüntü işleme üzerine teknik bilgilerin ele alınması bu noktada gerekli olarak görülmektedir. Bilgisayar sistemleri ile yapılan çalışmalarda, Tuğal (2018, s.71), “sonuç, programlama, veri girişi, işleme ve veri çıkışı” gibi bazı aşamalar sonucunda ortaya çıktığı ifadesine yer verir.

1960’lı yıllarda teknik olarak sanatın bilgisayarlar ile üretimi mümkün olmasının yanında, elektronik ve sibernetik bilime dayalı dijital görüntülemenin temeli bilgisayara dayanmaktadır. Önceleri basit matematiksel hesaplama yapabilen bilgisayar sistemleri, sonrasında okuma ve yazma işlemlerinin yanı sıra, görüntü ve sesleri elektronik ağlar sayesinde paylaşım yapabilme olanağı veren hypertext ve bitmap adı verilen yapılara dönüştürülmüştür. Dijital görüntünün oluşmasını sağlayan 0 ve 1’ler, yani bitler gerçekleştirmektedir. “Bilgisayar grafiklerinde temel geometrik değer dikdörtgendir. Bunun sebebi iki boyutlu koordinat sistemine karşılık gelmesidir. Düşey ve yatay eksenler veya analitik geometri yapısı ile bakılacak olursa x (yatay eksen) y (düşey eksen) koordinat sisteminde yerleşim değeri alan bit yapıları olarak düşünülebilir” (Tuğal, 2018, s.74). Buradaki bitmap ise ikili kodlanmış bir imge

olarak karşımıza çıkar. Bitmap imgesi bilgisayar ekranı üzerinde yer alan küçük görüntüleme sistemini yani pikseli ortaya çıkarır. Bitmap kod yapısında siyah-beyaz veya farklı iki renk olarak yer alır. Sonrasında teknik donanımlarında gelişmesiyle birlikte piksellerin haritalandırılması olarak pixmap kavramı ortaya çıkmış bilgisayar sistemlerinde var olan görüntü aktarımı, pixmap sayesinde birden fazla rengi barındıran bir kod yapısına dönüşmüştür. Özetle dijital görüntülemenin oluşumu bu şekilde gerçekleşmektedir (Tuğal, 2018, s.74).

Dijital sanatı Cristiane Paul (2003, s.21), “Dijital Sanat” başlıklı kitabında şu şekilde tanımlamaktadır; “dijital sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine denir”. Dijital sanat terimi, The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF) tarafından hazırlanan Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğünde ise, “bir ya da daha fazla dijital işlem veya teknoloji ile yaratılan sanat” olarak tanımlanmaktadır (Jonshon ve Shaw, 2005, s.10). Gültekin Çizgen (2007, s.69) ise, “matematiksel olarak 0 ve 1’lerin oluşturduğu yeni teknik dille ekranda geliştirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan bu dünyasına ve bu alt yapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretimlere yansımaya dijital sanat denmektedir” ifadesinde bulunarak bir tanım oluşturur. “Bugün bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı ilk grafiklerden günümüzün mühendislik harikası etkileşimli gerçek ve sanal ortamlara dek neredeyse bütün çalışmalar dijital sanat yapıtı olarak tanımlanmaktadır” (Çuhacı, 2007, s.27).

Dijital sanatın üretiminde teknolojik araçların yanı sıra, geleneksel sanatın temel öğeleri arasında yer alan nokta, çizgi, ışık, form, doku, renk gibi elemanları da ihtiyaç duyar. Aynı zamanda, bilgisayar, video kamera, fotoğraf makinesi ve diğer teknik donanımsal araçlarla da dijital sanat eseri ortaya çıkarılabilir. Dijital sanat üretimi bilgisayar destekli bir sanat formu olmasının yanı sıra geleneksel yöntemler ile üretilen eserlerinin çeşitli yöntemler ile dijitalle dönüştürülmesi yani sanat nesnesinin sanal ortama aktarılmasıyla da gerçekleştirilebilir. Buna örnek olarak Nimet Keser (2005, s.101), sanat sözlüğünde “Bilgisayar devrimi sonucu doğmuş olan dijital sanat bilgisayar destekli bir sanat formudur. Dijital sanatın uygulayıcısı olan sanatçılar, taranmış olan çeşitli tekniklerdeki resimleri bilgisayar programlarını kullanıp değiştirerek yeni ürünler ortaya koyabilirler” ifadesine yer vererek dijital sanatın tanımını ve genel kapsama alanını oluşturur. Bruce Wands (2006, s.33) ise isimli kitabında şu şekilde tanımlamaktadır;

Çizimler, resimler, fotoğraflar ya da video kareleri şeklinde ortaya çıkabilecekleri gibi ya sanatçının ya da ticari yazılımın eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde de görünebilirler. Bu görüntülerin büründüğü nihai formlar da çok farklı olabilir: Dijital baskı yöntemleri kullanılmış olsa bile geleneksel formlara

benzeyecekleri gibi, DVD, CD ya da internet gibi dijital ortamlarda da yer bulabilirler. Bilgisayar yazıcıları geniş yelpazede kâğıt türlerine veya tuvale, filme, kumaş üzerine ve diğer birçok malzemeye baskı yapabilmektedir.

Cristiane Paul (2003, s.7), dijital sanatı tanımlarken öncelikle teknolojik gelişmeler ile ortaya çıkan eserlerinin ilk örneklerini “bilgisayar sanatı” olarak sınıflandırıldığını, sonrasında ise “çoklu medya (multimedia) sanatı” teriminin kullanıldığını ve bugün ise “yeni medya sanatı” olarak tanımlandığını ifade etmektedir. Ancak dijital sanatın tanımının ve içeriğinin kesin bir şekilde yapılamazken kitle iletişim araçlarının gelişimiyle birlikte internet, mobil ağlar vb. medya araçları sayesinde, yeni medya sanatının ortaya çıkışıyla birlikte yeni medya sanatı başlığı altında adlandırıldığı görülmektedir. Ancak yeni medya sanatı ile dijital sanat arasında ince bir çizgi var olmakta dijital sanat ile yeni medya sanatı birbirinden bazı noktalarda ayrılmaktadır. Ortaya çıkan bu kavram karmaşasının asıl sebebi dijital sanat ile yeni medya sanatının birbirleri ile olan kavramsal ilişkisi bakımından ve terminolojide bu kavramların bir yere oturtulmayışi sebebiyle anlam ve içerik bakımından birbirleri ile karıştırılmaktadır. Sanal ve siberetik bir alanda oluşturulan bu iki kavram konu ve alanları ile birbirlerinden farklı sanat eserleri verdikleri görülür. Yeni medya sanatının kitle iletişim araçları ve dijital teknolojilerin yarattığı yeni yöntemlerden yararlanarak eser üretmeyi hedeflerken, dijital sanat ise temelinde bilgisayar teknolojilerinin rol oynadığı, sanal ortamda oluşturulan nesnelerin üretimiyle birlikte, araç olarak daha çok bilgisayar yazılım programları ve bunun sonucunda ortaya çıkan eserlerin kapsama alanına girdiği ifade edilebilir (Ballı, 2016, s.29).

Yeni medya terimi ise “var olan medyanın sayısal veriye dönüşerek dijitalleşmesi; etkileşimli iletişimin sağlanması, yeni teknolojiler (bilgisayar, internet, mobil teknoloji) aracılığıyla değişen üretim, dağıtım ve iletişim biçimleri olarak” tanımlanmaktadır (Alioğlu, 2011, s.13).

Yeni Medya sanatını iki geniş kategori içinde inceleyebiliriz. Sanat ve Teknoloji ve Medya Sanatı. Sanat ve Teknoloji, Elektronik Sanat, Robotik Sanat ve Genom Sanat gibi uygulamaları içerir. Yeni olan ancak mutlaka medyayla ilgili ilgisi olmayan teknolojiler. Medya Sanatı ise Video Sanatı, İletim Sanatı ve 1990'lı yıllardan beri yeni olmayan medya teknolojilerini içeren deneysel film sanat formları. Yeni Medya Sanatı ise bu iki alanın kesişimidir (Tribe, 2007, s.1).

Dijital sanat, Sağlamtimur'un (2010, s.218) ifadesiyle “interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, gps teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanılmakta, yapay zekâ, veri görüntüleme ve haritalama, hiper metinsel

(hypertextual) anlatılar ve oyunlar” aracılığıyla ortaya çıkan ürünler, dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir. Geleneksel sanat eserinin aksine dijital ortamlarda üretilen sanat eserinin algılanışı aynı olmadığı gibi dijital sanatta deneyimleme olgusu hem zihinsel hem de fiziksel bir kapsama alanına dönüşerek bütün duyguları bünyesinde barındırmaktadır. Dijital sanatta asıl önemli olan;

İnsanın çevresiyle, bilgiyle, teknolojiyle, estetikle ve bunların sonucunda öz bilinciyle olan etkileşimini sorgulamaktadır. Sanat yapıtı, genellikle izleyicinin katılımı ile başlayan, interaktif yöntemlerle süren, yön değiştiren, sonlanan ya da sonsuz bir sürece dönüşen bir hal alabilmektedir. Dijital sanat bazen teknolojinin, bazende kavramların sınırlarını zorlayarak sanat olgusunu başlı başına bir deneyimleme olarak gören felsefeye dahada yaklaşmaktadır. Eserler, bilgisayar programlarıyla elde edilebilen rastgeleleştirme/deneyimleme işlemiyle üretilerek, internetle birlikte sanat yapıtının sanatçının tekeline çıkartılarak demokratikleştirilmesini sağlamıştır (Sağlamtimur, 2010, s.218).

Dijital sanat ile birlikte geleneksel sanat anlayışında var olan zaman ve mekâna bağlı olma anlayışı yerine teknolojik olanaklarında getirdiği yeni dijital olanaklar sayesinde mekân, zaman, gerçeklik, izleyici, sanatçı gibi kavramlara yeni sorgulamalar da ortaya çıkmıştır. Dijital sanatta sanatçının yerinin farklı alanlardan olan kişilerin veya bu kişilerden oluşan bir ekibin, “örneğin mühendislerin, bilgisayar programcılarının ve mimarların aldığını, sanat yapıtının ise genellikle izleyicinin katılımı ile başlayan, süren, yön değiştiren, sonlanan ya da sonsuz bir sürece dönüştüğünü, geleneksel anlamdaki sanat tüketicisinin yani izleyicinin de katılımcı olmanın ötesine geçerek kullanıcı haline geldiğini” ifadesinden yola çıkarak sanatta yeni bir sorgulama alanı ortaya çıktığı söylenebilir (Çuhacı, 2007, s.37).

Dijital sanatın bir diğer önemli özelliği, enformasyonu farklı ve çeşitli bağlamlarda, geliştirilebilir, dönüştürülebilir, yeniden üretilebilir, birleştirilebilir ve böylelikle yeni biçimler kazanabilir şekilde ele almasıdır. Enformasyonun yeni arayüzler bağlamlarda tekrar tekrar ele alınabilmesidir. Bu bağlamlara izleyici/kullanıcı aracılığıyla ulaşabilmektedir. Arayüzler, bilişimde bilgisayar yazılımlarının kullanıcı tarafından çalıştırılmasını sağlayan, çeşitli grafiklerin, resimlerin, yazıların yer aldığı ön sayfa olarak tanımlanmaktadır (Çuhacı, 2007, s.35).

Dijital Sanatın Formları

Robotik Sanat_Sibernetik Sanat.

Günümüzün en önemli teknolojik tartışmalarına yol açan ve teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan makineye dayalı robotlar, insan gücüne dayalı işlerin, fabrikaların gelecekteki işçileri olarak görülmesinin yanı sıra hem ülkemizde hem de dünyada önemli bir yer kaplar. Bilimin öncülüğünde askeri, tıp ve diğer bilimsel alanlarda kullanılmak amacıyla geliştirilen robotlar, ilerleyen süreçte sanat alanında da kullanılmaya başlanmış ve yaygınlık kazanmıştır. Birçok sinema bilim kurgu filmlerine, tiyatrolara ve romanlara konu olan robotlar, genel olarak Çuhacı'nın (2007, s.160) deyimiyle “belirli insan etkinliklerini üstlenen otomatik makinelere genel olarak robot denilmektedir. Tübitak, hareket eden, is yapan, iletişim yetenekleri olan, çeşitli davranış biçimi sergileyebilen tüm makineleri robot olarak tanımlamanın mümkün olduğunu belirtmektedir”.

Stephen Wilson (2002, s.369), robotların yaygınlaşmasıyla ilgili olarak “Robotlar, zamanımızın en önemli yaratıklarıdır. Akıllı makineler, bir zamanlar oksimoron, artık sıradanlaşıyor. Robotlar bilim ve teknolojiye olduğu kadar sanatta, sinemada ve edebiyatta da evdedir. Üretim ve eğlence gibi sıradan günlük kelimelerde artan önemi vardır” ifadesinde bulunarak robotların yaygınlaşmasıyla sanatçıların, bilim insanlarının ve filozofların ilgisini çeken kültürel olarak yeni soru işaretlerinin ortaya çıktığını belirtir. Robot kavramı ilk olarak, 1917’de Karel Capek tarafından “Opilec” ismini verdiği kısa öyküsünde kullanılmıştır. “Zorunlu çalışma veya kölelik” anlamını taşıyan çekçe “robota” kelimesi ile işçi anlamına gelen “robotnic” kelimesini birleştirerek “robotic” kelimesini türettiği ifade edilir. Ayrıca Capek’in yazdığı tiyatro oyununda R.U.R. (Rossum's Universal Robots), “ucuz emek kaynağı için çok sayıda yaratılmış yapay bir insansı makine” olarak tanımlanır (Wilson, 2002, s.370).

T.D.K. sözlüğünde ise “belirli bir işi yerine getirmek için manyetizma ile kendisine çeşitli işler yaptırılabilen otomatik araç” olarak tanımlanır (T.D.K., t.y., paragraf.1). Myounghoon Jeon’nun (2017, ss.2-3) tanımına göre ise, “görünüş olarak insanoğluna benzesin benzemesin, otomatik olarak çalışan her makine robottur”. Robot kavramı zaman içinde bir dizi anlam kazanmıştır ve bazı düşünürlere göre insansı özelliklere sahip olan, şeklinde tanımlanırken bazı düşünürlere göre ise robotların insansı görünüşe ve davranışa sahip olmaması gerektiğini öne sürmektedir.

Bu tanım aslında, robot kavramını açıklamak yerine üretim yapabilen üretimi kolaylaştırabilen makineleri kapsar. Ancak bu durum robot ile makine arasındaki bulanıklığı da ortaya çıkarmış olur. Burada önemli olan her robotun bir makine olarak geçmesi, ancak her

makineye robot denilememektedir. Makine ile robot kavramı arasında ortaya çıkan bu bulanıklık az da olsa şu şekilde giderilebilir;

- “Özerk olmalıdır.
- Var olduğu çevrede/ortamda hareket kabiliyeti olmalı,
- Çevresini algılama ve tanımlama yeteneğine sahip olmalıdır. Bu yeteneği kullanmak için sistem programlanabilir ve sensörler, mikro denetleyiciler vb. donanımlar ile kullanılmalıdır. Bu yeteneği sayesinde robot çevresine karşı uyum ve farkındalık sahibi olur.
- Bir makinenin hareketlerinin nasıl kontrol edildiği onu robot olarak tanımlamak ya da tanımlamamak açısından önemlidir. Robotların en önemli ve ayırt edici özellikleri ise yazılım teknolojisinin robot sistemlerinde iletişim kavramında rol oynamasıdır. Bir nevi insan – makine arasında etkileşimi simgeler. Bu durum robotların bir çeşit yapay beyine yani zekaya sahip olması demektir. Günümüzde bunu sağlayan teknolojiye Yapay Zekâ denilmektedir. 21. yüzyılın gelişmiş robotlarında göze çarpan özelliği Yapay Zekâ Teknolojilerine sahip olmalarıdır. Bir sistem hareket ve kontrol mekanizmaları ne kadar yapay zekâ/yazılıma sahipse o kadar robot tanımına dâhil edilmesi yakın olur” (Şavli, 2019, s.108).

Amerika Robot Enstitüsü ise robotları “malzeme parçalarını, aletleri veya özel cihazları değişken programlanmış hareketlerle veya çeşitli görevlerin yerine getirilmesi için hareket ettirmek için tasarlanmış programlanabilir, çok işlevli manipülatörler” ifadesiyle bir tanım ortaya çıkarır (Wilson, 2002, s.371).

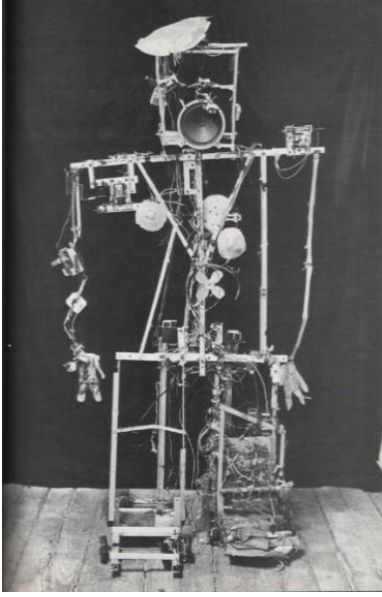
Robotik sanat, 1968 yılında “Cybernetic Serendipity” isimli sergi ile sibernetik sanat olarak da tanıtılmıştır (Paul, 2003, ss.463-464). Robotik sanatın gelişiminde kinetik sanatın önemli bir rolü vardır. Kinetik sanatta ortaya çıkan mekanik üretim ile robotik sanatın gelişimine katkı sağlandığı gibi robotik sanat türünün ortaya çıkmasındaki temel etkenlerden biri olarak karşımıza çıkar. Robotik sanatın oluşumundaki temel örneklerle geçmeden önce sibernetik kavramının tanımını da yapmak gerekir. Sibernetik kavramı “canlı ve cansız tüm karmaşık sistemlerin denetlenmesi ve yönetilmesini inceleyen bilim dalıdır” olarak tanımlanabilir (Wikipedi, t.y., paragraf.1). Modern Sibernetik kavramının öncülerinden olan Norbert Wiener ise sibernetiği “insan ve hayvanlarda kontrol ve iletişimi konu alan çalışma alanı” şeklinde tanımlamıştır (Wikipedi, t.y., paragraf.7).

Robotik sanatın ilk ürünleri 1960’larda ortaya çıkmıştır. Eduardo Kac “Foundation and Development of Robotic Art” isimli makalesinde robotik sanatın ortaya çıkışı ve ilk örnekleri ile ilgili ifade ettiği gibi 1960’lar, robot teknolojisinin gelişiminde önemlidir. Bu bağlamda üç

önemli eserin robotik sanatın gelişimi için dönüm noktası olarak karşımıza çıkmıştır. Bunlardan ilki Nam June Paik ve Shuya Abe'nin “Robot K-456” (Şekil 38) isimli çalışması, Tom Shannon'ın “Squat (Şekil 39)” ve Edward Ihnatowicz'in “The Senster” (Şekil 40) isimli çalışması robotik sanatın ilk örnekleri arasında yer alır. “Bu eserler kendi başlarına önemli olmakla birlikte, bugün yeniden düşünüldüğünde, özel bir anlam kazanıyorlar. Çünkü birlikte görüldükleri için robotik sanatın ana yönlerini sürekli olarak bilgilendiren yeni bir estetik sorun üçgeni oluşturuyorlar” (Kac, 1997, s.61).

Şekil 38

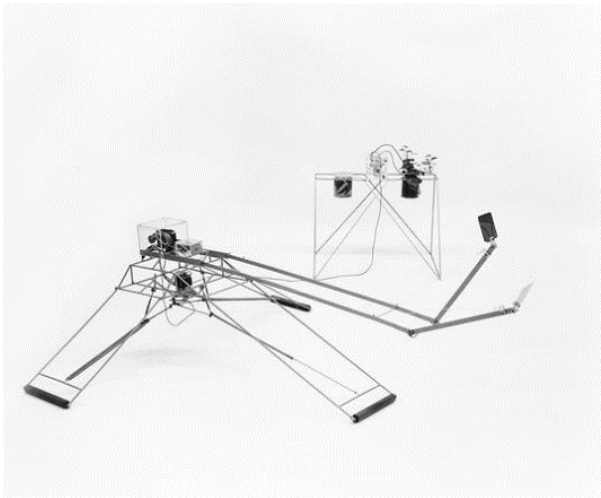
Nam June Paik ve Shuya Abe, Robot K-456, 1964, Robot



(Nam June Paik ve Shuya Abe, 1964)

Şekil 39

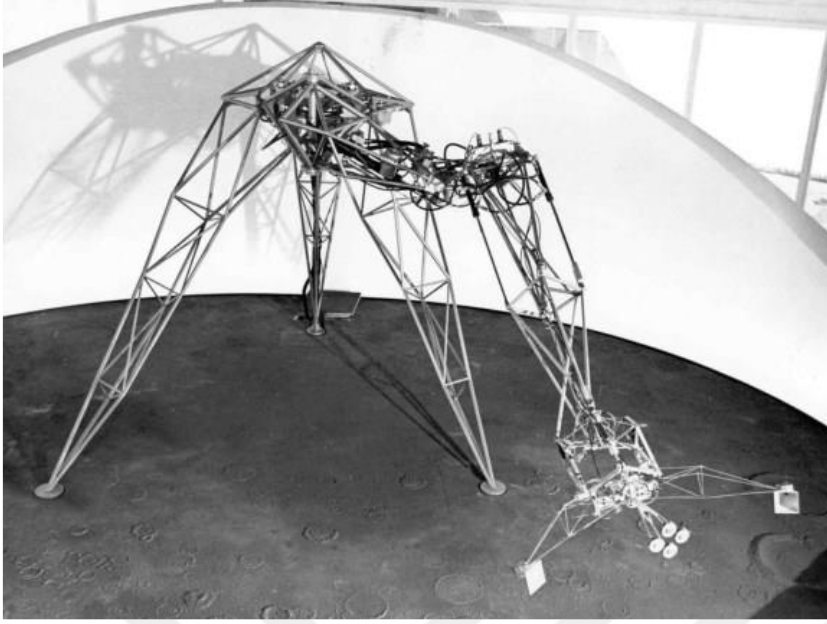
Tom Shannon, Squat, 1966, Robot



(Tom Shannon, 1966)

Şekil 40

Edward Ihnatowicz, The Senster, 1969-70, Robot



(Edward Ihnatowicz, 1969-70)

Bu üç eser, robotik sanatın öncü eserlerinden olduğu gibi her biri farklı bir özelliğe sahip olarak karşımıza çıkar. Paik ve Abe'nin Robot K-456'sı uzaktan kontrol, serbest mekanik sistem ve halkla etkileşim sorununun yaşandığı bir insansı görünüme sahip robot olarak ortaya çıktığı görülür. Tom Shannon'un çalışmasında ise organik ve inorganik bir melez yapıya sahip olan etkileşimli bir sanat eserinin ortaya çıktığı görülür. Aynı zamanda bu eserde, eklemli bir yapıya veya özelliğe sahiptir. Edward Ihnatowicz'in eserinde ise etkileşimin yanı sıra, bir durumun veya kişiliğin robota yüklenerek yapay zekanın temelini ve ilk örneklerinin de görüldüğü, insanlara ve çevresinde değişen durumlara kendi başına yanıt verebilen, sanatta davranışsal özerkliğin ilk örneği olarak karşımıza çıkar. Bu eserde yapay yaşamında robotik sanatın özellikleri arasında var olduğu söylenebilir (Kac, 1997, s.61).

Robotik sanatta var olan özelliklerden biride katılımcıya geri bildirim sunmak, çeşitli algılayıcı sensörler, bilgisayar, kamera vb. donanım ve yazılımlar sayesinde Engin Güney'in (2014, s.151) deyimiyle, "makinelerin tiyatrosu olarak düşünülebilir". Robotik sanat kapsamında, "mekanik, elektronik, yazılım ve kontrol öğelerinden oluşan mekatronik tasarımlar" olarak değerlendirilmektedir (Güney, 2014, s.151). Robotik sanatın önemli bir sanatçısı olarak kabul edilen Stelarc ise teknolojinin getirdiği olanaklar ile birlikte insan bedeninin sınırlarını zorlayan eserler üretmesinin yanı sıra, 1981'de gerçekleştirdiği "The Third Hand" (Şekil 41) isimli robotik performansı ile birlikte üzerinde bulunan kablolar yardımıyla karın ve bacak kaslarına gönderilen emg sinyalleri sayesinde hareket eden üçüncü eli, teknoloji ile birlikte bedenin değişen durumuna da vurgu yapar. Stelarc'ın bu çalışmasıyla birlikte

robotik sanatın algılayabilen, ölçebilen ve karar verebilen, yapay zekâ sayesinde gelişimi hızlı bir şekilde artmasının yanı sıra, interaktif, performatif ve robotik bir yeni kontrol sistemi ve manipülasyonu ortaya çıkarmıştır (Shanken, 2012, s.39).

Şekil 41

Stelarc, The Third Hand, 1981, Robotik Performans



(Stelarc, 1981)

Stelarc'ın eserlerine benzer olarak, Louis Philippe Demers'in "The Blind Robot (Şekil 42)" isimli robotik çalışmasında, izleyici ve yapay zekâ arasında bir interaktif etkileşim söz konusu ortaya çıkar. Demers bu çalışmasında, izleyiciyle robotu sözsüz bir diyaloga geçmeye davet eder. Bu çalışmada izleyici robotun etki alanına girip yaklaşmasıyla robotun parmak ucuna yerleştirilen sensörler sayesinde izleyicinin yüzüne dokunarak zihinsel, fiziksel ya da duygusal tepkiler ortaya çıkarır. Bu eserde amaç izleyiciyle robot arasında duygusal bir bağ oluşturmak aynı zamanda tıpkı kör bir insanın nesneyi tanıması gibi izleyiciye dokunarak denetleyici ve algılayıcılar sayesinde izleyiciyi tanımaktır. Sonucunda ise toplanan verilerle birlikte yazılımlar yoluyla izleyicilerin bilgi haritası oluşturulmuştur. Yine buna benzer bir çalışma ise Hye Yeon Nam'ın 2011'de gerçekleştirdiği beş robot koldan oluşan "Please Smile" isimli etkileşimli eseridir. Nam ise bu enstalasyonda yazılımlar ve donanımlar sayesinde beş iskelet kolun izleyiciyi takip edebildiği bir sistem kurgulamıştır. Aynı zamanda bu sistemde izleyicinin yüz ifadelerine cevap vererek güldüğünde izleyiciye el sallaması gibi olumlu davranışlar ile birlikte etkileşim yaşanmıştır. Örneklerde var olan tüm robotik çalışmalarda teknik olarak mekanik, donanım ve yazılımlar sayesinde ortaya çıkarılmıştır.

Şekil 42

Louis Philippe Demers, The Blind Robot, 2012, Dokunmatik ve Etkileşimli Robot



(Louis Philippe Demers, 2012)

Robotik sanatta var olan diğer bir konu ise robotların algılayıcı donanım, sensörler ve kameralar yoluyla veya yazılımlar sonucu hareket edebildikleri gibi bağımsız olarak da bir bilgisayar programı aracılığıyla da çalışabilmektedirler. Günümüzde de sıkça dile gelen ve önemli bir tartışma konusu olan robotların resim yapması ile ilgili olarak verilebilecek en güzel örneklerden biri ise Raschke ve ekibinin oluşturduğu Jackson Pollock'un aksiyon resmi ismini verdiği tarzdan ilham alarak geliştirdikleri “JacksonBot” isimli robotudur. Aktif olarak hareket edebilen bir robot kolu veri girişi eldiveni sayesinde algoritmik üretimin bir kombinasyonu gerçekleştirilir. Hemen yanda bulunan boya kaplarında boya alınarak tuvalin üzerine algoritmalar sayesinde geliş güzel tıpkı Pollock gibi sıçratılarak gerçekleştirilmiştir (Güney, 2014, s.152).

Sanatçı Harold Cohen ise 1979'da geliştirdiği bilgisayar programı olan AARON ile yapay zekâ sayesinde, özgün ve yeni eserler ortaya çıkarmıştır. Yapay zekâ, günümüzde sanat alanında kullanılmasına karşın çok yeni değildir. Cohen'in oluşturduğu algoritmalar sayesinde sınırsız sayıda resim yapabilen bir robot olmasının yanında, öncelikle siyah renk ile yapacağı resmin taslağını oluşturmakta ve sonrasında Cohen'in müdahalesiyle renkler eklenerek resim renklendirilmektedir. “İlerleyen zamanlarda AARON, Cohen'den bağımsız olarak çalışmaya başlamış ve Cohen'in sanatsal tavrından oldukça farklı üretimler gerçekleştirmiştir” (Sağlamtimur, 2010, s.219).

AARON, soyut resimlerle işe başlamıştır ve yaklaşık on yıl içinde üç boyutlu uzayda taşlar, bitkiler ve insanları konumlandırmayı öğrenmiştir. Cohen'in renklendirme becerisini programlayabilmesi ise 20 yılını almıştır. AARON, resim yaparken gerçek

boya ve fırça kullanmasını sağlayan yazılım ile birlikte çalışan özel bir mekanizmaya sahiptir (Say, 2019, s.110).

Şekil 43

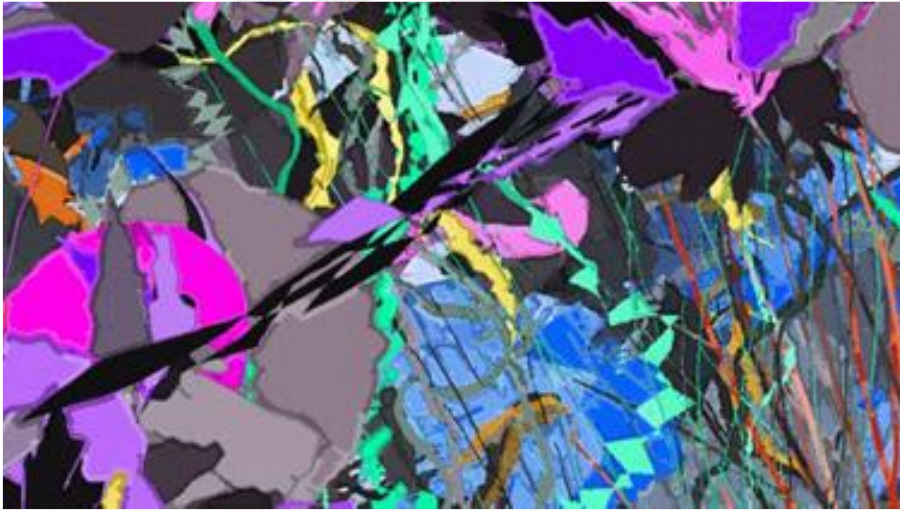
Harold Cohen ve AARON, Renklendirme Çalışması, 2007, Enstalasyon



(Harold Cohen ve AARON, 2007)

Şekil 44

AARON'un Cohen'den Bağımsız Olarak Renklendirdiği Çalışma



(Harold Cohen ve AARON, 2007)

Dünyanın ilk ressam robotu olarak bilinen ve ismini Britanyalı öncü matematikçi Ada Lovelace ve yapay zekâ kelimesinin İngilizce kısaltması AI'dan alan ultra gerçekçi sanatçı AİDA ise günümüzde yapay zekanın gelişimini ve robotik sanatın önemli bir örneğini oluşturmaktadır. Yapay zekâ sayesinde geliştirilen AİDA özgünce resim yapıp mekanik yeteneklerini gözler önüne serer. Yapay zekâ tabanlı algoritmalar sayesinde çizim yapıp boyayabilmesine ve heykel yapabilmesine olanak sağlamaktadır. 2019 yılında Oxford Üniversitesinde ilk kişisel sergisini gerçekleştiren AİDA yapay zekâ robotu “Unsecured Futures” isimli sergisiyle dünyada önemli bir tartışma konusu haline gelmiştir. Yapay zekâ sayesinde insanlarla konuşabilen, bu robotun gerçek bir bilincinin, düşüncelerinin ve de

duygularının olmamasına karşın gelecekte sanatçının yerini alacağı düşüncesini ortaya çıkarmıştır (Şekil 45).

Şekil 45

İlk Robot Sanatçı Ai-Da 2019, Yapay Zekâ ile Ortaya Çıkılmış Resimler



(İlk Robot Sanatçı Ai-Da, 2019)

Net (İnternet/Web/Ağ) Sanatı.

Dijital teknolojilerin hızla yayıldığı süreçte bilgisayar teknolojisinin buluşu, insanlık için ne kadar önemli bir yer tutuyorsa, internetin buluşu da yine insanlık için bir o kadar önemli bir durumdur. İnternetin icadıyla birlikte toplumun bir bakıma sanal ortamlarda yaşamaya başlayışının ilk adımlarından birisini oluşturur. İnternetin buluşu, birçok alanda olduğu gibi sanat alanına da etki etmiş önemli bir ağlar sistemi olarak karşımıza çıkar. Maddesiz ve yapısız olma özelliğini taşıyan net sanatı, adını kullandığı ortamdan almıştır. Net sanatının isim olarak ortaya çıkışının ilk yılları 1994 ve 1999 yılları arasında ortaya çıkmış, Vuk Cosic, Olia Lialina, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Valery Granher ve Etoy gibi sanatçılar önemli temsilcileri olarak yer almıştır. Dijital sanatın formlarından biri olarak varlığını gösteren net sanatı, internet, ağ, web sanatı olarak da isimlendirilmesinin yanı sıra “sosyal ve toplumsal ilişkiler ağı (network) kurabilme özelliğine sahip bir sanat biçimi” olarak tanımlanabilir (Sağlamtimur, 2010, s.225).

İnternetin yaygınlaşmadan önceki dönemlerinde çok farklı telekomünikasyon sistemlerinden de yararlanılarak net sanatının da temelini oluşturan sanatsal üretimler de yapılmıştır. 1979 yılında modemin gelişimi sayesinde dijital sinyaller telefon hatlarıyla iletilmesine imkân sağlamıştır. Telekomünikasyon tekniklerinin gelişimi, sanat alanında da hatırı sayılır bir değişime sebebiyet vermiştir. “Telekomünikasyon tekniklerindeki gelişmeler, web üzerinden aynı anda birçok katılımcının etkileşimli projeler içinde yer almasını sağlarken, yaratıcılık ve paylaşım adına da yeni ve güncel stratejileri ortaya çıkarmıştır. Bu stratejilerden belki de en çok öne çıkanlardan biri kuşkusuz Roy Ascott ve “telematik sanat” anlayışıdır” (Şahiner, 2012, s.263). Telekomünikasyon sistemleriyle ortaya çıkarılmış projelerden biri olan “Electronic Cafe”, Galloway ve Robinowitz’in ortaklaşa gerçekleştirimiyle telekomünikasyon vasıtasıyla başka kültürler arasındaki iletişimi kurmak üzerine tasarlanmış başka bir proje örneği olarak karşımıza çıkar. Bruce Wands’ın (2006, s.27) deyiimiyle “o dönemde World Wide Web henüz bulunmamış olmasına rağmen başka çok çeşitli teknolojilerden faydalanılmıştır”.

Net sanatı, internet üzerinden görsel ve işitsel estetik deneyimler sağlayarak galeri ve müzelerin geleneksel anlamda hakimiyetlerini ortadan kaldırarak, sanatta sergileme alanı üzerine bir dönüşümün de öncüsü olarak, sanatta yeni bir tartışma alanı yaratmıştır. Bir akım olarak geçen net sanatı, izleyiciyle etkileşime giren ve interaktif bir ortam oluşturma özelliğine sahiptir. Net sanatı, yalnızca internet ortamında dijital olarak görüntülenebilen sanatı ifade etmemektedir. Aynı zamanda çevrim içi bir galeri veya müzede sergilenmek üzere fotoğraflarının yüklendiği sanat eserlerinin bir web tarayıcısı aracılığıyla sergilenmesi anlamını da taşımamaktadır. Net sanatı tüm bunları bünyesinde barındırdığı gibi aksine etkileşimli bir

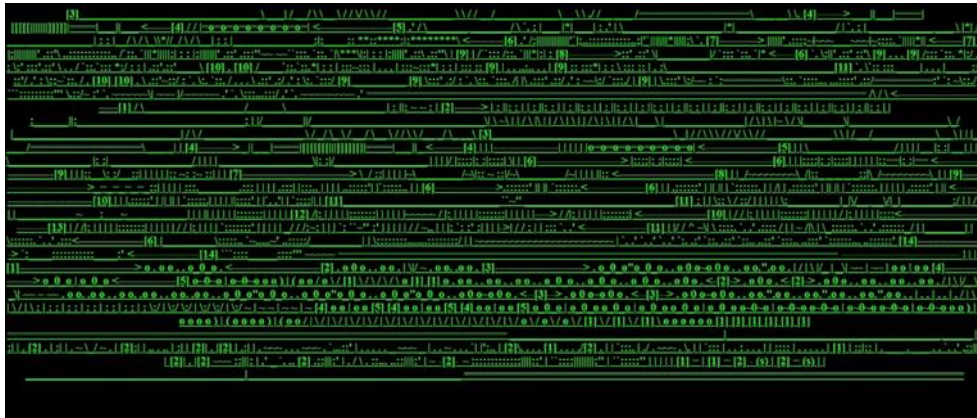
arayüz ve çoklu sosyal-kültürel özelliklerden de faydalanarak internetin kendisini ana tema olarak ele alan ve datalara dayanan bir sanat anlayışını da bünyesinde barındırır.

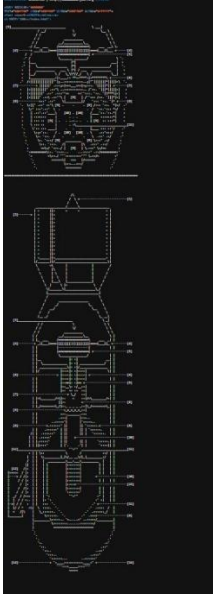
1990'lı yıllarda ortaya çıkan internet, hızla gelişimi sayesinde insanların birbirleri ile iletişim kurmaları kolaylaşmış ve köklü değişimleri ortaya çıkarmıştır. İnternet sadece ekonomik açıdan ciddi bir kaynak değil aynı zamanda kültürlerin birbirleri ile etkileşim halinde olmanın yollarını kolaylaştırmıştır. İnternet aynı zamanda sanatçılar içinde uluslararası bir yeni sergileme alanı ve uluslararası izleyici kitlesini oluşturan yeni yaratıcı bir ortam olarak görülür. İnternetin uzantısı olan Word Wide Web'in gelişiminde ön ayak olan HyperText Markup Language HTML, 1992'de geliştirilmiştir. Sonrasında ise bir grafik web tarayıcısının ilk örneği olarak ortaya çıkan ve metin ile görüntünün bir arada görebilmemizi sağlayan Mosaic tarayıcısı geliştirilmiş ve hemen ardından Netscape tarayıcısı, 1995'de ise İnternet Explorer tarayıcısı ortaya çıkarılmıştır (Wands, 2006, s.28).

Net sanatı üzerine ilk deneysel çalışmalar, Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans diğer bir deyişle Jodi grubu tarafından gerçekleştirilmiştir. "1990'lı yılların ortalarından itibaren web projeleri, kısmen tarayıcı fikrini sorgulayan çalışmaları, absürd yazılımları, bilgisayar virüsleri, sistem çökmeleriyle ön plana çıkmışlardır" (Sağlamtimur, 2010, s.226). Jodi'nin 1995 yılında ortaya çıkardığı "www.wwwwww.jodi.org" (Şekil 46) isimli web sitesi çalışması, ağın temel özelliklerini ortaya çıkaran ve kaos ile işlevsel olmayan karakterize bir durum ortaya koyar siteye girildiğinden öncelikle siyah fon üzerine yeşil renkte yazılmış okunmayan kodlar karşımıza çıkar. HTML açık kaynak koduyla yazılmış olan bu sitede, kodlar ile birlikte çıkmaz sokağı andıran ve labirent izlenimi veren bir tutum sergilemesinin yanında açık kaynak kodlarının bir füzeyi andıran görüntüsü kaosu ve kafa karışıklığını ön plana çıkarır.

Şekil 46

Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans, www.wwwwww.jodi.org, 1995, HTML Kaynak Kodu





(Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans, 1995)

Jodi grubunun yanı sıra Jake Tilson'un çalışmaları ise net sanatının önemli örnekleri arasında yer alır. Tilson'un "The Cooker" (Şekil 47) isimli çalışması, sanatçı ve izleyici arasında uluslararası bir ilişkiler ağının kurulmasını sağlamış ve genel olarak bir yiyecek temasına dayalı olarak dünyanın her tarafından çeşitli görüntüler, metinler ve dataları bir araya toplama özelliği taşıyan bir çalışma olarak karşımıza çıkar (Sağlamtimur, 2010, s.226).

Şekil 47

Jake Tilson, The Cooker, 1997, Websitenin Arayüzü



(Jake Tilson, 1997)

Her ne kadar sanat tarihinin güncel bir uzantısı niteliğinde görülse de aslında net sanatı, diğer dijital sanat pratiklerinin geleneksel mecralarla olan kökensel ilişkisinin tersine, tamamen bilgisayar ortamında doğmuş ve varlığı yalnızca yaratıldığı ortamda geçerli olabilecek bir sanat formu olmuştur. Başlangıcında elektronik bir bülten tahtası olarak yalnızca sözcüklerden ve sayısal kodlamalardan oluşturulmuş olan internet, önce bir grup kavramsal sanatçı tarafından sanat üretim alanı olarak kullanılmaya başlanmıştır (Yücel, 2010, s.40).

Net sanatının daha çok metin tabanlı eser örnekleri vermelerine karşın interaktif ve etkileşimli eserlerde ortaya çıktığı ifade edilebilir. Net sanatıyla birlikte yalnızca biçimsel bazı yenilikler ortaya çıkmamış, aynı zamanda 1990'lı yılların ardından sanat piyasasının rolünün de değişmesiyle birlikte müzeler, galeriler ve yöneticilerin politik gücünün zayıflamasına yol açmıştır (Yücel, 2010, s.40). Wands (2006, s.184), müzeler ile ilgili olarak “web siteleri yaratma imkânı, sanatçıların gözünde çok caziptir. Sanatçılar bu sayede geleneksel müze ve galeri gibi kurumları atlayarak, doğrudan ve hem de uluslararası düzeydeki izleyicilere ulaşabilmektedirler” ifadesinde bulunarak net sanatının galeriler ve müzeler üzerindeki baskıcı etkisini belirtmek ister. Metin tabanlı eserleri ise Wands (2006, s.184) şu şekilde açıklamaktadır;

Metne dayalı eserler; siyasal motivasyonlarla internet aktivizmi, tarayıcı sanatı; fotoğraflar, çizimler ve dijital görüntülerin dahil olduğu resim siteleri; performans, video ve müzik eserleri; gözetlemeye dayalı akıp giden video çalışmaları, daha yakın zamanlarda da cep telefonları, mobil bilgisayar sistemleri ve Global Positioning Systems (GPS) kullanılarak yaratılmış çalışmalar.

Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, Solomon P. Guggenheim Müzesi ve San Francisco Modern Sanat Müzesi gibi çeşitli müzelerin web siteleri net sanatına örnek olarak da verilebilir (Wands, 2006, s. 185). Derya Yücel (2010, s.41) ise net sanatıyla ilgili olarak “net sanatı sahip olduğu küresel ölçekte ulaşılabilir izleyici kitlesinin varlığı, sürekli değişebilirliği, kopyalanıp çoğaltılabilirliği ve istenirse kolayca ortadan kaldırılabilirliği, ucuz üretim ve dağıtım koşulları, dolayısıyla son derece dinamik yapısıyla sanat alanında günümüze kadar neredeyse benzeri olmayan bir karaktere kavuşmuştur” ifadesinde bulunarak net sanatının esnek ve geniş yapısını vurgular.

Net sanatının Türkiye'deki durumu, dünyada var olan etkisinin az olmasıyla birlikte net sanatı üzerine bazı çalışmaları olan sanatçılar ve gruplar bulunmaktadır. Bu sanatçıların başında Xurban, Hakan Topal ve Güven İncirlioğlu gelmektedir. Genco Gülan ise 1990'ların sonunda ağ ortamında ilk eserlerini vermiştir. “2000'lerin başından itibaren internet ortamında canlı

reklamları, canlı kameraları ve canlı sesleri birleřtirerek internet sanatı ya da kısaca net sanatı adı verilen iřler ıkarmıřtır” (Saęlamtimur, 2010, s.226).

Dijital Heykel.

Dijital sanatın bir dięer formlarında biri olan dijital heykel sanatı, bilgisayar teknolojisinin ıkıřından itibaren ilk pratik uygulamalarına rastlanabilir. Dijital heykel, “Info-Heykel (Info-Sculpture), Robo-Heykel (Robo-Sculpture), Tele-Heykel (Tele-Sculpture), Data-Heykel (Data-Sculpture) ve Bilgisayar-Heykel (Computer-Sculpture)” olarak da adlandırılmıřtır (Turhan, 2006, s.3). Dijital heykelin kkleri bařlangıta askeri savunma, uzay ve otomobil endstirilerinde kullanılan bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve bilgisayar destekli imalat (CAM) iin kullanılan teknolojilere dayanır. Bu srete animasyon/modelleme zerine yazılımların geliřtirilmesi sayesinde geleneksel anlamda  boyutlu iřler reten sanatıların ilgisini ekmeye bařlamıřtır. Dijital heykel ile ilgili olarak Wands, (2006, s.76) “Dijital heykel yapmayı saęlayacak imkanların ortaya ıkmasından bile nce, heykeltrařlar heykellerini tasarlamak ve nlerine aılan yeni yaratıcı imkanları deęerlendirmek iin  boyutlu yazılımın faydasını fark etmeye bařlamıřlardı” ifadesine yer vererek sanatıların bu srete  boyutlu programlara olan ilginin yoęun olduęuna deęinmiřtir.

Dijital heykelin geliřiminde sinema sektrnde animasyon karakter modelleme ihtiyaı ve bu sektrn geliřimiyle ortaya ıkan yeni yazılım programları rol oynar. Dijital heykelin CAD ve CAM’dan sonra bilgisayarlı sayısal kontrol (CNC) teknolojisinin endstriyel anlamda geliřimi ve kullanımı, heykeltrařları bilgisayar zerinde tasarımlarını hazırlayıp dosya olarak CNC 3D yazıcılara sunması ile fiziki anlamda eserlerini retebilme fikrini ortaya ıkarmıřtır. Dijital heykelde bu durum, heykelin retiminde bilgisayar destekli tasarım ve retim ařamasında teknolojiden faydalanması yani fiziki anlamda heykelin retilmesinde teknolojiden yararlanılması anlamını tařırken, aynı zamanda bilgisayar zerinde retilen modellemeler, 3D tarayıcılar yardımıyla bilgisayara aktarılan veriler sayesinde sanal heykelin ortaya ıkıřını da ifade eder. Sanal heykel ise fiziki anlamda bir nesnenin formunun olmayıřını, sadece siber uzay ve bilgisayar sisteminde bir dosya olarak varoluřuna iřaret eder (Wands, 2006, s.76).

Sanal olarak retilen heykellerde var olmayan bazı fiziksel etkenler sayesinde (bunlar yerekimi, kullanılan malzeme, heykelin yeri ve boyutu gibi temel sınırlılıklar) sınırlılık ortadan kalkmıřtır. Dijital heykel, tasarlanan 3B modelin hızlı bir řekilde ıktısının alınması, ebat ve lm, malzeme seimi konusunda programlar sayesinde kolayca deęiřtirilebilir bir durum oluřturması, heykelin mekân ile olan iliřkisini dijital mekânda hızlı ve kolay bir řekilde yeniden zmlemesi gibi birok konuda sanatıya getirdięi katkıları sıralamak mmkndr (Ballı, 2020, s.22).

Dijital heykelin üretim yöntemlerini değerlendirmek gerekirse üç farklı üretim yöntemi aşamalarından bahsetmek mümkündür. Bunlardan birincisi 3D modelleme teknolojilerinden yararlanılarak üretilen heykel (reel olmayan ve bilgisayar ortamında üretilen dijital heykel), ikincisi 3D tarama teknolojilerinden yararlanarak heykel üretme (gerçek bir nesnenin scanning teknolojisi sayesinde sanal ortama aktararak üretilen dijital heykel), üçüncüsü ise 3D yazıcılar sayesinde tasarlanan işlerin çıktısının alınmasıdır (bilgisayar ortamında üretilen eserin 3D çıktısının alınması sonucu üretilen dijital heykel). CAD, CAM ve CNC teknolojileri sayesinde hızlı bir şekilde prototipleme süreci ortaya çıkmış ve bunun sonucunda bazı sanatçılar, bu prototipi nihai bir form olarak kullanırken, bazı sanatçılar ise başka malzemeler için kalıp modeli olarak kullanmayı tercih etmişlerdir (Wands, 2006, s.16).

Bilgisayar destekli heykel üretiminin ilk örneklerini 1960'lı yıllarda Renault firmasında mühendis olarak çalışan Pierre Bezier vermiştir. Bilgisayarda kolayca çizim yapabilmek için geliştirdiği “Bezier Eğrisi” olarak adlandırdığı buluşu sayesinde, dijital heykelin temellerinin atıldığı söylenebilir. Günümüzde de birçok yazılımda kullanılan bir yöntem olan bezier eğrisi yöntemi sayesinde o dönemde ahşap görünümlü CNC makineler ile üretilebilir hale gelmiştir (Bodur, 2010, s.18).

Üç boyutlu yazılım programlarını kullanarak üretim yapan ve 1990'lı yılların başında bu alanı keşfeden ilk heykeltıraşlardan birisi olan Kenneth Snelson'dur. Snelson, heykellerinde modernist bir yaklaşım sergiler. Bilim ve sanat arasında makro ve mikro incelemeler yaparak modellemelerini gerçekleştirmiştir. Eserlerinde meta görünümünün yanı sıra kablolar, kuantum mekaniğine dayalı eserler meydana getirir. Özellikle atom ismini verdiği modellemelerinde sanal versiyonlarını oluşturarak ahşap, tel, toprakla kaplanmış yüzey görünümleri oluşturarak fütüristik bir dijital görüntü elde etmiştir. Snelson'un sanal heykellerine örnek olarak “Chain Bridge Bodies” (Şekil 48) isimli eseri verilebilir (Tuğal, 2017, s.295).

Yine 1990'lı yılların başında Tim Duffield, Bruce Beasley, Rob Fisher ve David Smalley tarafından kurulan Computers and Sculpture Forum'u (CSF) ve 1993'te Christian Lavigne ve Alexandre Vitkine tarafından oluşturulan ilk dijital heykel sergisi, sonrasında bir bienal haline gelecek olan Intersculpt, Ars Matematica grubu ortaya çıkmıştır. Bu Gruplar günümüze kadar çeşitli etkinliklerde bulunarak günümüzde devam eden Intersculpt 2020-21 gerçekleştirmişleridir (Paul, 1999, paragraf.2).

Şekil 48

Kenneth Snelson, Chain Bridge Bodies, 1989, 3D Modelleme Sanal Heykel



(Kenneth Snelson, 1989)

Dijital sanatların her alanında var olan sanallık, dijital heykel sanatında da varlığını göstermiştir. Özellikle dijital heykelde var olan nesne, sanal nesneye dönüşerek nesnenin sanallığına vurgu yapar. Sanal nesne ile birlikte sanal ortamda heykel üretme düşüncesi heykeltıraşların önünü açmıştır. Bu heykeller sanal ortamda üç boyutlu modelleme yazılımları ortaya çıkarılan sayı veritabanlarından meydana gelen bir sanat nesnesi olma özelliklerini taşır. Ayrıca bu verilerin saklanabilmesi ve paylaşılabilmesinden dolayı sanatçıda ekstra bir özgürlük alanı yaratır. Geleneksel anlamda bir heykel üretimi, bazı sınırlılıkları kapsarken, sanal ortamda programlar aracılığıyla üretilen heykellerde renk, doku ve yüzeyi şekillendirme gibi konuların üzerinde defalarca oynanabilir olma özelliğini taşır. Dijital heykelde, teknolojinin ortaya çıkardığı imkanlar dahilinde en yeni kullanım alanı sanal ortamlarda üretilen ve sergilenen sanal heykellerdir. Sanal heykel terimi, siber ortamlarda ve sanal gerçeklik teknolojileriyle oluşan sanal gerçeklik ortamlarında sergilenmek amacıyla oluşturulan fiziksel olarak nesnesiz yapıtlar için tanımlanabilir. Buna örnek olarak “Design Art, Architecture and Planning (DAAP)” isimli sanal bir heykel ortamı oluşturulmuş olan sanal heykel parkıdır. 1996’dan beri Derick Woodham’ın kuruculuğunda ortaya çıkan bu sanal heykel sergi ortamı, Woodham’ın öğrencilerinin ve konuk sanatçılarındaki sanal heykellerini sergilediği bir sanal sergi projesi olarak karşımıza çıkar (Turhan, 2006, s.10).

Dan Collins'ın "Twister" (Şekil 49) isimli tarama yöntemiyle oluşturulduğu heykeli ise dijital heykel oluşturma yöntemlerinden olan scan teknolojisinin kullanıldığı bir örnek olarak karşımıza çıkar. Otoportre özelliği taşıyan bu heykelde Cyberware isimli tam boy lazer tarayıcı kullanılarak gerçekleştirilmesinin yanında taramanın yarıda kesilmesiyle birlikte elde edilen veriler doğrultusunda çarpık sonuçlar ortaya çıkmıştır. Bu veriler daha sonra CNC teknolojisine aktararak 3B çıktı alımı gerçekleştirilmiştir. Dan Collins, çalışmalarıyla ilgili olarak şu ifadelerle yer vermiştir; "Benim şu an ki seri eserlerim, belirli nesneye ya da veri setine uygulanan çarpıtmanın türünü ve derecesini kontrol altında tutmak için bilgisayar modellemesinden yararlanır. Ölçekleme işlemleri, nispi kaydırmalar, eksantrik buluşma noktaları ve şekil değiştirme süreçleri, bu yapıdaki eserlerle keşfedilen tekniklerin bazılarıdır" (Wands, 2006, s.85).

Şekil 49

Dan Collins, Twister, 2003, 3B Baskı Heykel

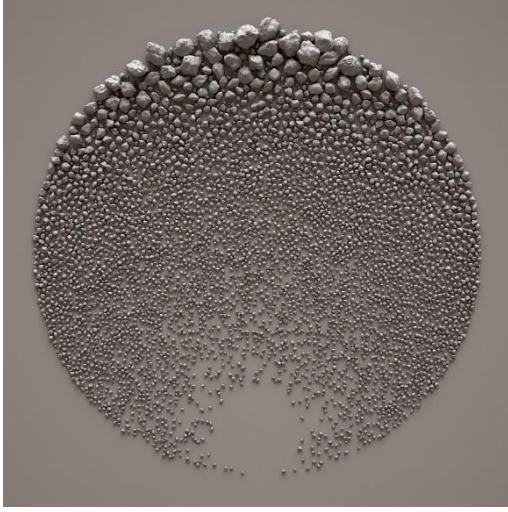


(Dan Collins, Twister, 2003)

İtalyan tasarımcı Giuseppe Randazzo ise İngiliz Arazi sanatçısı olan Richard Long'un boş arazi üzerinde taşları inceleyerek gerçekleştirdiği enstalasyonlarını ilham alarak ortaya çıkardığı "Stone Fields 00" (Şekil 50) isimli dijital heykel serisi sanal heykellerin oluşumunda önemli bir örnek olarak karşımıza çıkar. Randazzo ile Long'un eserleri arasındaki fark, Randazzo'nun sanal ortamda modelleyerek ürettiği taşlar ile ortaya çıkardığı eserler olmuştur. Long yerleştirmelerini doğal bir yolla arazide bulunan gerçek nesneler ile gerçekleştirirken, Randazzo ise tamamen bilgisayar ortamında var olan ve yazılımlar sayesinde ortaya çıkmış programlardan yararlanarak doğal bir ortamı hiperrealist şekilde sanal ortama taşımıştır.

Şekil 50

Giuseppe Randazzo, Stone Fields 00, 2009, 3B Baskı Heykel



(Giuseppe Randazzo, 2009)

Dijital heykel sanatına örnek eser veren Michael Rees, Robert Michael Smith, Mark Millstein, Bruce Beasley ve Suzanne Anker gibi sanatçılar dijital heykel sanatına önemli ölçüde katkı sağlamışlardır. Dijital heykelin veya diğer bir deyişle sanal heykelin oluşumunda kullanılan programlara değinmek yarar vardır. Bunlar, Z-Brush, Maya, Mudbox, Sculptris, 4D Cinema gibi gelişmiş ve günümüzde hala etkisini sürdüren programlar olarak varlıklarını sürdürmektedirler. Günümüz teknolojilerinde ise ortaya çıkan tablet vb. araçlar için ise sayılamayacak kadar çok modelleme temelli program ve uygulama ortaya çıkmıştır. Bunun dışında Cristiane Paul (1999, paragraf.1), “Akışkan Sınırları: Dijital Heykelin Estetik Evrimi-Form ve Mekân – Yeni Boyutlar” isimli yazısında heykel için şu ifadelerle yer verir;

Dijital medya, 3 boyutlu uzay kavramını sanal, ağ bağlantılı bir alana çevirmiş ve böylece biçim ve mekân arasındaki ilişki için yeni boyutlar açmıştır. ‘Heykel’ kavramının önemli bir özelliği olan somutluk, artık mutlaka tanımlayıcı bir nitelik değil. Tüm bu gelişmeler, bilgisayarın belirli açılardan geleneksel heykel kavramlarını genişlettiği ve değiştirdiği sorusunu akla getiriyor.

Dijital heykel sanatını yapısal açıdan değerlendirmek gerekirse dijital heykel de geleneksel anlamda var olan heykel anlayışının birçok ilkesinin yıktığı ifade edilebilir. Birçok sanat alanında olduğu gibi günümüzde heykel sanatının da sanal ortama ve sanal araçlara taşındığı görülmektedir. Ortaya çıkan teknolojik olanaklar sayesinde heykelde var olan hacimsel kütsel ağırlık sanal ortama taşınarak sanal heykele dönüştürülmüştür.

Dijital Enstalasyon.

Kelime olarak Türkçe’de “Yerleştirme” veya “Alan Kurgulama” anlamına gelen Fransızca kökenli “l’installation” kavramı, dilimize hem enstalasyon hem de yerleştirme olarak geçmiştir (Taştan, 2016, s.472). Sözlükte ise “düzenleme, makamına getirme, tanzim etme, bir yere yerleştirme anlamlarına karşılık gelmektedir. Fakat burada ilgilenilen, “düzenleme”, “bir yere yerleştirme” anlamları olacaktır” (Yerce, 2007, s.3). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi’nde yer alan tanıma göre ise;

Anlam ve algı düzleminde birbirleriyle ve içinde bulundukları mekânla ilişkili nesnelerin bir arada sergilenmesidir... Ayrıca, 20. yüzyılın ikinci yarısındaki sanat hareketlerinin hemen hemen hepsi (Video sanatı, süreç sanatı, yoksul sanat, pop sanat ve hatta gösteri sanatı) özel mekânlara gereksinim duymuş ve yeni bir biçim olarak yerleştirme, bu arayışlara da seçenek olmuştur” (Özayten, 1997, s.1939).

Enstalasyon sanatı, ilk olarak Bruce Nauman ve Dan Flavin tarafından ortaya atılmış bir kavram olmasına karşın kökleri 20. yüzyılın başlarına kadar dayanan, özellikle Fütürizm ve Dadaizm hareketine kadar uzanır. 1960’lı yıllarda ortaya çıkan Minimalizm, Kavramsal sanat, Fluxus, Arte Povera ve Süreç sanatı gibi birçok sanat hareketi ve dönemin sanatçıları, enstalasyon ile yakın ilişki içinde olmuştur. Enstalasyon kavramını, mekân, nesne, izleyici ve süreç ilişkisini göz ardı etmeksizin bir bütün olarak kurgulanan biçimsel düzenlemelerle değerlendirmek gerekir (Susuz, 2017, s.142).

Fütürizm sanat akımının bilim ile sanatı birleştirme, sanayi dönemi ürünleri olarak karşımıza çıkan hız, makine ve teknolojiye olan hayranlık ve Dada hareketinde var olan sanatın geleneksel kurallara başkaldırı sebebiyle gerçekleştirdikleri çeşitli eylemler, enstalasyon ve performans gibi sanat alanlarının da ortaya çıkmasının yolunu açmıştır. Özellikle Duchamp’ın öncülüğünde ortaya çıkan sanat eserinde gerçek nesneleri (Ready-Made) kullanma fikri, ilerleyen süreçte sanatçıların mekâna yerleştirilme girişiminde kullandıkları bir araç olarak varlık göstermiştir. Fakat enstalasyonda seçilen hazır nesneler değil, aksine galeri mekânı veya sanatçının uygun gördüğü iç/dış mekânlar, yani mekân kavramı ön plana çıkmasıdır. Sanatsal bir yıkımı başlatan Dadaizm hareketi ve Marcel Duchamp, yıkım sonrasında ortaya çıkacak birçok sanat hareketine ilham kaynağı olduğu gibi enstalasyon sanatının da ortaya çıkmasında ve kavramsal olarak sanatta sınırsızlığın kapısını aralamada önemli bir rol oynamıştır. Bu sebeple enstalasyon kavramının net olarak bir tanımının olması mümkün gözükmemektedir. Ancak, Özayten’in de (1997, s.1940) ifade ettiği gibi enstalasyon sanatında “önemli olan, seçilmiş mekân ve içinde yapılan düzenlemenin anlamlarının çakışması ve izleyicinin görsel algılamının ötesine geçebilmesidir. Burada yapıt, ne tek başına sergilenen malzeme nede

mekân değil, bütün olarak yapıtın, mekânın işlevi, anlamı, belki de tarihi ile ilişkiye girdiği algı boyutudur”.

Rus sanatçı Ilya Kabakov, “enstalasyonu tamamen izleyiciyi hedefe alan bir tür olarak” ifade etmiştir (Oliveira vd., 2005, s.15). Bu ifade doğrultusunda enstalasyon sanatında, “daima izleyici ve mekân, mekân ve çalışma, çalışma ve izleyici arasında bir tür karşılıklı ilişki vardır. Bu nitelikler çoğu sanatsal uygulamaların tanımlanması için kullanılabilir. İzleyici çalışmanın bitirilmesinde tamamlayıcı özelliğine sahiptir” (Susuz, 2017, s.146). Enstalasyon sanatının melez ve esnek bir yapıya sahip olması sebebiyle alanı gittikçe genişleyen ve içerisinde “müdahale, etkileşim, iç mekân sanatı, atmosfer oluşturma, etkinlik ve proje gibi başka terimleri de” bünyesinde barındırmaya başlamıştır. Birçok sanat eleştirmeni veya küratörler enstalasyonu tanımlayabilmek veya sınıflandırabilmek için bu kavramlardan yararlanmayı amaçlamışlardır (Oliveira vd., 2005, s.28).

Enstalasyon sanatının en önemli özelliği zaman ve mekân diyalektiği içerisinde izleyiciye, eserle arasında yeni bir iletişim ağı oluşturmak ve izleyicinin etkileşim halinde oluşturulmuş mekânın izleyici tarafından deneyimlenmesini sağlamaktır. Bu sebeple de enstalasyon sanatında mekân her zaman önemli bir olgu olarak karşımıza çıkar. Enstalasyon sanatında var olan bir mekânın özelliklerine göre sanat nesnelerinin kullanıldığı gibi, mekânın kendisinin bir sanat nesnesi olarak kullanıldığı durumlarda ortaya çıkmıştır. Bunun en önemli örnekleri Fernandes Arman ve Yves Klein’in yaptığı “Le Vide ve Le Plein” (Şekil 21, Şekil 22. bkz. 39-40) isimli yerleştirmeleridir. Enstalasyon, 1960’larda sık sık dile getirilmeye başlanmış bir kavram olmasının yanı sıra Joseph Kosuth, Allen Kaprov, Yves Klein, Fernandes Arman, Frank Stella, Nam Jun Paik, Ilya Kabakov, Daniel Buren, Christo ve Jeanne-Claude, Anish Kapoor gibi 60’lar döneminden günümüze kadar birçok önemli sanatçıların eserlerini belirli bir düzende sergiledikleri bir sanatsal pratik olarak görülmüştür. Enstalasyon kavramının sınırsızlığı sebebiyle sanatçıların galeri ve müze gibi mekanları tercih etmelerinin yanında, açık ve kamusal alanları da tercih ettikleri görülür. Ancak sanat başlığı altında değerlendirilmeye başlanması, 1970 ve 80’li yıllara dayanmaktadır.

Oliveira vd. (2005, s.35) “Yeni Milenyumda Enstalasyon Sanatı” isimli kitabında mekân kavramı ile ilgili olarak şu ifadelere yer vermiştir;

Mekân modelleri, tüm yirminci yüzyıl boyunca görsel sanatlarda önemli bir rol oynamıştır. Bunun çarpıcı örnekleri arasında Piet Mondrian’ın stüdyosunu, Kurt Schwitter’in evini, Marcel Duchamp’ın sergi düzenlemelerini ve Brian O’Doherty’nin ‘beyaz küp’ tarifini sayabiliriz. Söz konusu örneklerin hepsi de mekânsal kavramlara

dair, enstalasyon sanatı açısından büyük önem taşıyan okumalar sunmuşlardır. Her örnekte, gerçek mekânın bir ideal model anlayışıyla birleştirildiğini görürüz.

Dijital enstalasyonun oluşumunda video sanatının ortaya çıkışı önemlidir. Çünkü yeni bir sergileme yöntemini vurgulayan enstalasyon sanatıyla birlikte video teknolojisi televizyon gibi kitle iletişim araçlarının video sanatıyla birlikte kullanılmaya başlanması ve video gösterimlerin yaygınlık kazanmasıyla, enstalasyon sanatında dijital yerleştirmeler de sanatçılar tarafından ilgiyle takip edilmiştir. Bilgisayar teknolojisinde yazılım programlamaları ve donanım sistemlerinin geliştirilmesiyle birlikte daha önceki teknolojik olanaklar sebebiyle imkânsız olarak görülen sanat deneyimleri, artmaya başlamıştır. İnteraktif ortamlar, yazılım deneyimleri ve yapay zekâ ile geliştirilen robotlar 21. yüzyıl sanatını önemli ölçüde etkilemiştir. Gelişen bu teknolojik olanaklar sayesinde enstalasyon sanatına etkileşim kavramı yerleşmeye başlamıştır. Dijital enstalasyonun ilk örnekleri olarak sayılabilecek video sanatında öncü olan Nam Jun Paik'in kitle iletişim aracı olan televizyon ve bilgisayar teknolojileriyle ortaya çıkardığı yerleştirmelere dayanmaktadır. Paik'in 1974 yılında gerçekleştirdiği "Tv Buda" (Şekil 37, bkz. 67) isimli video yerleştirmesi, müziğe ilgi duymasından dolayı John Cage'ye olan hayranlığı göstermek için 1983'te bilgisayara bağlı olan bir piyano ve birleştirilmiş tv monitörleri ile gerçekleştirilmiş "Piyano Parçası" isimli yerleştirme, "Tv Bahçesi", "Tv Çello" isimli video enstalasyon, performans ve heykelleri bilinen önemli eserleridir.

Dijital enstalasyon sanatı, çok geniş bir alanı kapsamaktadır. Bazıları çok büyük ölçekli video enstalasyonlarından gelişirken, bazıları izleyiciyi anlık yakalama teknikleriyle görüntünün içine sokan video çalışmalarının devamıdır. Birçoğunun amacı; izleyiciyi içine alan projelerden, sanal bir dünyada yasatan projelere kadar değişkenlik gösteren 'ortam'lar yaratmaktır... Günümüz dijital enstalasyonları da bir şekilde fiziksel mekânla sanal olan arasındaki ilişkiyi inceler ve bu iki dünya arasındaki denge ve onları birbirlerine tercüme eden yöntemler, bu alanın karakteristikleridir. Dijital enstalasyon çalışmalarından bazıları sanal dünyaya ait prensipleri fiziksel ortama tercüme ederken, bir kısmı bunun tersini uygulamaktadır ve yine bir kısmı, iki dünyayı birleştirmeyi hedeflemektedir (Akten, 2008, s.28).

Dijital yerleştirmede, sanal mekân önemli bir rol oynar. Hem içerik hem de boyut olarak sınırsızlığı ifade eden bu sanal ortamlarda oluşturulmuş mekanlar, izleyici algısında yeni anlamlar katarak zaman ve mekândan bağımsız yeni bir dünya ortaya çıkarma potansiyeline sahiptir. "Bu yapıtların hepsi fiziksel dünya ile bir şekilde bir bağ kurmaktadır; bazıları kapalı bir bölme/oda ya da benzeri bir mekân içinde, bazıları ise kamuya ait alanlara dönük bir şekilde gerçekleşmektedir" (Çuhacı, 2007, s.43). Dijital enstalasyonda sanatçının gerek stüdyo ortamı

gerekse kullandığı bilgisayar sistemleri ve yazılımları olsun, diğer enstalasyon sanatçılarının kullandığı malzeme ve ortamdan çok farklıdır. Özellikle dijital enstalasyonda mekân kavramı, teknolojik yenilikler sayesinde evrim geçirerek sanal mekân kurguları, üzerinden yerleştirmeler üretilmeye başlanmıştır. Dijital enstalasyon sanatı, çok geniş bir alanı kapsamı bakımından bazı durumlarda sanal gerçeklikle etkileşim halinde olabilen bir ortam yaratabilmektedir.

Sanal gerçekliğin ve karma gerçekliğin- yani, total veya kısmi düzeyde simüle edilmiş ortamların- gelişmesi, bu deneyimi daha da zorlu hale getirmiştir. Bilgisayar teknolojisinden ileri düzeyde yararlanma, bizi dilediğimize göre farklı mekânları deneyimleme imkânıyla donatarak, ‘yer’lerin ve ‘durum’ların simülasyonunu getirmiş ve buna ek olarak, neyin gerçek olup, neyin gerçek olmadığını algılama biçimimizi tartışmalı kılmıştır (Oliveira vd., 2005, s.38).

Dijital enstalasyonda bazı projelerde tamamen sanal mekân kullanılırken, bazı projelerde ise teknolojik aygıtlar kullanılarak gerçek mekâna dayalı işler üretilmiştir. Ancak dijital enstalasyonun günümüzdeki önemi fiziksel olan ile sanal olan arasında, yani gerçeklik ile sanallık arasında bir bağlantı kurmak ve ortaya çıkan çelişkileri incelemek veya sorunsallaştırmaktır. Bu sebeple gerçeklik ile sanallık arasındaki karmaşık ilişkiyi ortaya çıkaran dijital enstalasyon sanatında fiziksel gerçekliğin sanal gerçekliğe aktarıldığını görürken sanal gerçekliğin de fiziksel gerçekliğe aktarıldığı veya iki uzamında aynı anda görülebildiği bir durum ortaya çıkarır. Bunun sebebi dijital enstalasyonda sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik veya karma gerçeklik teknolojilerinin dijital enstalasyonda kullanılması olarak verilebilir. Bu teknolojiler sayesinde dijital enstalasyonda gerçeklik ve sanallık mekân üzerinden sorgulanabilir hale gelmiştir (Çuhacı, 2007, s.44).

Dijital enstalasyonda var olan gerçeklik ve sanallık ilişkisini ortaya koyan en önemli sanatçılarından olan Jeffrey Shaw’ın video yerleştirmeleri ve dijital çalışmaları örnek olarak verilebilir. “Legible City” (Şekil 51) isimli enstalasyonunda Jeffrey Shaw, Manhattan, Amsterdam ve Karlsruhe gibi gerçek şehirlerin zemin planlarını kullanarak bir mekâna yerleştirdiği bisiklet ve hemen önünde var olan bir LCD monitör ile izleyicinin sokaklarda gezebileceği ve 3B harflerle oluşturulmuş kelimeler ve cümleler arasında seyahat edebilme imkanını sağlayan bir şehrin simüle edilmiş halini anlatmayı amaçlamıştır. Etkileşimli bir dijital yerleştirme olan bu projede, bisikletin gidonu ve pedalları arayüzün çalışmasında ve aynı zamanda seyahatin rolünü belirlemede hızında etkileşimli bir kontrol sağlamıştır. İzleyici pedalı çevirerek tıpkı gerçek uzamda seyahat eder gibi simüle edilmiş şehrin kelime ve cümleleri arasında gezinir ve hızını yine izleyicinin kendisi belirler. Bir video projeksiyon ile

yansıtılmasının yanında bisikletin önünde bulunan monitörde ise seyahat edenin konumu ve şehirlerin basit bir planı yer alır.

Şekil 51

Jeffrey Shaw, Legible City, 1989, Dijital Enstalasyon



(Jeffrey Shaw, 1989)

Yine Jeffrey Shaw'ın "Virtual Museum" (Şekil 52) ismini verdiği yerleştirmesinde ise hem dijital yerleştirmede hem de dijital sanatta önemli örnek olarak izleyiciye sunulmuştur. Legible City (Okunaklı Şehir) yerleştirmesinden hemen sonra gerçekleştirdiği bu yerleştirmede, henüz keşfedilmemiş sanal müzelerin, sanal sergilerin ilk önerisini izleyiciye sunmayı amaçlar ve bu yerleştirmede yaygın olan sanal müze tartışmasının yaşandığı paradigmaya ilk kavramsal ve estetik bir biçim vermiştir. Bir mekâna yerleştirdiği dairesel ve motorlar sayesinde dönebilen bir yapı hemen üzerinde büyükçe bir video projeksiyon monitörü ve bir bilgisayar ile izleyicinin oturabileceği bir sandalye bulunmaktadır. Yine izleyiciyle etkileşim halinde olan bu yerleştirmede, izleyicinin dönüş hareketiyle birlikte hareket eden platform ve monitörde yer alan gerçek mekânın simüle edilmiş görüntüsü yer alır. Sanal müze içerisinde yer alan eserler tıpkı gerçek bir müzede dolaşır gibi izleyiciyi fiziki gerçekliğe bağlı sanal gerçeklik ortamında dolaştırır.

Dijital enstalasyonun diğ er  nemli temsilcilerinden, Shih-Chieh Huang, Ian Haigh, Jeremy Gardiner gibi isimlerin eserleri  rnek olarak verilebilir. Erwin Redl'in "Matrix" ( ekil 53) isimli seri yerle tirme eserleri dijital enstalasyon i in  nemli  rnekler arasında yer alır. Redl, bu  alı malarında devasa boyutta ı ık enstalasyonlarından yararlanmakta ve ger ek bir mek nın fiziksel  zelliklerini kullanarak sanal bir mek n deneyimi ya atmaktadır.

 ekil 52

Jeffrey Shaw, Virtual Museum, 1991, Dijital Enstalasyon



(Jeffrey Shaw, 1991)

 ekil 53

Ervin Redl, Matrix II, 2000-2011, Dijital Enstalasyon



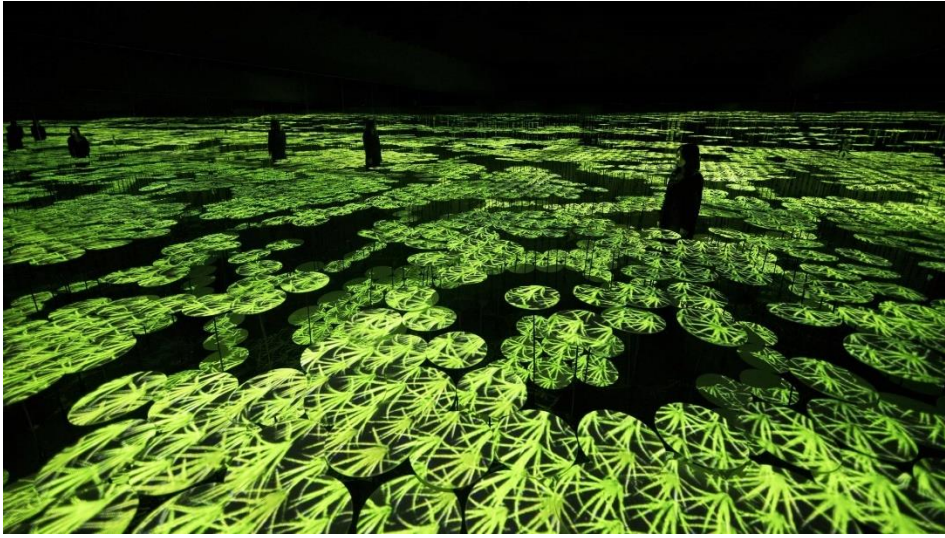
(Ervin Redl, 2000-2011)

Dijital enstalasyona örnek verilebilecek diğerk bir alıřmada, 2018 yılında gerekleřtirilen “Topografya Hafızası” (řekil 54) isimli etkileřimli dijital yerleřtirmedir. TeamLab grubu, bu enstalasyonu řu řekilde aıklamıřtır;

Bu enstalasyonu, farklı yksekliklerde kırsal bir dağ manzarasını gstermektedir. İlkbaharda, pirin tarlaları hala kk ve gr. Yaz aylarında olgunlařmaya bařlarlar ve sonbaharda altın rengine dnřrlr. Bceklerin hareketi, insanların hareketlerinden ve eylemlerinden etkilenir. İnsanlar hareket ettike, hava akıřı değışir ve pirin bitkilerini fler veya iek yapraklarını farklı ynlere saar (TeamLab, 2018, paragraf.1).

řekil 54

TeamLab, Memory of Topography, 2018, Dijital Enstalasyon



(TeamLab, 2018)

Dijital enstalasyon zerine iřleri bulunan Refik Anadol’un ise “İnfinty Room” ve “Machine Hallucination” (řekil 56) isimli yerleřtirmeleri rnek olarak verilebilir. Temporary Immersive Environment Experiments (Geici Srkleyici Ortam Denemeleri) serisinde yer alan “İnfinty Room” (řekil 55) isimli yerleřtirmede, sesli ve grsel enstalasyonlardan oluřan deneysel evreler yer almaktadır. Genelde yapay ve fiziksel olarak var olmayan bir dnyanın varlık algısını yaratmayı amalar. Anadol, bu enstalasyonda sonsuzluk kavramını kullanarak fiziksel alanın vresini bozarak  boyutlu bir sanal mekna dnřtrmeyi amalar. Bu sebeple de sanatı, grntleme deneyiminin sınırlarını ařabilmek iin ağdař yazılım teknolojisi ve algoritmalar kullanmıřtır (Anadol, 2015, paragraf.1). “Bu enstalasyonda mekn; gerek/kurgu, fiziksel/sanal gereklikler arasındaki bağları belirsizleřtiren, bağlantılarını koparan en nemli elemandır. Iřık, projeksiyon teknolojisiyle yaratılan sanal alan ile izleyicinin durduėu fiziksel alan arasında bir eřik grevini stlenmektedir” (řavli, 2019, s.98).

Refik Anadol’un “Arřiv Ryası” isimli dijital yerleřtirmesini řyle ifade etmektedir;

Bu projede, ışık ve verilerin malzeme olarak uygulandığı bir tuval olarak geçici bir sürükleyici mimari alan yaratılmıştır. Hayali bir mekânın çerçevesinin yapısını çözmek için yapılan bu radikal çaba, bir kütüphane ve geleneksel düz sinema projeksiyon ekranının görüntüleme deneyiminin normal sınırlarını, makine öğrenme algoritmalarıyla görselleştirilen bir arşivin üç boyutlu kinetik ve mimari alanına dönüştürecektir. SALT Research'te 1.700.000 belgenin görüntülerini içeren bir sinir ağını eğiterek ana fikir, makine zekâsı objektifi aracılığıyla 21. yüzyıl müze algısında bellek, tarih ve kültürü yeniden çerçevelemek için mimari zekâ ile sürükleyici bir kurulum oluşturmaktır (Anadol, 2017, paragraf.3).

Şekil 55

Refik Anadol, Infinity Room, 2015, Dijital Enstalasyon



(Refik Anadol, 2015)

Şekil 56

Refik Anadol, Machine Hallucinations, 2019-2020, Dijital Enstalasyon



(Refik Anadol, 2019-2020)

Dijital Performans.

20. yüzyılın ortalarında sanatın önemli değişimlerinin yaşandığı yeni sanatsal pratikler ortaya çıkmıştır. Bu yeni sanatsal pratiklerden biriside performans sanatı olarak adlandırılmasının yanı sıra gösteri sanatları olarak da Türkçeye çevrilmiş bir kavram olarak karşımıza çıkar. Performans sanatına kısaca değinmek gerekirse izleyiciye ihtiyaç duyan ve içerisinde amaç, hikâye, etkileşimi barındıran ve herhangi bir yazılı metne dayalı olmaksızın bir süreci anlatan, yeni bir sanatsal ifade aracı olarak tanımlanabilir (Martinez ve Demiral, 2014, s.182). Performans sanatı, 1970’li yıllarda kabul edilmeye başlanmasına karşın tıpkı enstalasyon sanatında olduğu gibi kökleri Fütürizm ve Dadaizm sanat akımlarına kadar uzanmakta ve her ne kadar adı konulmamış olsa dahi 20. yüzyılın başlarında kendisini göstermiş bir sanat formu olarak kabul edilir. Performans sanatı, Fütürizm ve Dadaizm gibi sanat akımlarında görülmesinin yanı sıra, Happening, Beden Sanatı, Aksiyon gibi çeşitli başlıklar altında gündeme gelmiş, feminist sanat, fluxus gibi farklı postmodern dönem akımlarında da uygulanmıştır. Performans sanatının izleyici önünde sergilenmesi sebebiyle tiyatro sanatlarına benzetilmesi gündeme gelen ayrı bir konudur. Ancak performans sanatı, tiyatro gibi diğer gösteri sanatlarına oranla daha farklı bir tutum sergiler. Çünkü performans sanatında herhangi bir metne dayalı gösteri yapılmamakta ve izleyici önünde spontane durumları da içeren özgün, tekrarlanmayan, zaman zaman birkaç dakika veya günler süren bir durumu kapsar. Ayrıca performans sanatı, kavramsal sanatın bir kanadı olarak varlığını göstermiştir. Performans sanatında şiir, müzik, tiyatro, dans gibi diğer sanat dallarını da içerisinde barındıran sınırsız bir niteliğe sahiptir. Performans sanatında sergileme yöntemi olarak fotoğraf ve video kayıtlarının kullanıldığı bir multidisipliner anlayış sergiler (Antmen, 2013, s.219).

Performans sanatının ilk örneklerine Fütürizm akımının öncüsü Filippo Tommaso Marinetti’nin öncülüğünde “Varyete Tiyatrosu” isimli performansları ve sonrasında düzenlenen fütürist akşamları isimli etkinliklerini gerçekleştirmeye başladıkları görülür. Fütürist ve Dada sanat anlayışında geleneksel anlamda var olan sanat anlayışının metalaştığı ve estetik değerin yükseltildiği, sanat formlarının tamamını reddetme düşüncesi hakimdir. Yine bu dönemde Luigi Rossolo’nun gerçekleştirdiği gürültü müziği, 1913’te yayınlanan seslerin sanatı manifestosu başlığı çerçevesinde tramvayların, motor seslerinin, trenlerin ve sokak seslerinin gürültülü hallerine benzeyen sesler çıkaran araçlarla gerçekleştirdiği performansı diğer bir önemli örnek olarak karşımıza çıkar. Fütürizm’den hemen sonra ortaya çıkan Dada anlayışında yine halkı kışkırtıcı, öfkeliendiren ve galeyana getiren eylemlerin yapıldığı görülmektedir.

Özellikle dada anlayışında ortaya çıkan “Cabaret Voltaire” isimli Dada performanslarının da performans sanatı için, tarihsel süreçteki öncüleri arasında yer alır (Antmen, 2013, s.221).

Nasıl zaman kavramının Enstalasyon sanatında önemli bir yeri varsa, performans sanatında da beden kavramı üzerinde önemli bir yere sahiptir. Performans sanatında sanatçının malzemesi ve kavramsal materyali bedendir. Ayrıca Performans sanatı ile birlikte geleneksel anlamda iki boyutlu yüzey üzerinde temsil edilen beden anlayışını tamamen değiştirerek, başlı başına bedenin kendisinin sergilendiği bir sanatsal nesneye dönüşmüştür. Sonrasında zaman, mekân, izleyici gibi kavramlar, performans sanatı için diğer yan etkenler arasında sayılabilir (Antmen, 2013, s.222). Performans sanatçıları, kendi bedenlerini sanatın bir dili olarak kullanıp, alışılmış yöntemlerin aksine bir başkaldırı veya bir ifade aracı olarak kullanmışlardır. Bu doğrultuda performans sanatında önemli bir olgu olan izleyiciye anlık duyguları yansıtmak ve izleyicinin performansla birlikte deneyimlediği duyguları o anki durumda gerçekçi bir şekilde deneyimlemeleri sağlanır. Bu deneyimleme sonucunda performans sanatının gerçeklikle olan ilişkisinin de bir kanıtı niteliğindedir.

Teknolojinin performans sanatına ilk etkisi video teknolojileri ile olmuştur. Sanatçıların performanslarını videoya kaydederek sergilemeye başlamaları ve video kayıtlarıyla gerçekleşen performansların sonsuz bir şekilde saklanmaya başlanması, performans sanatının teknoloji ile iletişime geçmesinin ve dijital performans sanatına evrilmesinin ilk adımlarını içerir. Öznülür (2019, s.115), bu konu ile ilgili olarak şu ifadelerde bulunur; “Performans sanatçıları performanslarında fotoğraf, film, video, yazılım, sensör, lazer, ışık, ses, projeksiyon, bilgisayar, led, mühendislikle alakalı çeşitli mekanikler ve robotikler, televizyon, internet gibi çeşitli kaynakların kullanımına sık sık başvurmuş ve bu araçlar ile bir anlatım dili geliştirmişlerdir”.

“Performans sanatı ile teknolojinin ilişkisi 1967’de Mühendis Bill Klüver ve Fred Waldhauer ile performans sanatçıları Robert Rauschenberg ve Robert Whitman tarafından kurulan Experiments of Art and Technology (E.A.T) grubu kurulmuştur” (Nalbantoğlu, 2012, s.203). Bu grup sanatçılara yeni teknolojik olanaklar sağlamak ve sanatçı, mühendis arasında bir iş birliği sağlamaktır. Sayıca kalabalık bir grup olan E.A.T., grubunun ortaklaşa çalışarak “9 Evenings: Theatre and Engineering” adı altında gerçekleştirdiği seri performansları dijital performans sanatının ilk örnekleri sayılabilir. Mekanik ve elektronik alanda var olan yeni teknolojiler 20. yüzyılın ortalarında teknolojinin canlı performansla olan entegrasyonunu keşfetmeye başlayarak, dijital performans sanatının gelişiminde önemli katkıları olmuştur (Nalbantoğlu, 2012, s.203).

20. yüzyılın sonlarına doğru hemen hemen bütün performans sanatçıları teknoloji ile bir ilişki içine girerek performanslarını gerçekleştirmeye başlamışlardır. Teknolojinin sanatçılara sağladığı yeni yöntem ve olanaklar sayesinde performans sanatı, tıpkı enstalasyon ve heykel sanatında olduğu gibi dijital bir evrim geçirmeye başlamıştır. Teknolojinin gelişimi sayesinde mekanik, elektronik ve robotik araç gereçler performanslarda sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Bu teknolojilerin giyilebilir hale getirilmesiyle birlikte, lazer teknolojiler, sensörler, led ekranlar ve çeşitli yöntemlerle oluşturulan ışıklar performans sanatçıları için önemli bir araç gereç kaynağı haline dönüşmüştür (Öznülür, 2019, s.116). Wands (2006, s.126), kullanılan yöntemlerle ilgili olarak, “bu aletler, gelişkin bir çerçevede (performansçının bedenine takılmış, sesi ve görüşü destekleyen algılayıcılar gibi) ortaya konan bir performans sırasında farklı makinelerin ve ortamların kontrolünü sağlarlar” ifadesinde bulunmuştur.

Robotik sanat anlayışının da önemli temsilcilerinden olan Stelarc, çalışmalarında kendi bedenini kullanarak performanslarını gerçekleştirmiştir. Kendi bedenine yerleştirdiği teknolojik aygıtlarla gerçekleştirdiği performanslarla bedeninin aklın ve teknolojinin gerisinde kaldığını vurgulayarak günümüz bilim kurgu ve fantastik filmlerinde yer alan, giyilebilen robot veya makine teknolojisinin görüntüsünü izleyiciye şaşırtıcı bir şekilde sunmuştur. Stelarc, bedeninin yeterli bir form olup olmadığını sorgulamış ve kendi vücudunda protezler, robotik mekanizmalar, Sanal Gerçeklik sistemleri, İnternet ve biyoteknolojileri kullanmıştır (Stelarc, 2019, p.1). Stelarc’ın Robot Kol, Sanal Kol, Pink Body, Kas Makineleri, “The Third Hand” (Şekil 41), “Exoskeleton” (Şekil 57) ve 2007 yılında sol koluna kendi hücrelerinden oluşan bir yapay kulak yerleştirdiği Üçüncü Kulak olarak da isimlendirilen “Ear on Arm” (Şekil 58) isimli çalışmaları hem dijital performans sanatının hem de robotik sanatın önemli örnekleri arasındadır. Örümcek ayaklarını andıran diğer çalışmasında insan bedeninin bir robot teknolojisi yardımıyla nasıl hareket ettiğini göstermeyi amaçlamıştır. Altı ayaklı bir iskelet gövdeye sahip bu yapıda, gövde kendi etrafında dönebilmekte, çömelip ayağa kalkabilen ve bacaklarını kaldırabilen bir yapıya sahip Stelarc’ın vücuduyla hareket ederek performansını gerçekleştirmesine olanak sağlamıştır (Stelarc, 2019, paragraf.1).

Şekil 57

Stelarc, Exoskeleton, 2003, Robotik Performans



(Stelarc, 2003)

Şekil 58

Stelarc, Ear on Arm, 2007, Robotik Performans



(Stelarc, 2007)

Dijital performans sanatına örnek olarak verilebilecek diğer bir önemli isim ise Avusturyalı Klaus Obermaier ve Ars Eletronica Futurelab'ın iş birliği ile ortaya çıkardığı “Apparition” (Şekil 59) isimli çalışmasında, video, ses, ışık ve yazılımdan faydalanarak oluşturduğu bir dijital yazılım performansıdır. Ayrıca dansçıya görüntü ve müzik ortamıyla etkileşim kurması ve kontrol edebilmesi için etkileşimli sensörler kullanılmıştır. Obermaier'in amacı interaktif gerçek zamanlı hareket algılama yöntemiyle performanslar gerçekleştirerek etkileşimli bir sistem oluşturmaktır. “Apparition için geliştirilen kamera tabanlı, hareket tracking (okuma) yazılımı, karmaşık imgelem algoritmalarını, dansçının vücut hatlarını arka plandan ayırmak için kullanır. Ayrıca sistem, hız, yön, keskinlik ve hacim gibi olası hareket dinamiklerinin bilgilerini, beden projeksiyonu için, hesaplanmasını ve güncellenmesini sağlar” (Nalbantoğlu, 2012, s.204).

Şekil 59

Klaus Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, Apparition, 2004, Dijital Performans

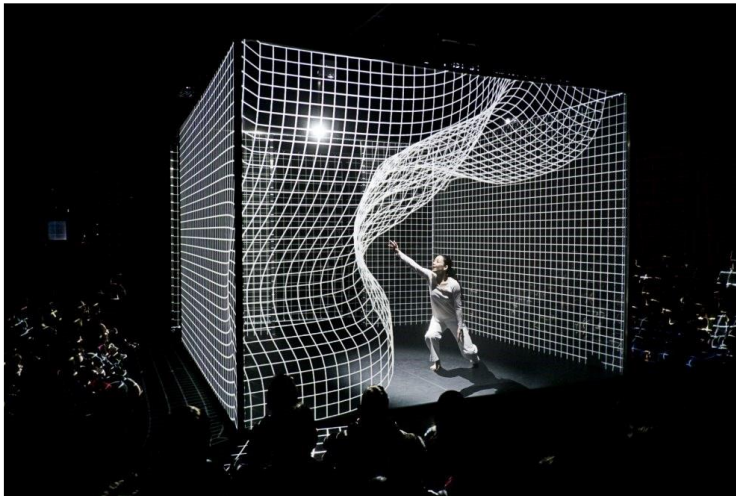


(Klaus Obermaier ve Ars Electronica Futurelab, 2004)

Claire Bardainne ve Adrien Mondot'un 2013'te gerçekleştirdiği "Hakanai" (Şekil 60) isimli performansı ise tıpkı Obermaier gibi tek bir dansçının etkileşimli hareke algılama sensörleri sayesinde gerçekleştirilen bir dijital performans örneği olarak karşımıza çıkar. Bu performansta, dijital hareketli görüntülerin, enstrümanlar ve çevresel seslerin bir araya getirilerek oluşturulduğu bir performanstır. Hakanai sözcüğü Japoncada "geçici, kırılabilir ve uçup giden" anlamını taşımakta ve bu performansta sanal ile gerçeğin varoluşunun belirsizliğini ortaya çıkarmaktadır. Claire Bardainne ve Adrien Mondot'un amacı, bilgisayar ve azılım desteğiyle fiziksel uzam ile sanal uzam arasında sınırların oradan kalkması algısını oluşturmaktır.

Şekil 60

Claire Bardainne ve Adrien Mondot, Hakanai, 2013, Dijital Performans



(Claire Bardainne ve Adrien Mondot, 2013)

Teknolojinin gelişimiyle gerçek ve sanal uzamın birbirinden ayırt edilemez bir konuma yükseldiği görülmekte, sanatın tüm alanlarında olduğu gibi multidisipliner bir yapıya sahip olan performans sanatını da bu anlamda dönüşüme uğratarak teknolojinin araç olarak kullanıldığı, dijital performansların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Performansta bedenın mekânın ve izleyicinin önemli bir konumda olduğu bir geçektir. Ancak dijital performansların çoğunda etkileşimli hareket sensörleri, eMotion gibi veri yakalama yazılımları, moven kıyafeti, 3B jiroskoplar ve 3B ivme ölçer vb. teknolojileri kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Yazılım Sanatı.

Yazılım genel bir tanımıyla, “bir dizi yazılmış programı veya prosedürü, bunlarla birlikte dokümantasyonu ifade eden, bilgisayar sistemleri üzerinde belirli bir işlemi gerçekleştiren, genel bir terimi anlatmak için kullanılır” (Yazıcı, 2008, s.23). Kodlanmış komutlar dizisi olarak da ifade edilebilen yazılım, bir bilgisayar sisteminde var olan donanımın işleyişinde etkin olan ve bilgiyi işlemede kullanılan programların veya programlama dillerinin tamamını kapsar. Kısacası, elektronik veya dijital cihazların belirli bir işi yapabilmesi için oluşturulmuş Java, JavaScript, C++, Python, Html gibi programlamalara ve bu programlama dillerinin oluşumunda kullanılan kodlar bütününe verilen isimdir. Kod ise yazılım dilinde belirli bir durumun veya işlevin oluşturulması için kullanılan simgeler olarak tanımlanır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle birlikte makine ile iletişime geçme gereksiniminden doğan komutlar ve bu komutlar sistemiyle birlikte insan ve makine arasındaki iletişimi sağlayan kodlamalar ortaya çıkmıştır. Bilgisayar teknolojisinin ilk ortaya çıktığı yıllarda bilgisayarlar fiziksel olarak kodlanmıştır. Ancak ilerleyen zamanlarda teknolojinin gelişimi ile birlikte fiziksel olarak kodlama işlemi yerini elektronik sinyallere bırakarak kodlama gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Bu bağlamda, Şavli (2019, s.24), “artık, kurulan elektronik devrelere düşük ya da yüksek voltajda akım gönderilerek bilgisayarın davranışı belirlenmeye başlandı. Yüksel voltaj 1, düşük voltaj 0 sayılarını ifade ediyordu. Bilgisayardaki bu ilk kodlama yöntemine makine dili denilmektedir” ifadelerine yer vererek kodlamanın ortaya çıkışına değinmiştir.

Yazılım üç ayrı çeşitte sınıflandırılabilir. Bunlar, bilgisayar yazılımı, sistem yazılımları, uygulama yazılımları olarak kategorize edilmiştir. Sistem yazılımı, bir bilgisayarın, tabletin veya telefonun çalışmasında var olan donanımları aktif hale getiren işletim sistemi olarak geçer. Örneğin Windows, MacOS, İos veya Android gibi sistem yazılımlarına örnek olarak verilebilir. Uygulama yazılımları, Adobe Photoshop gibi programları içeren yazılımları tanımlar. Bilgisayar yazılımları ise sistem yazılımlarını ve uygulama yazılımlarını kapsayan genel bir terim olarak karşımıza çıkar (Şavli, 2019, ss.25-26).

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan dijital sanatın tüm alanlarında kullanılan yazılım teknolojileri, başlangıçta arka planda kalmasına karşın, yazılım sanatıyla birlikte sanatçıların dijital ortamda üretebilecekleri eserler için tercih edilen, sanatın yeni bir aracı olarak karşımıza çıkmıştır. Bilgisayarın bizlere sunduğu olanaklarla birlikte bir monitöre yansıyan görüntünün aslında tamamen kodlardan oluştuğu gerçeği karşımıza çıkmaktadır. Yazılım sanatı, kod eserleri şeklinde tanımlanmasının yanı sıra sanat eserinin ortaya çıkmasında sanatçının bir bilgisayar programı yardımıyla yazılan kodlar vasıtasıyla, bir programın işletilmesi veya uygulanmasıdır. Wands (2006, s.19) yazılım sanatını ifade ederken, “dijital medyaların çoğunun kökleri geleneksel sanat formlarındayken, yazılım sanatı yalnızca dijital formlara dayanmaktadır” ifadesini kullanmıştır.

Yazılım sanatının bir sanat biçimi olarak değerlendirilmeye başlanması, 1990’lı yılların sonunda 2000’li yıllarda Berlin’de düzenlenen Transmedilale festivalinde yarışma kategorilerinden biri olarak yer alması, Prix Ars Electronica ve Readme gibi uluslararası sanat festivallerinde ayrı bir dijital sanat biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Önemli temsilcilerinden olan Alexei Shulgin, Maciej Wisniewski, John F. Simon, Jr. ve Golan Levin’in yazılım sistemleri üzerine ortaya çıkardıkları çalışmalar yazılım sanatının önemli örnekleri arasında yer alır (Sağlamtimur, 2010, s.227).

Dijital sanatın her formu yazılımdan bir şekilde faydalanmıştır. Yazılım sanatının kökeni sanatçının yazdığı programlarla eser ortaya koyma düşüncesine dayalıdır. Yazılım sanatının esas konusu, bilgisayar kodlarıdır. Sanatçı ve yazılımcı olan John F. Simon, Jr., yazılımı, “sanatçının sözcüklerinin kod dizileri halinde var olduğu” ifadesinde bulunurken, bazıları için ise “dijital sanatçının boyası ve tuvali olarak” tanımlandığı görülmektedir (Wands, 2006, s.165).

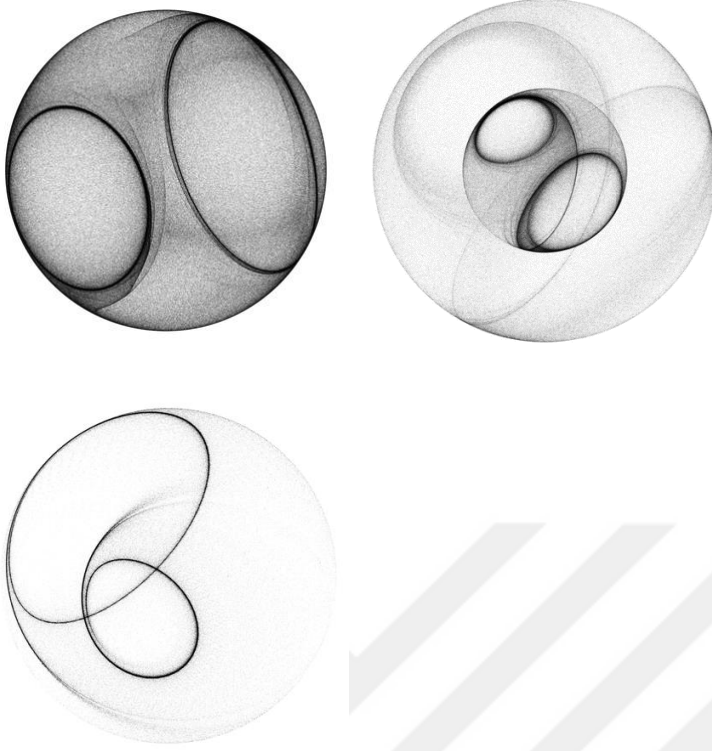
Yazılım sanatını üç yönüyle ele almak mümkündür. Bunlardan birincisi algoritma sanatı, ikincisi jeneratif sanat ve üçüncüsü ise veri sanatıdır. Algoritmalar bilgisayar programlarının temel parçaları olarak rol oynarlar ve işlemcinin yürütebileceği bir sürü mantıksal eylemi belirlemektedirler. Örneğin algoritmalar, bilgisayara görüntünün oluşturulması talimatını verebilir. Algoritma, önceleri matematik alanında kullanılan bir kavram olmasına karşın herhangi bir sistematik mantıksal dizeyi ifade etmek için alanı genişletilmiştir (Wilson, 2002, s.313). Algoritma, işlemler dizisi olarak ifade edilmesinin yanı sıra, “bilgisayar terimi olarak “çözüm yolu”; matematikte “işlemler zinciri”; bilişim alanında, bir sorunun çözümü için, sonlu sayıda iyice tanımlanmış kuralların ve işlemlerin adım adım uygulanmasıyla bir sorunun giderilmesi veya sonuca en hızlı biçimde ulaşılması işlemi” olarak tanımlanmaktadır (Uysal, 2019, s.47). Daha açık bir şekilde tanımlamak gerekirse bir

problemin çözümünde izlenen yol ve bu yolda kullanılan bir dizi işleme verilen isimdir. Algoritmaların sanat alanında kullanılmaya başlanması, Herbert W. Franke, Kenneth Knowlton ve Charles Csuri gibi bilgisayar sanatının öncülerine kadar uzanmaktadır. “Bir makineye yerleştirilmiş bu mantıksal dizi fikrini entelektüel olarak ilgi çekici buldular ve bir görüntü yaratma dizisini dışsallaştırma sürecini sanat için uygun bir meydan okuma ve fırsat olarak gördüler” (Wilson, 2002, s.313). Bilgisayar sanatında ve algoritma temelli grafiklere dayalı eserler üreten Georg Nees’in “Schotter” (Şekil 34) isimli çalışması algoritma temelli grafik görüntülerinin oluşturulmasında önemli bir örnek olarak yerini alır. Algoritma temelli eser üretimi, yazılım sanatının önemli bir yapı taşı oluşturur. Algoritmik sanatçıların yazılım sanatı içerisinde değerlendirilmesi ise algoritmaların tamamının yazılım ile oluşturulmasından kaynaklıdır. Bu sebeple algoritma sanatı, yazılım sanatın içerisinde değerlendirilmiştir.

Jeneratif sanat ise kökünü algoritmalarından alır ve oluşturmak üretmek anlamını taşır. Jeneratif sanat her ne kadar bilgisayar temelli algoritmalara dayalı işler üretilse de bilgisayar teknolojilerinden de önce jeneratif sanatın izlerine rastlamak mümkündür. Ancak günümüzde bilgisayar teknolojilerinin oluşturduğu imkanlar dahilinde özellikle jeneratif sanatın algoritmalarından faydalanan özerk bir yapı oluşturması sebebiyle, dijital sanatın bir alt dalı olarak yer bulduğu söylenebilir. Galanter (2003, s.4) jeneratif sanatı, “sanatçının bir dizi doğal dil kuralı, bir bilgisayar programı, bir makine ya da bir dereceye kadar özerklikle harekete geçen bir sistemin kullandığı herhangi bir sanat pratiğini ifade eder” şeklinde bir tanım getirmiştir. Çoğu zaman modern sanatta var olan geometrik forma dayalı eserlerden ilham aldığı söylenebilir. Ancak algoritmaların random yapısından yararlanarak eserler üretilebilir. Ayrıca algoritmaların bu özelliği sayesinde üretim sürecine bağlı olarak eser tasarımı sanatçıdan bağımsız bir şekilde ortaya çıkabilen veya değişebilen bir yapıya sahiptir. Jeneratif sanatın algoritma sanatından ayıran en önemli özelliği, farklı diğer disiplinlerden (matematik, biyoloji, kimya vb.) yararlanarak eser üretmesidir. Jeneratif sanata örnek olarak algoritmaya dayalı bir tasarımcı ve dijital enstalasyon sanatçısı olan Reza Ali’nin “Lormalized” (Şekil 61) isimli çalışması verilebilir. Lormalized, java processing algoritmanın random çalışması sonucu sanatçıdan bağımsız varyasyonlarının üretildiği bir eserdir. Burada üretim süreci sanatçının elindedir. Ancak üretim sonu ortaya çıkan biçim form tamamen algoritmaya bağlı ve algoritmanın kontrolünde gerçekleşir (Şavli, 2019, s.115).

Şekil 61

Reza Ali, *Lormalized*, 2010, Prints & Custom Software



(Reza Ali, 2010)

Yazılım sanatın varyasyonlarından biri olan veri sanatında, eserin kökü mevcut verilere bağlıyken, yazılım sanatı bir programın uyguladığı belirli komutlara ve algoritmalara dayanır. Veri sanatında elde mevcut olan veya sanatçının oluşturduğu verilerin yorumlanmasına dayanır. “Veritabanı sanatını yaratan sanatçıların başlıca kaygılarından birisi, bilgiyi süzmek, şemasını ya da haritasını çıkarmak, sonra görselleştirmek ve izleyiciler açısından anlamlı bir hale getirmektir” (Wands, 2006, s.166). Veri sanatı eserlerine örnek olarak Lynn Hershman Leeson’ın internet ortamından aldığı gerçek zamanlı bir borsa verilerini kullanarak gerçekleştirdiği “Synthia” isimli eserini ve Refik Anadol’un Boston Logan havaalanından topladığı verilerle birlikte gerçekleştirdiği “Wind Of Boston” (Şekil 62) isimli data painting olarak geçen veri resmi, önemli bir örnektir.

Refik Anadol, yaklaşık bir yıllık verileri kullanarak gerçekleştirdiği bu projede zaman ve sıcaklığa dayalı olarak rüzgâr hızını yönünü ve okumak, analiz etmek ve görselleştirmek için birçok yazılım geliştirilmiştir. Temelinde yazılımı barındıran ve yazılımlar aracılığıyla ortaya çıkarılan bu eserde verilerin kullanımı dört bölümden oluşturulmuştur. Bu dört bölümün her bir tanesi Boston rüzgarının belirli bir özelliğine odaklanarak geliştirilmiş ve rüzgârın görünmez estetik formunu, görünür hale getirmek amaçlanmıştır (Anadol, 2017, paragraf.1-2).

Şekil 62

Refik Anadol, Wind Of Boston, 2017, Data Painting



(Refik Anadol, 2017)

Bu tür dijital sanat biçiminin diğer dijital sanat biçimlerinden farkı, burada sanatçının kendisini ifade için görselleri ya da estetik düzenlemeleri değil, tamamen koda dayalı metinsel bir ifadeyi kullanıyor olmasıdır. Görsellik, kodların sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu sanat biçimi kendisini en çok İngilizce ‘de “creative writing” olarak geçen, projelere özgün, belirli bir bilgisayar dilini (Java, Lingo, C, Perl vb.) kullanarak hazırlanmış yazılımları ortaya koyar (Çuhacı, 2006, s.58).

Yazılım sanatı, 1960 yıllarda bu yana bilgisayar ile üretilen birçok eserde yazılım dillerinin kullanılması sebebiyle varlığını sürdürmüştür. Burada diğer dijital sanatlardan ayıran en önemli noktası kodlamanın özerk bir şekilde kullanılmasıdır ve yazılım sanatıyla sanatsal üretim süreci koda odaklanır. Bu sebeple de yazılım destekli dijital sanat uygulamaları bir bakıma yazılım sanatı içerisine dahil edilebilir. Yazılım sanatı genel kapsamında değerlendirilen algoritma sanatı ve veri sanatı olarak, yeni medyanın ve dijital teknolojilerin sunduğu imkanlar dahilinde programlamalar ile oluşturulan sanatsal çalışmalar olarak karşımıza çıkar. Bu sebeple algoritma sanatı ve veri sanatı, yazılım sanatı içerisinde simüle edilmiş versiyonları olarak ortaya çıkarlar (Güney, 2014, s.148).

Gerçeklik ve Sanallık Eksenli Yeni Sanatsal Yönelimler

Sanal Gerçeklik.

İngilizcede “Virtual Reality” olarak geçen ve VR olarak kısaltılan sanal gerçeklik kavramı, günümüzde her ne kadar yeni yeni dile getirilmeye başlansa da aslında 20. yüzyılın başlarına ve 1950’li yıllara kadar kökeni var olan bir kavramdır. Bilgisayar teknolojilerinin ortaya çıkması ve gelişimi sanal gerçeklik teknolojilerinin de gelişimine katkı sağlamıştır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin tarihine, sanal gerçeklik aracılığıyla ortaya çıkan yeni sanatsal yönelimlere değinmeden önce sanal gerçeklik kavramının tanımını yapmak, felsefi alt yapısını değerlendirmek gerekmektedir. Sanal gerçeklik, kullanıcının bilgisayar arayıcılığıyla deneyimleyebilme imkânı sağlayan donanımsal ve yazılımsal araçlar sayesinde oluşturulan gerçek dünyanın simülasyonu niteliğini taşıyan sanal bir dünya olarak tanımlanabilir. Gerçekliğin simülasyonu olarak ve gerçekliğin değişimi olarak varlık gösteren sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliğin algılayış biçimini tam anlamıyla değiştirmesinin yanı sıra yoğun bir şekilde yaşamı etkileyen sanal ve dijital ortam, gerçekliğin algılanışında yeni boyutlar kazandırmıştır.

Sanal gerçeklik kavramının geniş bir alana hitap etmesi bakımından ve teknolojinin getirdiği yeni olanaklar, teknolojinin sürekli gelişmekte olduğu da varsayılarak, net bir tanımının yapılması zor olmaktadır. Bu sebeple literatürde farklı tanımlar ortaya çıkmıştır. “Stone’a göre, sanal gerçeklik insan ve makine arasındaki iletişimi artırmak için geliştirilen, insan duygularına hitap eden bir çoklu ortam (Multimedia) dır. Oppenheim’a göre ise sanal gerçeklik insan-makine etkileşimini, görsel ve işitsel iletişimle yetinmeyip, hissetme yoluyla artırmaya çalışan bir teknolojidir” (Kurbanoglu, 1996, s.22). Stone ve Oppenheim’in tanımına göre sanal gerçeklik teknolojileriyle amaç, insan ve makine arasındaki etkileşimi ve iletişimi artırmak, bu iletişim sonucunda gerçekliğin algılanış boyutunu değiştirmesi olarak ifade edilebilir. “Sanal gerçeklik (VR), gerçeği taklit eden ve başa takılan ekranlar, dokunsal eldivenler, hareket izleyicileri ve sensörler gibi belirli etkileşim aygıtları tarafından bu yaratıcı dünyadaki kullanıcı etkileşimi sağlayan bilgisayar tarafından oluşturulan bir arayüzdür” (Buzjak ve Kunica, 2018, s.111). Siber Uzay Terimleri Sözlüğünde ise sanal gerçeklik, “üç boyutlu, gerçek zamanlı (realtime) model, konum izleme ve stereo görsel/işitsel teknikler aracılığıyla gerçeklik benzetimi” olarak tanımlanır (Cotton ve Oliver, 1994, s.208). Sanal gerçeklik kavramı popüler medya tarafından, bilgisayarda ve yalnızca zihnimizde var olan hayali veya sanal bir olguyu tanımlamak için kullanılmıştır. Kullanıcının, sanki var olduğu gerçek dünyadan bağlantısının kopması ve sanal olarak var olan o ortamla etkileşime girmesi, bilgisayarlar ve sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla oluşturulan sanal ortamı yeniden deneyimleyebilmesi mümkün hale gelmiştir. Günümüz VR sistemleri, kullanıcının üç boyutlu

olarak var olmuş sanal ortamda fiziksel olarak gezinme, nesnelere gerçekmiş gibi dokunabilme imkânı vermiştir. 1960'lı yıllarda dünyanın ilk VR sistemlerinden birinin üreticisi olan Ivan Sutherland, sanal gerçeklik ile ilgili olarak, “nihai görüntü, elbette, bilgisayarın maddenin varlığını kontrol edebildiği bir oda olacaktır. Böyle bir odada sergilenen bir sandalye, oturmak için yeterince iyi olur. Böyle bir odada sergilenen kelepçeler insanı hapseder ve böyle bir odada sergilenen bir kurşun ölümcül olur” ifadesinde bulunur (Jerald, 2016, s.9).

Sanal gerçeklik ortamı, Rıza Kuruüzümcü'ye (2007, s.93) göre, “fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üretmek ya da alternatif bir gerçeklik algısı yaratmak üzere, kullanıcının duyarını oluşturan ortamla etkileştirerek yönlendiren bir dijital veri uzamıdır”. Bu sanal ortam, ilk başlarda bir araç işlevi görürken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle sanal gerçeklik, tamamen yaratım ortamı veya üretim formu olarak varlığını sürdürmektedir. Sanal gerçeklik, bilgisayar simülasyonu, yapay gerçeklik ve siber gerçeklik olarak da adlandırılmıştır. Ancak sanal gerçekliği felsefi açıdan ele almak gerekirse, henüz sanal gerçeklik teknolojilerinin bilgisayarın üretilmediği yıllarda bile, insan zihninde oluşturulup ortaya çıkarılan edebi eserlerde sanal gerçeklik başlığı altında değerlendirilebilir. Her ne kadar sanal gerçeklik dendiğinde akla ilk gelen bilgisayar oyunları ve üç boyutlu ortam oluşturma sistemleri gelse de insanlar yazı olmadığı dönemlerde bile hikâye, destan, efsane gibi sözlü kültürde var olan ürünler ile kendi sanal gerçeklik deneyimlerini oluşturarak yaşamışlardır. Günümüzde sanal gerçeklik kavramı, “birebir benzetim ortamı anlamına gelen, mühendislik terimi veya tüm benzeşim ortamlarının genel adı olabilmektedir” (Yücel, 2016, s.410).

Sanal gerçekliğin temel kavram ve bileşenleri, benzeştirme ve etkileşim kavramlarıdır. Benzeştirme yani simülasyon kavramıyla sanal gerçeklik ortamı, belirli bir model ya da herhangi bir ortamın karakteristik özelliklerini siber uzayda yeniden üretebilme imkanını sağlar. Etkileşim ise sanal gerçekliğin, kullanıcı ve uzam arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarır. Yani “etkileşim aracılığıyla, eş zamanlı geri bildirim verileriyle sistem bileşenlerinin arasındaki ilişkinin hem anlaşılabilmesini hem de düzenlenebilmesini sağlayarak deneyimi bir üst nitelik düzeyine taşır” (Kuruüzümcü, 2007, s.94). Sanal gerçekliğin tarihsel süreçte gelişimini ele almak gerekirse, sanal gerçeklik ilk olarak 1950'lerde Ray Bradbury'e kadar uzanmaktadır. Ancak bu kavramın yaratıcısının pek çok kişi tarafından William Gibson olduğu kabul edilir. Bilim kurgu yazarı olan William Gibson, 1984'te yayınladığı “Neuromancer” adlı bilim kurgu romanında sanal gerçekliğe alternatif olan siberuzay adını verdiği bilgisayar sistemini tanımlar. Bu terim günümüzde hala pek çok kişi tarafından sanal gerçekliğe alternatif bir tanım olarak kullanılmakta ve sanal gerçeklik siberuzay gerçeklik olarak da adlandırılmaktadır. Sanal

gerçeklik terimi ise ilk defa 1989’da bir bilgisayar mühendisi ve bilim adamı olan Jaron Lanier tarafından kullanılmıştır (Kurbanoglu, 1996, ss.23-24).

Tarihsel süreçte ilk sanal gerçeklik teknolojisini ortaya çıkaran görüntü yönetmeni Morton Heing’in 1956 yılında “Sensorama” ismini verdiği sanal gerçeklik simülasyonunu icat edip geliştirmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisinin ilk örneği olan bu sistemde, iki adet 35 mm kamera ile elde edilen 3B görüntü, renk, ses, koku ve izleyicinin kafasının yanına yerleştirilen vantilatör ve titreşimli koltuktan ibaret bir sanal gerçeklik teknolojisinin geleneksel medya araçlarıyla ortaya çıkmış ilk sistemi olarak tanımlanabilir (Yengin ve Bayrak, 2017, s.92). İkinci örnek ise Harvard Üniversitesinde bilgisayar bilimi alanında görev yapan Ivan Shutterland tarafından 1968 yılında üretilen ve geliştirilen sanal gerçeklik gözlüğü “Demokles’in Kılıcı” olarak adlandırılan cihazdır. Bu sanal gerçeklik cihazı ile günümüzde var olan formunu alacağı sanal gerçeklik gözlükleri olgunlaşmaya ve gelişmeye başlamıştır (Ballı, 2021a, s.65).

Toman Defanti’nin 1991 yılında geliştirdiği “Cave” isimli sanal gerçeklik sistemi ile kullanıcıyı tam katılımlı hipergerçek ortama aktarması sayesinde sanal gerçeklik teknolojilerine verilebilecek önemli gelişmeler arasında yer alır. 1970 ve 80’li yıllarda ise askeri mühendis olan Thomas Furness, askeri alanda kullanmak için geliştirdiği “Süper Kokpit” ilk uçuş simülatörü, sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişiminde önemli yapı taşı olarak karşımıza çıkar. Günümüzde ise maliyetlerin dahada azalması sonucu herkesin ulaşabileceği mobil ve bilgisayara bağlı sanal gerçeklik sistemleri üretilerek yaygın hale getirilmiştir. Bunlardan bazıları HTC, Google, Apple, Amazon, Sony, Samsung ve Oculus gibi markaların (HMD) cihazları hem mobil hem de bilgisayar üzerinden erişilebilen VR başlıklarının ortaya çıktığı görülmektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin tarihsel gelişimini, Deniz Yengin ve Tamer Bayrak’ın ‘Sanal Gerçeklik VR’ isimli kitabında genel bir tablo halinde kronolojiye göre sıralandırılmıştır (Yengin ve Bayrak, 2017, s.92).

Tablo 1

Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Gelişim Süreci

Yıl	Gelişme
1838	Wheatstone Stereoscope
1849	Brewster Stereoscope
1903	Parallax Seti
1915	İlk Üç Boyutlu Film
1929	Link Flight Simulator (Uçuş Simülatörü)
1946	İlk Bilgisayar (ENIAC)
1948	Holografi
1956	Sensorama
1960	Heileg’in HMD sistemi
1965-1968	Ivan Sutherland’in The Ultimate Display Gözlüğü (FIPS)
1967	Traub’un Değişken Odaklı Aynası
1970’ler	Bilgisayar Tabanlı Stereo Görüntüler

1972	Pong
1973	Evans & Sutherland Bilgisayar Ortaklığı
1976	Videoplace
1977	Apple, Commodore ve Radio Shack Bilgisayarları
1979	İlk Data Eldiveni
1979	LEEP Optikleri
1981	Larry Sher'in BB&N' de Geliştirdiği SpaceGraph SGI kuruldu
1983	Myron W. Krueger tarafından yazılan Artifical Reality İsimli İlk Sanal Gerçeklik Kitabı
1985	Ticari Lc Kapsayıcı Görüntüler
1985	Nasa Ames
1985	İlk Sanal Gerçeklik Şirketi VPL kuruldu.
1986	Chapel Hill'in UNC Sistemi
1986-1989	Süper Kokpit Programı
1987	Sanal Gerçeklik, Jim Foley tarafından yazılan "VR Comes to the Public's Attention" isimli makale ile Scientific Amercan'da
1990	SIGGRAPH Panel Oturumları
1991	Japonya'da yapılan ICAT (International Conference on Artifial Reality and Telexistence) etkinliği
1990'lar	FakeSpace Boom Display Sistemi
1992	CAVE Sistemi
1995	Virtual Workbench (Sanal İş Tezgâhı)
1995	IEEE Sanal Gerçeklik Yıllık Uluslararası Sempezyumu (VRAIS 95)
1995	Klinik Sanal Gerçeklik Başlangıcı
1998	DisneyQuest'in Açılışı
1999	IEEE VR Konferansı (VRAIS'in yerine)
2001	Z-A Yapım tarafından SAS3 veya SAS Küp isimli ilk bilgisayar tabanlı küp oda tasarlandı
2003	Los Angeles IEEE VR Konferansı
2004	Chicago IEEE VR Konferansı
2007	Google Street View uygulamasını duyurdu.
2010	Palmer Luckey tarafından ilk Oculus Rift prototipi duyuruldu.
2013	Valve Sanal Gerçeklik teknolojisine içerik depolanan platformunu geliştirdi.
2014	Valve SteamSight prototipini duyurdu ve 2016'da satışa çıkaracağını bildirdi.
2014	Facebook 2 milyar dolar karşılığında Oculus VR'ı satın aldı.
2014	Sony Marpheus kod aldı projesini alan Playstation VR'ı duyurdu.
2015	Kickstarter Şirketi Gloveone için açtığı yatırım kampanyasında 150.000 doları aşarak başarıya ulaştı.
2015	HTC ve Valve şirketleri HTC vive ve kontrolleri duyurdu.
2016	En az 230 şirket VR teknolojisini geliştirmeye odaklandı.
2017	Sony sahip olduğu VR teknolojisine benzer kablosuz VR teknolojisi için patent alımı yaptı.

Sanal gerçeklik teknolojisinin oluşumunda üç donanım sistemleri yer alır. Bunlardan birincisi görüntüleme donanımlarıdır. Sanal gerçeklik de ekran veya monitör önemli bir görev üstlenir. Kullanıcıya sanal bir dünyayı gezdirebilmede, kullanıcının sanal olanı deneyimlemesinde, görsel bir imkân sağlayan sistemdir. Görüntüleme aygıtları, "Masaüstü

Sistemler (Monitör), Görüntü Başlıkları (HMD), Eğimli Ekran ve Başlıklar (Dome), Görüntü Odaları (CAVE), Mekanik Bağlantılı Görüntü Başlıkları (BOOM), Mobil Görüntüleme (PALM vb.)” şeklinde sıralanabilir (Çoruh, 2011, s.23). Sanal gerçeklik deneyimi yaşamak için günümüzde yoğun olarak kullanılan görüntüleme donanımları, HMD ve CAVE donanım sistemleridir. Görüntüleme başlıkları HMD (Head-Mounted Display) kullanıcıyı fiziksel ortamdan izole ederek tam anlamıyla sanal gerçeklik deneyimine ulaştırması bakımından en etkin sistemlerden birisidir. CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) görüntü odaları ise kullanıcıya hiper-gerçek bir deneyim yaşatması bakımından profesyonel bir sanal gerçeklik ortamı sağlar.

Sanal gerçeklik teknolojilerinde kullanılan ikinci donanım aygıtları ise hareket yakalama veya izleme donanımlarıdır. Sanal gerçeklik deneyiminin gerçekleşmesi için kullanıcıyla etkileşime geçebilmede gerekli olan donanım sistemlerini kapsar. Sanal gerçeklikte etkileşim en temel unsurlardan birisidir. Bu sebeple kullanıcının hareket izleme aygıtları kullanılarak yazılıma gönderilen hareket sinyali verileri sayesinde kullanıcının hareket ve tepkilerini, anlık olarak bilgisayar ortamında tekrar hesaplayarak, sanal ortamda var olan nesneler ile etkileşime geçmesine yardımcı olur. Aynı zamanda bu hareket yakalama donanımları giyilebilir teknolojiler olarak adlandırılmıştır. Hareket yakalama teknolojileri türlerine göre altı grupta incelenmiştir. Bunlar; “Mekanik, Elektromanyetik, Akustik (Ultrasonik), Optik, Atalet/eylemsizlik sistemleri (Jiroskop ve İvmeölçer vb.), GPS” olarak sınıflandırılır (Çoruh, 2011, s.29).

Sanal gerçeklik teknolojilerinde kullanılan üçüncü donanım aygıtları ise etkileşim cihazları veya girdi aygıtlarıdır. Etkileşim cihazları ise kullanıcının sanal ortamda gerçekleştirmek istediği eylemlerin yazılıma iletilmesinde etken bir donanım aygıtları olarak geçer. Örneğin bir veri eldiveni kullanılarak sanal ortamda bulunan nesneye dokunabilme olanağını sağlayan etkileşim girdi aygıtlarıdır. Girdi aygıtlarını sınıflandırmak gerekirse “2 ve 3 Boyutlu Fare, 2 ve 3 Boyutlu Joystick (Oyun çubuğu), Veri Eldivenleri, Manevra Kolları, 2B Trackball ve 3B Spaceball” donanım aygıtlarıdır (Çoruh, 2011, s.35).

Sanal gerçeklik teknolojisinin sanat ortamına entegrasyonu çok yenidir. Ancak gerçeklik yanılsaması oluşturma düşüncesi Antik Yunan sanatına kadar, çok eski tarihlere dayanır. Kuruüzümcü (2007, s.93) bu konu ile ilgili olarak “çeşitli coğrafya, felsefe dönemlere ait pek çok sanat biçimi, uzamın tanımlanmasında ya da temsiliinde zamanın ve çoklu görüş açılarının çeşitli olanaklarını araştıra gelmiştir”. Bu ifadeden yola çıkarak, gerçeklik yanılsamasının sanat tarihi içerisinde gerçekliğin ifade edilmesinin farklı yöntem ve metotlarının geliştirilmesine ve gerçekliği görselleştirme yöntemlerindeki araştırma sürecine vurgu yapar.

Sanal gerçeklik teknolojileri ilk olarak askeri, sağlık ve eğitim alanlarında kullanılmasına karşın günümüzde birçok bilim alanına yayılmış durumdadır. Günümüzde daha çok eğlence alanında hizmet veren sanal gerçeklik teknolojileri, tasarım ve sanat alanında da etkisini göstermiştir. Kullanıcıya fiziksel ortama alternatif yeni ve sanal bir ortam sunması sebebiyle sıklıkla tercih edilir bir duruma gelmiştir. Örneğin sanal gerçeklik teknolojileriyle kullanıcı bir film izlerken filmin içerisinde yaşaması, bir konser ortamında sanal olarak var olabilme imkânı sağlaması veya sanat müzelerini, sanat galerini anlık olarak sanal ortamda istediği şekilde dolaşabilme imkânı oluşturması açısından sanal gerçeklik teknolojilerine olan talep oldukça fazla arttırmıştır (Aydoğan ve Kaplanoglu, 2020, s.84).

Sanal gerçeklik teknolojisine olan bu talep sanat alanında da görülmekte ve günümüzde sıkça tercih edilen bir araç konumuna yükselmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri başlangıçta sanat alanında enstalasyon veya mekânda kurgu gibi işlevler için tercih edilirken günümüzde başlı başına sanatın yeni bir aracı olarak dijital sanatların arasında yerini almaktadır. Jerald, sanal gerçekliği iki yönüyle ele alır. Jerald'ın düşüncesinde sanal gerçeklik hem bilim hem de sanat olarak yer alır. Sanal gerçekliği bilim olarak değerlendirmesinin sebebi kullanıcının deneyimini geliştirmek için fikirlerinin test edilerek veri toplaması yoluyla verilerin analiz edilmesinde imkân tanınmasıdır. Jerald'ın (2016, s.373) Sanal gerçekliği sanat olarak değerlendirmesi ise şu şekildedir;

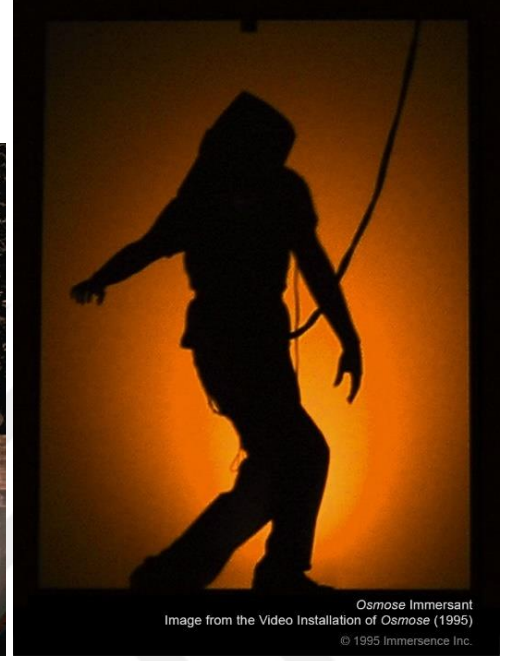
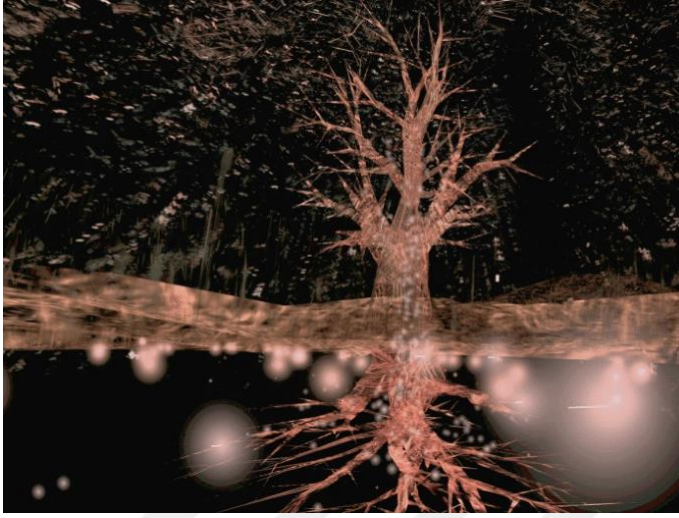
VR bir sanattır çünkü sağduyuya, temel kurallara, kültürel metaforlara, yaratıcı düşünceye vb. dayalı yeni deneyimler yaratmada üretken olmalıyız. Gerçek dünyanın kurallarının çoğunu ortadan kaldırır; VR yenilik gerektirir. Kaliteli bir VR deneyimi oluşturmak, yalnızca bir dizi algoritmayı optimize etmekle ilgili değildir. Yaratılışın arkasındaki insanlar için, yanlış şeyleri mükemmel bir şekilde tasarlamak yerine, doğru şeyleri tasarlamaya karar vermek daha zorunludur. VR tasarımcıları, gerçekçi veya büyümlü olsun, neyin yararlı olduğunu bulmaya çalışır.

Sanal gerçeklik teknolojilerinin sanat alanında kullanılmasına dair ilk örneklerini ortaya çıkaran ve sanal gerçekliği sanatsal ve kavramsal anlamda kullanan ilk sanal gerçeklik sanatçısı olarak da anılan Char Davies'in 1995 yılında gerçekleştirdiği "Osmose" (Şekil 63) ve "Ephémère" isimli sanal gerçeklik ortam odaklı çalışması, önemli bir noktada yer alır. Sanatçı "Osmose" isimli bu çalışmasında, stereoskopik 3B bilgisayar grafiği ve uzamsallaştırılmış 3B ses gibi ileri teknolojilerden faydalanarak oluşturmuştur. Ayrıca bu çalışmasında katılımcı izleyicinin sanal ortamı deneyimleyebilmesi için nefeslerini ve dengelerini kaydeden başa takılan bir VR gözlüğü ve hareket takip yeleği kullanılmıştır. Orman, akarsu, gölet, toprak gibi doğa unsurları gerçek zamanlı bir şekilde sanal ortamda sunularak doğaya bir atıfta bulunarak

gerçekleştirilmiştir. “Osmose, nefesin bir arayüz aracı olarak, saydamlığın da gerçek-zamanda kullanıldığı ilk sanal ortamdı. Asıl olarak 2002’de, büyük bir bilgisayarda işletilmek üzere tasarlanmış olan Osmose ile onun kendisinden sonraki örneği Ephemere, daha sonra PC’de işleyecek şekilde yeniden yazılmışlardı” (Wands, 2006, s.28).

Şekil 63

Char Davies, Osmose, 1995, Sanal Gerçeklik Ortam Odaklı Çalışma



(Char Davies, 1995)

Sanal gerçeklik teknolojisi sanatta simülasyon ortamının oluşmasında önemli bir yere sahiptir. Sanal gerçeklik teknolojileri sayesinde sanatçılar, fiziksel gerçekliği yapay bir şekilde yeniden üreterek ya da alternatif bir sanal gerçeklik oluşturarak, gerçekliğin yansımalarını sanal ortama taşıyarak, sanat alanına yeni bir boyut kazandırmıştır. Ayrıca sanatta fiziksel olarak var olan sınırların aşılmasına imkân tanımakla birlikte çeşitli modellemeler sayesinde duylara etki edebilecek bir ortam geliştirmiştir. Sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla üretilen çalışmaların hemen hemen hepsinde, dijital ortamın olanaklarından yararlanılmıştır. Ayrıca sanatçıya geri alma, yapılan 3B modeli büyütüp küçültebilme, aynı modeli çeşitli doku ve renklerde çalışma imkânını ortaya çıkarmıştır. Sanal gerçeklik teknolojileri ile yapılan çalışmalarda, geleneksel sanat araçlarının hemen hemen hepsinden sanal gerçeklik uygulamaları sayesinde yararlanılabilmektedir. Ayrıca hazır nesnelerin de sanal olarak uygulamalarda mevcut olması, sanatçıyı yeni deneyim olanakları sağlayarak yeni çalışmaların üretimine imkân tanır (Aydoğan, 2021, s.203).

Geleneksel anlamda resim yapma yöntemi, sanal gerçeklik teknolojileri sayesinde sanal ortama taşınarak, sanal ortamda resim yapma imkânını sağlamaktadır. Bununla ilgili olarak Rus

sanatçı Anna Zhilyaeva, boyalı heykel olarak adlandırdığı çalışmalarını ortaya çıkarmıştır. Tilt Brush, Masterpiece ve Anim VR gibi sanal gerçeklik uygulama yazılımlarını kullanarak gerçekleştirdiği çalışmalarında, resim ve heykel disiplinindeki öğeleri kullanarak sanal gerçeklik ortamında üretilen çalışmaları anlık olarak kaydedip sergilemiştir (Aydoğan ve Kaplanoğlu, 2020, s.85). Anna Zhilyaeva'nın çalışmalarına İstanbul Büyükşehir Belediyesi iş birliği ile 10 Kasım 2020'de gerçekleştirdiği "Mustafa Kemal Atatürk" (Şekil 64) portresi örnek olarak verilebilir.

Şekil 64

Anna Zhilyaeva, M. Kemal Atatürk, 2020, Sanal Gerçeklik Teknolojisiyle Resim



(Anna Zhilyaeva, 2020)

Tıpkı Anna Zhilyaeva gibi sanal gerçeklik teknolojisinden yararlanarak geleneksel anlamda çalışmalar üreten İngiliz portre sanatçısı Jonathan Yeo, sanal gerçeklik ortamında ürettiği otoportre çalışmalarıyla ön plana çıkmaktadır. Sanal gerçeklik ortamında ürettiği çalışmalarını sonradan 3B yazıcılar aracılığıyla çıktısını alarak geleneksel anlamda kalıp alma işlemleri gerçekleştirerek heykellerini ortaya çıkarmıştır (Ballı, 2021a, s.73). Türkiye'de ise Muse VR isimli sanal gerçeklik kuruluşunun öncülüğünde sanatçı Devrim Erbil'in eserlerinin

sanal gerçeklik ortamına uygulanarak İstanbul 42 Maslak Art!Space Galeries’de 2018 yılında sergilenen bir proje olarak izleyiciye sunulmuştur. Sergide izleyiciler sanal gerçeklik ortamı sayesinde Erbil’in eserleri arasında dolaşabilme imkânı bulmuşlardır. Bu sebeple de izleyici pasif bir konumdan çıkarak aktif katılımcı rolüne geçmiştir (Aydoğan ve Kaplanoğlu, 2020, s.86).

Şekil 65

Jonathan Yeo, Oto-portre, 2017, Sanal Gerçeklik Teknolojisiyle Heykel



(Jonathan Yeo, 2017)

Sanal gerçeklik teknolojisiyle üretilmiş bir diğer eser örneği ise performans sanatının öncüsü, Marina Abramoviç’in 2018’de sanal olarak gerçekleştirmiş olduğu performansı “Rising” (Şekil 66) isimli performansı verilebilir. Bu projede izleyici konumundaki kullanıcılar, sanal Abramoviç ile iletişime geçebilirler. “Ardından kendilerini eriyen kutup buzullarının dramatik bir sahnesiyle çevrili bulurlar. Abramoviç, izleyicileri çevrelerindeki dünya üzerindeki etkilerini yeniden gözden geçirmeye çağırıyor ve tanktaki suyu azaltan çevreyi destekleme sözü vererek onu boğulmaktan kurtarıp kurtarmamayı seçmelerini istiyor” (Acute Art, 2018, p.3). Acute Art iş birliğinde ortaya çıkan bu performansta, Abramoviç’in bir avatarının cam bir tankın içinde yavaşça suyun dolduğu ve bir etkileşimli performans olarak iklim değişikliğinin yıkıcı etkilerini göstermek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Şekil 66

Marina Abramoviç, Rising, 2018, Sanal Gerçeklik Teknolojileriyle Performans



(Marina Abramoviç, 2018)

Marina Abramoviç, Jeff Koons, Anish Kapoor, Olafur Eliasson, Rosie Summers, Christo ve Jeanne-Claude gibi ünlü çağdaş sanatçıların sanal gerçeklik teknolojileriyle ürettiği çalışmalar mevcuttur. Anish Kapoor'un "İnto Your Self, Fell" isimli sanal gerçeklik çalışması da Acute Art iş birliği çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Yine Acute Art iş birliği çerçevesinde Jeff Koons'un "Phryne" isimli sanal gerçeklik eserini örnek olarak verilebilir. Metalik bir etkide üretilen balerin 2017'de New York'ta üretilen oturan balerine benzer niteliktedir. Koons'un ikonik olan metal heykelleri, sanal gerçeklik teknolojisiyle canlandırılarak anlatılmıştır. Bu örneklerden hareketle özellikle resim ve heykel gibi disiplinlerin simüle edilerek sanal gerçeklik ortamına taşınmıştır. Bu sebeple gerçekliğin yitimi veya gerçekliğin sanal ortamda yeniden üretildiği bu yeni gerçeklik teknolojileri, sanat alanında rahatça kullanılabilir bir teknoloji olarak sanatçıların kullanım alanına sunulmuştur.

Artırılmış Gerçeklik.

Sanal gerçeklik teknolojisinin üç temel ayrımlarından ve kavramlarından biri olan Augmented Reality, Türkçeye Artırılmış Gerçeklik olarak çevrilen bu kavram sanal gerçeklik ile aynı anlamı ve düşünceyi taşıyormuş gibi gözükse de aslında her iki kavramda farklı anlamlar ve içerikler barındırmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisinin daha mobil ve daha ergonomik taşınabilir seyyar bir teknolojiyi barındırması VR ile AR teknolojilerinin birbirinden farklı olarak ayrıştığı en temel ve en basit özelliklerindendir. Aslında AR teknolojisi sanal ortamların veya daha yaygın kullanımıyla sanal gerçeklik teknolojisinin bir versiyonu olarak geçer. Sanal gerçeklik teknolojileri kullanıcıyı daha sentetik veya yapay bir ortamın içine sokarak kullanıcıyı gerçeklikten ayırır. Bu noktada hiper-gerçeklik dediğimiz durum ortaya çıkar. Sanal gerçeklik teknolojilerinde gerçek tamamen sanal ortama aktarılmıştır. Kullanıcı

sanal gerçeklik teknolojileri sayesinde oluşan bu yapay ortamı deneyimler. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinde ise gerçek ortamın üzerine bindirilmiş veya gerçek dünya ile birleştirilmiş sanal nesnelerin kullanıcı tarafından gerçek veya fiziksel ortamdan kopmadan deneyimleyebildiği bir ortam sunar. Aslında AR teknolojileri, gerçekliği tamamen değiştirmek yerine gerçekliği tamamlamak veya ideal olarak gerçek ile sanal nesnelerin aynı mekânda veya ortamda var olabilmesi imkanını sunar. Bu sebeple de AR teknolojileri bir bakıma sanal olan ile gerçek olan arasında bir köprü veya orta yol olarak düşünülebilir (Azuma, 1997, s.2).

Artırılmış gerçeklikte insan duyuları bakımından hem gerçek hem de sanal olanın farkında olur. İngilizcede ‘Augmented’ olarak geçen bu kavram bir şeyi eklemek veya bir şeyi artırmak anlamını taşır. “Gerçeklik ortamına sanal bilgilerin eklenmesi biçiminde düşünülecek olan ‘augmented’ kelimesi Türkçeye ‘artırılmış’ olarak çevrilmiştir. Fiziksel ortamın gerçekliğine veri eklemek dolayısıyla ‘gerçekliği artırmak’ şeklinde açıklanabilir” (Aydoğan, 2021, s.134). Siber uzay Terimleri sözlüğünde artırılmış gerçeklik, “üzerine bilgi yansıtılabilen saydam camların ya da başa takılan aygıtların kullanıldığı görüntü sistemi. Kullanıcının gerçek dünyaya bakış açısını bozmadan, ekrana getirilmiş haritalar, alfa sayısal değerler gibi verilerin izlemesini sağlar” (Cotton ve Oliver, 1994, s.22). Artırılmış gerçekliğin diğer tanımlarında ise, “Artırılmış gerçeklik, özellikle grafik tasarım alanıyla ilgili olarak bilgisayar destekli yaratılmış verilerin, görsel, işitsel, dokunsal, kokusal duyular ile duyu işleyen somatik sinir sistemi dâhil gerçeğin yükseltilerek algılarla deneyimlenme etkileşimidir” (İpek, 2020, s.1062). “Artırılmış gerçeklik, öğelerin ses, video, grafik veya haptik gibi bilgisayar tarafından oluşturulan veya çıkarılan gerçek dünya duyusal girdileri tarafından üst üste getirildiği fiziksel, gerçek dünya gerçekliğinin geliştirilmiş bir versiyonudur” (Schueffel, 2017, s.3).

Sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik arasındaki durumun farklı yönlerine kısaca değinmek gerekirse, aslında iki farklı kullanım alanına sahip olan teknolojiler olarak karşımıza çıkarlar. VR teknolojilerinde kullanıcı tamamen sanal ortama çekilir ve bu sanal ortamda kendi bedenini göremez sensörler ve hareket takip cihazları sayesinde kullanıcı hareketlerini eş zamanlı olarak sanal ortamda gerçekleştirebilir. Ancak artırılmış gerçeklikte bu durum tamamen farklıdır. Çünkü artırılmış gerçeklikte kullanıcı kendi bedeninin farkındadır. Hareketlerini fiziki ortamda gerçek zamanlı olarak kontrol edebilir. VR kullanıcıya sanal ortamda varlık hissi yaşatır. AR ise gerçek fiziki ortamda varlık hissini artırmayı amaçlar. VR teknolojilerinde kullanıcıyı yeni bir ortama sokmasına karşın AR teknolojileri kullanıcıyı tam anlamıyla yeni bir ortama çekmez ve aksine var olan fiziki kendi gerçekliğine katkıda bulunur. Artırılmış gerçeklikte var olan fiziksel ortama 3B görüntü, ses ve biçimler katarak fiziki gerçekliğin algısını artırır. “Artırılmış gerçeklikte amaç; fiziki gerçeklik algısıyla elde edilen

bilgiye sayısal bir bilgi eklemesi yapmaktır. Böylece kullanıcının algısının kuvvetlendirilerek hedef mekân, yapı ya da obje ile alakalı daha fazla bilgiye sahip olması hedeflenmektedir” (Coşkun, 2017, s.63).

Artırılmış gerçeklik teknolojileri, sanal gerçeklik teknolojilerinde olduğu gibi askeri ve tıp alanları başta olmak üzere eğitim, eğlence, tasarım, mimari, sanayi, endüstri, reklam, havacılık, otomotiv ve ticaret gibi hemen hemen her alanda kullanılabilir hale gelmiştir. Artırılmış gerçeklik terimi ilk olarak 1990 yılında Thomas P. Caudell tarafından adlandırılmış ve terminolojiye kazandırılmıştır. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin tarihsel sürecine değinmek gerekirse 1900'lere kadar uzanmaktadır. Artırılmış gerçeklikle ilgili ilk kavramsal düşünceler L. Frank Baum'un 1901'de yayınlanan “Ana Anahtar (The Master Key)” adlı romanında görülmüştür. “Baum bu romanında “Karakter İşaretleyicisi” olarak tanımladığı, gerçek dünyaya dijital veri aktaracak olan bir gözlükten bahsetmiştir. Bu gözlüklerle bir insana bakıldığında gözlük, karşıdaki kişinin karakter yapısını gösteren işaretlemeler yapmaktadır” (Yıldırım, 2019, s.29). Sonrasında Morton Heing'in 1956 yılında “Sensorama” ismini verdiği sanal gerçeklik simülasyonunun gelişimi, 1968 yılında ortaya çıkan “Demoklesin kılıcı” olarak Ivan Sutherland tarafından adlandırılan sanal gerçeklik gözlüğünün buluşu, sanal gerçeklik teknolojilerinin öncülüğünde artırılmış teknolojilerinin ortaya çıkmasında önemli bir rolü vardır. Askeri alanda kullanılmak üzere uzaktan kontrol sistemleriyle yapılan çeşitli uçuş denemeleriyle ortaya çıkan cihazlar akla gelmektedir.

1990'lara gelindiğinde ise artırılmış gerçeklik teknolojileri günümüzde kullanılan formuna tam anlamıyla kavuşmuştur. Tom Caudell ve David Mizell iş birliği ile uçak üretimini kolaylaştırmak ve hızlandırmak amacıyla başa takılabilen bir cihaz ortaya çıkararak (bu gözlük sanal gerçeklik gözlüğünden farklı olarak gerçek dünya ile içerisine yüklenen verinin birbiriyle eşleşmesi üzerinedir) endüstriyel amaçlı kullanılan bu icat, artırılmış gerçeklik teknolojisine önemli bir örnektir. 1992'de ise işlevsel olarak başarıya ulaşmış ilk artırılmış gerçeklik sistemi icat edilmiştir. Louis Rosenberg tarafından ‘Virtual Fixtures’ ismi verilen ilk duyuşsal artırılmış gerçeklik teknolojisi sistemi ortaya çıkarılmıştır (Ballı, 2021b, s.179).

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin donanımlarına değinmek gerekirse öncelikle ekranlar, gözlükler, el cihazları, uzamsal sistemler, hareket takibi ve bilgisayar gibi ana donanımları sıralamak mümkündür. Ekranlardan kasıt HMD ve OHMD, gözlüklerden kasıt ise akıllı gözlükler, uzamsal sistemler: projeksiyon, hareket takip cihazları: sensörler ve el cihazlarından kasıt ise tablet, telefon gibi mobil cihazlar artırılmış gerçeklik teknolojilerinin donanım sistemleri içerisinde yer alır. Yazılım sistemlerine değinmek gerekirse ARKIT ve

CORE ML, ARML 1.0 (Augmented Reality Markup Language) vb. yazılım uygulamaları verilebilir (İpek, 2020, s.1063).

Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin oyun ve eğlence alanında kullanılan en önemli ve en büyük örneği Pokemon Go isimli artırılmış gerçeklik oyun tabanlı bir oyun uygulamasıdır. Konum tabanlı bir oyun yapısına sahip olan Pokemon Go, Pokemon Company ve Niantic firmasının iş birliğiyle geliştirilmiş İos ve Android mobil cihazlara yüklenebilen ve 2015-2016 yıllarında dünya çapında tanınmış bir artırılmış gerçeklik uygulama tabanlı oyundur. Bu oyunda oyuncular, gerçek ortamla sanal ortamın birleştiği arayüzde sanal olarak üretilmiş olan Pokemon hayvanlarını avlamaya çıkmakta ve bunu yaparken gerçek mekândan yararlanmaktadırlar. Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kolay erişilebilir, Tablet ve telefon gibi mobil cihazlarda kullanılan uygulamalar sayesinde eğitim alanında ve müzelerde sıkça tercih edilen bir teknoloji haline gelmiştir. “Bu uygulamaların en sık karşımıza çıktığı alanlardan biri de sanat, tarih ve kültürel miras alanlarında, özellikle de enformasyon çağının kültürel alandaki en önemli ögesi konumunda olan müzelerde karşımıza çıkmaktadır” (Toprak, 2021, s.179). Başlangıçta artırılmış gerçeklik teknolojisi müzelerde bulunan eserler için izleyicinin eser hakkında kolayca bilgi edinmesini sağlayacak ve ziyaretçilerin deneyimini artırmak amacıyla kullanılmasına karşın, sanal müze düşüncesinin hâkim olması sebebiyle uygulamalar yolu ile müzeler sanal ortama tam anlamıyla taşınarak kullanıcıya istediği ortamda eseri inceleme veya deneyimleme imkânı sağlamıştır.

Sanat alanında artırılmış gerçeklik teknolojileri genel olarak sergileme yöntemi olarak tercih edilen ortam odaklı bir sanat biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak müzeler, sergi ve galerilerde artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanılmasına ek olarak sanatçıların bireysel çalışmalarının da kullanmaya başladıkları görülür. “Üç boyutlu görüntüler yaratmak ve bunu sanatsal bir ifade biçimi ya da dışavurumu olarak sunmak; AR alanının zenginleşmesine, ilginin artmasına, günlük kullanımda rol oynamasına, sektörel düzeyde işlevsel yaratıcı çözümler getirilmesine katkı sağlamıştır” (Aydoğan, 2021, s.138). Çalışmalarında artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmaya başlayan ilk isimler arasında Jhon Craig Freeman, Joseph Farbrook, Will Papenheimer ve Zachary Brady gibi sanatçılar, artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak çalışmalarını üretmişlerdir. Jhon Craig Freeman’ın ‘School Shootings eMorial’ isimli çalışması önemli örnekler arasında yer alır. 2013’te yapmış olduğu bu çalışmada Amerika’da bir okula düzenlenen silahlı saldırıda vefat eden öğrenciler için yapılmış bir sanal anıt olma özelliğini taşımaktadır. Basit bir artırılmış gerçeklik uygulaması olan bu çalışma mobil cihazlardan akıllı telefonlar ve tabletler için tasarlanmıştır. Washington DC’de yer alan uluslararası alışveriş merkezinin ABD Başkent Binası’nın hemen batısındaki boş araziye sanal olarak

konumlandırılmıştır. İzleyiciler artırılmış gerçeklik tarayıcılarını telefonlarında açarak çalışmaya ulaşabilmektedirler.

Şekil 67

Jhon Craig Freeman ve Gerg Ulmer, School Shootings eMorial, 2013, Artırılmış Gerçeklik



(Jhon Craig Freeman ve Gerg Ulmer, 2013)

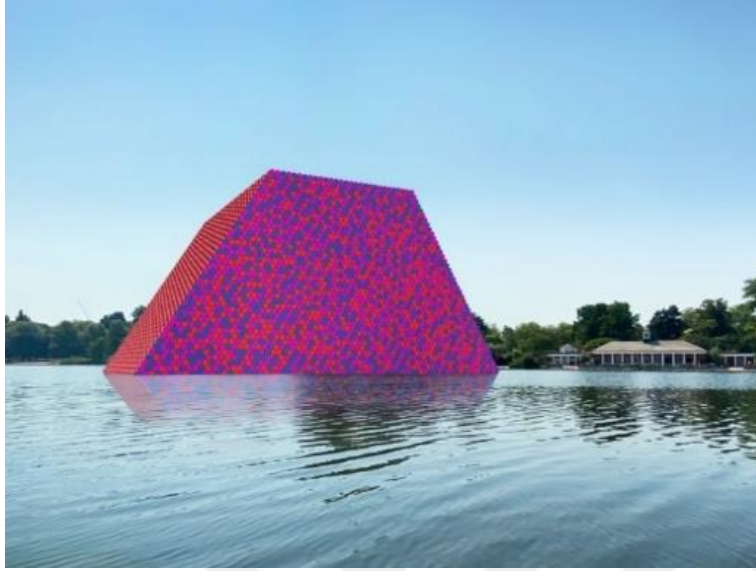
Joseph Farbrook'un 'Amorphous Ball' isimli çalışması ise yine artırılmış gerçeklik teknolojisiyle üretilen çalışmalara verilebilecek önemli örnekler arasında yer alır. "Sonsuz sayıda form alabilen sanal ve kinetik bir kırmızı kürenin ontolojik etkileşimi üzerinden çıkarımlarda bulunmaktadır. Amorphous Ball çalışması, Freeman'ın kullandığı konum bilgisi verilerinin aksine akıllı telefonların kameralarının algılayabileceği form ve çıktılara duyarlı bir şekilde deneyimlenebilmektedir" (Ballı, 2021b, s.185). Will Papenheimer ve Zachary Brady'nin iş birliğinde gerçekleşen 'Drawing Constellations' isimli çalışma hareketli bir enstalasyon çalışması örneğini artırılmış gerçeklik teknolojisiyle izleyicisine sunar. Carla Gannis'in 'Selfies Drawings' sanatçının dijital çizimler ve artırılmış gerçeklik yoluyla gerçekleştirdiği, 52 hafta boyunca tamamlanan 52 dijital çizimden oluşan bir kitap olma özelliğini taşır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisiyle üretilmiş en güncel örnek çalışmalara değinmek gerekirse kuşkusuz enstalasyon sanatının en önemli sanatçılarından olan Cristo ve Jeanne-Claude'un Londra Mastaba heykelidir. Anıtsal çalışmalarıyla ünlü ve çevresel sanat anlayışını benimseyen Cristo vefat etmeden önce planlanan "Londra Mastaba AR", Cristo ve Jeanne-

Claude'un son büyük ölçekli kamusal sanat heykelini artırılmış gerçeklik uygulamasıyla ziyaret edenler deneyimleyebilmektedirler.

Şekil 68

Cristo ve Jeanne-Claude, Londra Mastaba AR, 2020, Artırılmış Gerçeklik

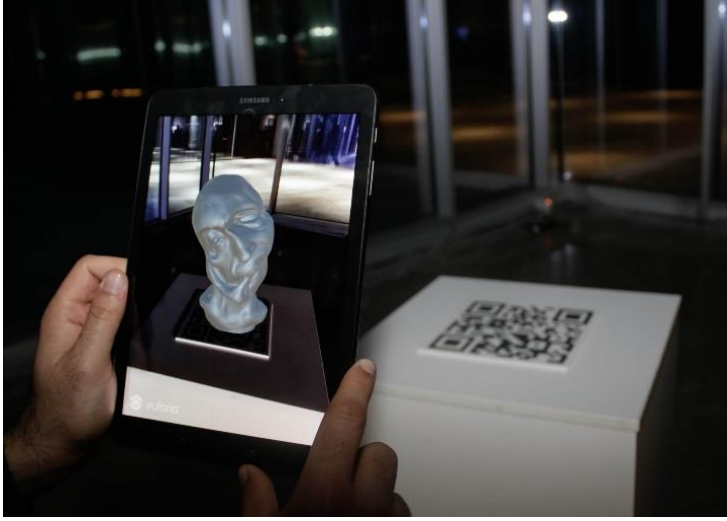


(Cristo ve Jeanne-Claude, 2020)

Artırılmış gerçeklik teknolojisiyle çalışmalar yapan Türkiye’de üretim yapan sanatçı ve akademisyen Özgür Ballı ise 2017 yılında “Band.Prix” sergisi kapsamında üretmiş olduğu sanal grotesk isimli seri çalışmaları artırılmış gerçeklik teknolojisiyle gerçekleştirilmiş sanatsal bir uygulama örneği olarak karşımıza çıkar. Grotesqua Series isimli çalışması, Android işletim sistemlerinde çalışan oboart isimli bir yazılım sayesinde deneyimlenebilmektedir. Özgür Ballı’nın “Newest Media” isimli sergisi yine artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tasarımcı Banu İnanc Uyan Dur’un 2019 yılında gerçekleştirdiği Yarı Gerçek isimli sergisi artırılmış gerçeklik teknolojileriyle üretilmiş bir sergi olma özelliğini taşır (Ballı, 2021b, s.189).

Şekil 69

Özgür Ballı, *Grotesqua Series-I*, 2017, Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Uygulaması



(Özgür Ballı, 2017)

Şekil 70

Özgür Ballı, *İnternet*, 2021, Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Uygulaması



(Özgür Ballı, 2021)

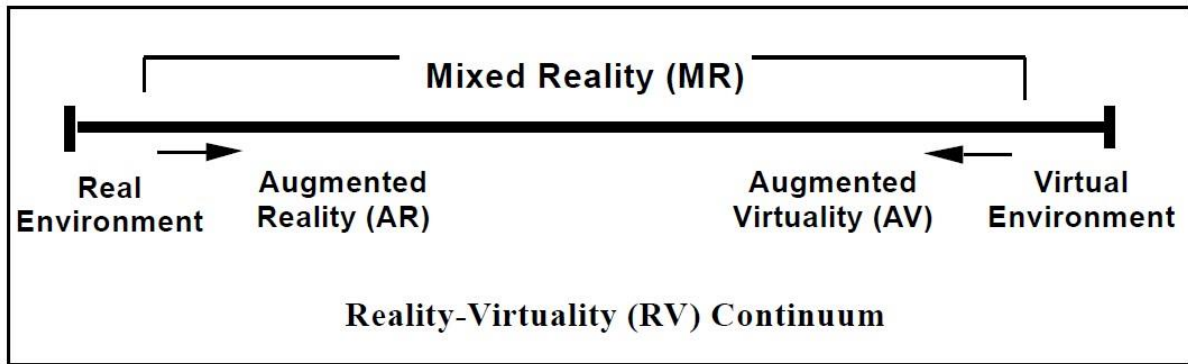
Karma Gerçeklik.

İngilizcede Mixed Reality (MR) olarak geçen ve Türkçeye karma gerçeklik olarak çevrilen, gerçek ortamı kapsayarak, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi diğer gerçeklikleri de kapsayan geniş bir kavramdır. Merriam-Webster sözlüğünde karma kelimesi, “birden fazla türün özelliklerinin birleşimi, birden fazla türden veya bireyden oluşan veya bunlardan oluşan tutarsız, uyumsuz veya aykırı unsurlar da dâhil veya bunlarla birlikte iki veya

daha fazla tür veya cinsten türetme” şeklinde tanımlanmaktadır (Merriam-Webster, t.y., paragraf.1). T.D.K. da ise karma sözcüğü, “ayrı türden olan öğelerin karıştırılmasıyla oluşmuş, muhtelit” olarak tanımlanmaktadır (T.D.K., t.y., paragraf.1). Ancak buradaki karma gerçeklik sözcüğü sadece artırılmış gerçeklik ile sanal gerçekliğin karışımından ortaya çıkan bir olgu değil aksine sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik ortamlarının kapsayıcı üst yapısını oluşturmaktadır. Türkçe anlamıyla bakıldığında karma ifadesi bu noktada, sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik ortamının karışımı gibi bir tanımlı ortaya çıkarmaktadır. Ancak karma gerçeklik kavramının asıl tanımı ve anlamı, her iki gerçekliğin bütünleştirmek veya birleştirmek amacıyla ortaya çıkarılmış bir kavramdır. Bu kavram ilk olarak 1994 yılında Milgram ve Kishino tarafından karma gerçeklik ve artırılmış sanallık olarak adlandırılan iki yeni terimle birlikte “Simplified representation of a RV Continuum” (Şekil 71) olarak adlandırdığı bir görsel ile tanımlanmıştır (Milgram ve Kishino, 1994, s.283).

Şekil 71

Milgram ve Kishino, Simplified representation of a Reality-Virtuality Continuum



Karma gerçekliğin genel bir tanımını yapmak gerekirse, “videoyla geliştirilmiş grafikler ile grafiklerle geliştirilmiş video arasındaki tüm sürekliliği kapsamaktadır” (Tamura vd., 2001, s.2). Ancak bu tanım, karma gerçeklik teknolojilerini veya sistemlerini tanımlamak için yeterli gözükmemektedir. Karma gerçeklik, sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik kavramları ile çok kolay bir şekilde karıştırılmasına karşın bir okadar kolay bir şekilde ayrıştırılabilmektedir. Kavramlar arasında genel bir değerlendirme yapmak gerekirse sanal gerçeklik sistemleri, kullanıcıya tamamen sanal bir ortam sağlamakta ve yapay bir dijital ortama daldırmaktadır. Artırılmış gerçeklik ise sanal ortamda üretilmiş yapay nesneleri fiziki reel ortama aktararak sanal ortamı fiziki ortama bindirmektedir. Karma gerçeklik sistemlerinde ise hem VR hem de AR sistemlerinin yapılarını bütünleştirerek yeni gerçeklik teknolojilerinin bir üst yapısını oluşturmaktadır (İpek, 2019, s.116). “Karma gerçeklik aygıtları, kullanıcılara hem Sanal Gerçeklik hem de Artırılmış Gerçeklik hakkında birleşik bir deneyim sunar. Hologramlar, çevre

ile etkileşim için kullanılır ve yakın çevrede dijital bir dünya yaratmamıza yardımcı olur, böylece doğada holografik olan bağımsız bir bilgisayar oluşturur” (Mehta vd., 2018, s.4).

Bir başka tanımlamaya göre ise karma gerçeklik, “bir tür sanal gerçekliktir, ancak gerçek dünyayı sentetik elektronik verilerle güçlendiren artırılmış gerçeklikten daha geniş bir konsepttir. Karşı tarafta, sanal ortamı gerçek dünyadan verilerle zenginleştiren veya güçlendiren bir terim, artırılmış sanallık vardır. Karışık gerçeklik, artırılmış gerçeklikten artırılmış sanallığa bir sürekliliği kapsar” (Tamura vd., 2001, s.66).

Bu tanımlardan yola çıkarak karma gerçeklik sistemlerinin kullanıcıya VR ve AR teknolojilerinden daha geniş bir perspektif sunarak yeni bir gerçeklik algısı oluşmasını sağlar. Bu sebeple de kullanıcının fiziki gerçeklik algısını tam anlamıyla değiştirmek karma gerçeklik teknolojileriyle mümkün olabilir. Karma gerçeklikte sanal ile gerçek tam bir kaynaşma halindedir. Bu sebeple, VR ve AR teknolojilerinin aksine gerçekliğin değişen durumu karma gerçeklik teknolojileriyle ortaya çıkar. Sanal gerçeklik teknolojisinde kullanıcı fiziksel ortamdan koparılmaktadır. Bu durum, gerçeği sanal ortama taşımayla açıklanabilir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinde ise yoğun olarak tek bir sanal nesneye odaklanarak, gerçek ortama taşımaktadır. Karma gerçeklik teknolojileri ise kullanıcıya sanal ile gerçek ortamı kaynaştırma imkânı verir. Bu durumda kullanıcı, daha inandırıcı bir gerçeklik olgusuyla karşı karşıya kalabilmektedir. VR ve AR teknolojileri gözlük ve bilgisayar gibi temel donanımsal yapılara ihtiyaç duyarken karma gerçeklik teknolojileri, VR ve AR teknolojik donanımlarının yanı sıra sensörler, projeksiyon haritalama gibi diğer donanımsal araçlara da ihtiyaç duyabilir. VR, AR ve MR sistemlerine kısaca basit bir örnek vermek gerekirse;

Sanal gerçeklikte gözlük ile bir sanat galerisi fiziksel ortamdan bağımsız olarak o ortamın içindeymiş gibi gezilebilir, artırılmış gerçeklikte o galerideki eserler üç boyutlu olarak fiziksel ortamda görülebilir, karma gerçeklikte ise hem galeride gezilebilir hem eserler üç boyutlu incelenebilir hem fiziksel ortamın farkında olunabilir hem sanal mekânın tüm yapısı ve dokusu hissedilebilir, hem de etkileşimde bulunulabilir (Aydoğan, 2021, s.144).

MR teknolojileri tarihsel olarak yeni olmamasına karşın, VR ve AR teknolojilerine kıyasla çok gelişmiş ileri düzey teknolojik sistemleri barındırmamaktadır. Ancak teknolojinin hızlı gelişimi Sanal gerçeklik teknolojilerine artan yoğun talep ve ilgi sebebiyle oyun eğlence gibi alanlarda sıkça tercih edilmeye başlanmış bir teknolojidir. Oculus Rift, Htc, Vive, Playstation VR ve donanımsal olarak değil de yazılımsal olarak ortaya çıkan Microsoft Mixed Reality Hololens sistemleri, yazılımsal ve donanımsal olarak sektörün önde gelen isimleri arasında yer almaktadırlar.

Sanat alanında MR teknolojileri, VR ya da AR teknolojileri kadar yaygın kullanım alanı bulunmamaktadır. Ancak bu alanda yeni olmasına karşın sanatta gerçeklik ve sanallık konusunda en etkili ve bir arada verilebildiği yeni gerçeklik algısını yaratan bir kullanım alanına sahiptir. Henüz sanatçılar tarafından MR teknolojileri, VR teknolojileri kadar kullanılmamasına karşın sergileme yöntemi olarak tercih edilebilecek potansiyele sahiptir. MR teknolojilerinin sanat alanında kullanılmasının ilk örnekleri, 2017 yılında ilk gösterimi yapılan Mat Collishaw'un "Thresholds" (Şekil 72) isimli MR sergisi verilebilir. 2018 yılında ikinci gösterimi İstanbul'da Yapı Kredi Kültür Sanat'ın ev sahipliğinde gerçekleşmiştir. Eşikler isimli bu sergi 1839 yılında Birmingham King Edward's School'da İngiliz bilim adamı William Henry Fox Talbot tarafından açılan ilk baskı fotoğraf sergisine götürmektedir. Bu sergide izleyiciler dijital mekânda inşa edilmiş sergi salonunu gezebilme, fotoğrafları incelerken nesnelere dokunabilme ve 1839 yılındaki o ortamı hissedebilme imkanına kavuşmaktadır. Her ne kadar basında bu sergi bir Sanal gerçeklik sergisi olarak yansısı da karma gerçeklik sergisinin ilk örneğini oluşturmaktadır (İpek, 2019, s.137).

Şekil 72

Mat Collishaw, Thresholds (Eşikler), 2018, Karma Gerçeklik Sergisinden Görüntü



(Mat Collishaw, 2018)

Geniřletilmiř Gereklik.

Geniřletilmiř gereklik (Extended Reality, XR), gerek ve sanal ortamların bütününi kapsayan AR, VR, MR gibi teknolojilerin tamamını kapsayan bir kavram olup, bu teknolojilerin tamamından yararlanarak gereklięi simülasyon durumuna taşıyan bir teknoloji olarak karřımıza çıkmaktadır. Her ne kadar günümüzde bu teknoloji yaygın olmamasına karřın gelecekte tercih edilen ve vazgeilmez bir teknoloji haline geleceęi düşünölmektedir. Özellikle gelecekte oklu bir deneyim iin VR, AR ve MR teknolojilerinin kapsayıcısı olarak XR teknolojisi önemli bir rol oynayacaktır. Günümüzde bu teknolojilerin maliyetinden dolayı tercih edilmemesine karřın donanım, yazılım vb. sorunlar da giderildięinde bu teknolojilere adaptasyon ok abuk saęlanacaęı düşünölmektedir. Geniřletilmiř gereklik kavramını açıklarken dięer teknolojileri de tekrar ele almakta fayda vardır. VR teknolojisi, gereęi sanal ortama aktaran bir teknoloji olarak çıkmıřtır. AR teknolojisi, sanalı gereęin katmanlarına yansıtarak sunan bir teknoloji olarak ortaya ıkar. MR teknolojileri ise VR ve AR teknolojilerinin tam ortasında yer alır ve hem VR hem de AR teknolojilerini iermektedir. XR teknolojileri bu teknolojilerin tümünü kapsayarak gerek ve sanal dünya arasında insan ve makine etkileřiminin birleřimi olarak ortaya ıkar ve yeni gereklik teknolojileri tanımını ierisinde yer alır.

Geniřletilmiř gereklik dięer yeni gereklik teknolojilerinde olduęu gibi birok sektörde ve iř alanında kullanılan bir teknoloji olarak varlık gösterir. Bařta eęitim, askeri, tıp olmak üzere mobilya sektöründe, tekstil sektöründe kullanılmaktadır. Özellikle eęitim ve askeri alanda öęrencilere simülatif bir ortam olarak sahada eęitim almaları iin kullanılır. İnřaat ve mimarlık gibi alanlarda ise yine önemli bir teknoloji olarak görölürken, eęlence alanında da sıka tercih edilecek bir teknoloji olarak sunulur (Aydoęan, 2021, s.148).

XR teknolojileri aslında dięer teknolojileri kapsayan bir řemsiye terim olarak literatürde yer aldıęı söylenebilir. ünkü dięer teknolojilere oranla daha yeni ve daha sürükleyici bir deneyim oluřturmaktadır. Ancak, XR teknolojisinin kavranması iin öncelikle dięer yeni gereklik teknolojilerinin iyi bilinmesi gerekmektedir. Bu teknolojiler sayesinde insan sanal alan ile evrelendięinde algısı tamamen deęiřecek olup gereklik algısını da sanalın oluřturacaęı bir durum ortaya ıkarır. Geniřletilmiř gereklik teknolojileri, henüz sanat alanında da ok yeni bir kavram olmakla birlikte örnekleri yok denecek kadar azdır. Ancak birok sanatı, XR teknolojileri üzerine alıřmalar gerekleřtirmekte, denemeler yapmaktadır. Gelecekte sanatıların sıka tercih edeceęi bir alan haline gelecek ve Metaverse gibi sanal ortamlarda da yaygın olarak tercih edileceęi öngörölmemektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SANATTA GERÇEKLİK VE SANALLIK ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME

Araştırmanın Metodolojisi

Araştırmanın Amacı.

Teknolojinin gelişimi toplumun her alanına etki ettiği gibi sanat alanı üzerinde de etkili olmuştur. Bilim ve teknolojinin sanatla olan ilişkisi, sanayi devrimiyle başlamasıyla birlikte, bilgisayar teknolojilerinin ortaya çıkışıyla ifade edilebilir. Özellikle sanatın yeni teknik ve yöntemlerle ele alınmaya başlanması, sanatın dijitalleşmesi sürecinde ortaya çıkan dijital sanat ve dijital sanatın formları, sanat ve teknoloji ilişkisini örneklerle sunmaktadır. Bu bağlamda, tez çalışmasında, sanatta gerçekliğin dijital teknolojiler ile birlikte geçirdiği dönüşüme odaklanılmıştır. Günümüz teknolojilerinin ortaya çıkardığı teknik olanaklarla birlikte söz edilmeye başlanan ve gerçekliğin yeniden üretimi olarak da ifade edilmeye başlanan sanallık, çalışmanın ana temasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda gerçekliğin yerini alan sanallık, insanların birçok alanda kullanmaya başladığı bir pratik olarak öne çıkmaya başlamıştır. Antik Yunandan günümüze sanatta gerçeklik düşüncesi veya gerçekçi yanılsama, gerçekçi etki ise sanatçıların sürekli ilgilendiği ve üzerine durduğu konu olarak ortaya çıkmıştır. Bu çerçevede, Baudrillard'un Hiper-Realizm kuramı bağlamında, sanat üzerinde ortaya çıkan simülasyon etkisi ve gerçeğin yerini alan sanallık üzerine çalışmanın yürütülmesi amaçlanmıştır.

Tez çalışmasında teorik tartışmaların yanı sıra sanatta gerçeklik yaklaşımı ekseninde var olan paradigmaların günümüz teknolojisinin sağlamış olduğu olanaklar çerçevesinde, dijital sanatta yeni bir araç olarak kullanılan sanal gerçeklik ve uygulamaları ele alınarak, gerçek ile sanal olan sanatın içerisinde değerlendirilmiş ve sanatın değişen paradigmaları, içerik çözümlemesi yöntemiyle saptanmaya çalışılmıştır. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında nesne, mekân, beden ve izleyici deneyimi üzerinde değişen durum ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda, sanatta gerçeklik ve sanallık olgusu üzerinden, sanal ortamda üretilen eserlerin sanattaki temsilinin ve değişen estetik değerlerin üzerinde durulması hedeflenmiştir. Bu bağlamda, değişen kültürel ve sosyal toplum yapısının ve dijital teknolojilerin olanaklarıyla, sanatçıların üretim sürecinde ortaya çıkardıkları eserlerin, sanal nesne, sanal sanat pazarı ve Metaverse üzerinden gerçeklik ve sanallık ekseninde incelenmesi amaçlanmıştır.

“Sanatta Gerçeklik ve Sanallık Üzerine Bir Çözümleme” başlıklı tez çalışmasının temel problemini oluşturmaktadır. Tez çalışmasının araştırma soruları ise sekiz başlıkta sıralanmıştır:

Araştırma Soruları:

1. Gerçeklik ve sanallık olgularının sanattaki temsili nedir ve sanallık olgusunun günümüz sanatına yansımaları nasıl olmuştur?
2. Sanal gerçeklik teknolojilerinin gerçeklikle ilişkisi nasıl değerlendirilir ve sanal gerçeklik teknolojilerinin sanat alanı üzerindeki yansımaları nasıldır?
3. Sanal ortamda üretilen eserlerin sanat pazarındaki yansımaları nasıldır?
4. Sergileme yöntemi olarak sanal ortam kullanılabilir mi ve sanal ortamın müze ve galeri gibi sergileme alanları üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nasıldır?
5. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal mekân deneyiminden bahsedilebilir mi?
6. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal beden deneyiminden bahsedilebilir mi, sanatçı ve izleyici üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nelerdir?
7. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal nesne deneyiminden bahsedilebilir mi, sanal ortamda sanat eseri üretilebilir mi ve sanal ortamın sanat eseri üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nelerdir?
8. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal ortamda üretilen eserlerde estetik değerden bahsedilebilir mi? estetik düşünce üzerinde ortaya çıkardığı dönüşümler nelerdir?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.

Bu çalışmanın önemi, günümüz yaşam koşullarında ve dünyada büyük bir yere sahip olan teknolojinin getirdiği yeni olanakların sanata ne şekilde yansıdığı ve sanatçıya hangi olanaklar sağladığı ile ilgilidir. Yapılmış olan bu çalışmada, sanatçının yeni bir araç olarak tercih ettiği teknolojik olanakların hem izleyici üzerinde yeni interaktif ortamlar sağlayarak izleyiciyi yeni bir gerçeklik sağlaması hem de reel gerçek ile yapay gerçekliğin ilişkisi bakımından önem taşımaktadır. Aynı zamanda yakın tarihte ortaya çıkan ve günümüzde etkisinin devam ettiği Covid-19 virüsünün yol açtığı pandemi ve sosyal mesafe önlemleri ile birlikte dünyada var olan toplulukların önemli bir kısmının teknolojik imkanların sağladığı olanaklar dahilinde sanal ortamlara yönelmesi ve sanatçıların eserlerini sanal ortamlarda sergilemeyi ve sanatın yeni aracı olarak bilgisayar sistemlerini tercih etmesi bakımından, gerçeklik ile sanallık kavramları çerçevesinde araştırmanın yapılmasının sürecini hızlandırmıştır.

Yukarıda belirtilen gerekçeler ekseninde sanatta gerçeklik ve sanallık olgularını ayrı ayrı konu alan bazı çalışmalar mevcuttur. Ancak bu çalışmalar çerçevesinde konu ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, teknolojinin sürekli gelişmesi veya ilerlemesi sebebiyle bir

gereksinim tespit edilmiştir. Aynı zamanda çalışmalarda, gerçek, sanal, sanal gerçek, karma gerçek gibi kavramların birbirleri arasındaki çelişkiler ve kavram yanılgıları gözlemlenmiştir. Bununla beraber, sanat alanında konu üzerine alanyazının sayısının az ve sınırlı olması sonucu da ortaya çıkmıştır. Bu sebeple yapılan çalışma ile tespit edilen kusurlara odaklanılmış ve alanyazına katkı sağlamaya çalışılmıştır.

Araştırmanın Sınırlılıkları.

Bu çalışmada sanatta gerçeklik ve sanallık olgularının geniş bir alanı kapsaması sebebiyle, araştırmada mekân, izleyici-beden-sanatçı, sanat eseri-nesne ve estetik gibi temel kavramları ekseninde yapılandırılmıştır. Bu kavramlar çerçevesinde gerçeklik ve sanallığın sanat alanı içerisindeki gelişim süreci ve teknolojinin sanata dahil edilme sürecinin nasıl gerçekleştiği üzerine değerlendirmelerde bulunulmuştur. Bu araştırmada konu ile ilgili sergileme yöntemi olarak sanallık çerçevesinde değişen müze anlayışı kapsamında bazı müzelerin örneklerinin verilmesinin yanı sıra ortaya çıkmış sanal sergiler ve galerilerden örnekler verilmiştir. Bu örneklerde sanal müze anlayışının daha çok gerçeklik ve sanallık kapsamında ortaya çıkmış olan bilgisayar donanımları ve yazılımları, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik gibi teknolojik olanaklarla oluşturulmuş hibrit müzeler ile Metaverse evreninin oluşturduğu sanal ortamda açılan müzeler, sergiler ve galeriler ile sınırlandırılması amaçlanmıştır. Özellikle Metaverse evreninin çok yeni olmasından dolayı araştırmanın diğer bir sınırlılığı ortaya çıkmaktadır.

Konuyla ilgili ortaya çıkmış Dünyada ve Türkiye’de yer alan önemli eserlerin görselleriyle sınırlandırılmıştır. Sanatta gerçekliğin değişime uğradığı 20. yüzyıldan itibaren sanatta varlık gösteren yeni yönelimlerin yanı sıra sanatın dijitalleşmesi sürecinde benimsenen teknik, araç ve yöntemler ele alınarak, günümüz sanat anlayışının da dahil olduğu, ortaya çıkmış sanat akımları veya düşüncelerinin oluşturduğu dönemler ile sınırlandırılmıştır. Ancak bu konu kapsamı dışarısında kalan dönemler, sanatsal akımlar ve eylemler konu kapsamı dışında tutulmuştur. Araştırmanın birinci bölümünde sanat ve gerçeklik kavramı üzerinden ortaya çıkan dönemler ve önemli düşünürlerin sanatta gerçeklik üzerine görüşleri ele alınarak gerçekleştirilmiştir. İkinci bölümünde ise sanatın dijitalleşme sürecinde ortaya çıkan dijital sanatların oluşum süreci, dijital sanatın formları ve sanallık kavramının sanat üzerine etkisi ele alınmıştır. Üçüncü bölümde ise araştırmanın ana konusu olan sanatta gerçeklik ve sanallık ilişkisi göz önünde tutularak gerçekliğin sanala, sanalın ise gerçeğe dönüştüğü sergileme yöntemleri, mekân, beden, estetik, dijital sanat eserleri ve sanal sanat pazarı üzerinden ortaya çıkan örneklerin çözümlenmesine yönelik araştırmalar yapılarak sonuca ulaşılması

hedeflenmiştir. Ayrıca bu araştırmada elde edilen veriler araştırma süreciyle sınırlı olup, araştırma, yapıldığı zaman dilimiyle sınırlıdır.

Varsayımlar.

Sanayi devrimi ile yaşanan toplumsal, sosyolojik, bilimsel ve teknolojik değişimler insanların günlük yaşam pratiklerinde algılamalarını, kavrayışlarını değiştirmekte ve etkilemektedir. Özellikle teknoloji, bu değişimin ve dönüşümün en önemli dinamiklerindendir. Bu bağlamda günümüzde ortaya çıkan yeni dijital teknolojiler, sanat ve teknoloji ilişkisi çerçevesinde sınırlılıklarını zorlamakta ve hiç olmadığı kadar hızlı bir biçimde sanatın teknik, yöntem ve kullanım alanları ekseninde ortaya çıkan gereksinimlerini değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Yakın tarihte ortaya çıkan yapay zekâ, sanal gerçeklik, internet ve metaverse gibi konular, sanatta gerçekliğin algılanmasında ve sanat eserine gerçekçi olarak yansıtılmasında bir güce sahip değilken günümüz sanatına kolayca entegre olarak algılarda sınırları zorlayıcı, özgün ve ön görülemez çalışmalar ortaya çıkmıştır.

Bu çalışmada, sanatta teknik ve yöntem bakımından değişime veya dönüşüme neden olduğu ifade edilen ve tezin eksenini oluşturan, sanatta gerçeklik ile sanallık kavramlarının, sanat eserindeki gerçeklik algısına etkisinin, sanal gerçeklik teknolojileri ve Metaverse sanal evreninin ortaya çıkışıyla öne çıktığı düşünülmektedir. Ortaya çıkan Metaverse evreni, sanal gerçeklik teknolojileri ve yapay zekanın, sanat, sanat eseri, izleyici ve sanatçı kimliği üzerine etkisi gibi konular çok yenidir. Sanatçı bu yeni araçları sanata dahil ederek üretim yöntemlerini değiştirmekte, kendi var olduğu gerçeklik düzleminde sınırların bilincinde olarak doğadan, toplumdan, yaşadığı kültürden ve diğer göstergelerden ilham alarak çalışmalarını gerçekleştirmektedir. Bu yeni teknolojilerin Türkiye’de son zamanlarda gündeme gelmesine ve sanat üzerinde yaygınlaşmaya başlamasına karşın sanatta mekân, beden, sanat eseri-sanat nesnesi, sanatçı, izleyici, sergileme biçimi ve estetik gibi kavramsal algılara ve müzecilik gibi kurumsal sistemlere etki edeceği varsayılmaktadır.

Terim ve Tanımlar.

Gerçek: “İdeal, koşullu, potansiyel ya da mümkün olana karşıt olarak, fiili, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahip olan; kurgusal, yanıltıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olana karşıt olarak, algıdan ya da zihinden bağımsız bir biçimde var olan; tözsel ya da nesnel bir varoluşa sahip bulunan.” (Cevizci, 2017, s.866).

Sanal: “Bilgisayarcılıkta bir süreç ya da aygıtın benzetimini (simülasyon) belirtir. Örn. Sanal bellek, bir sabit diskin (hard disk) RAM davranışına öykünmesini (benzetimini yapabilmesini) sağlayan tekniğin adıdır; ancak öykünme çok düşük bir hızda gerçekleşir. Söz gelimi 2 MB

RAM'ı ve sabit diskinde yeterli boş alanı olan bir bilgisayar, sanal bellek aracılığıyla 8 MB RAM gerektiren programları çalıştırabilir. Sanal gerçeklik teriminde bu anlamda kullanılır. Yani gerçeğe çok yakın bir şeyi değil, gerçekliğin benzetimini ifade eder" (Cotton ve Oliver, 1997, s.208).

Sanal Gerçeklik: "Sanal gerçeklik (VR), gerçeği taklit eden ve başa takılan ekranlar, dokunsal eldivenler, hareket izleyicileri ve sensörler gibi belirli etkileşim aygıtları tarafından bu yaratıcı dünyadaki kullanıcı etkileşimi sağlayan bilgisayar tarafından oluşturulan bir arayüzdür" (Buzjak ve Kunica, 2018, s.111).

Artırılmış Gerçeklik: "Üzerine bilgi yansıtılabilen saydam camların ya da başa takılan aygıtların kullanıldığı görüntü sistemi. Kullanıcının gerçek dünyaya bakış açısını bozmadan, ekrana getirilmiş haritalar, alfa sayısal değerler gibi verilerin izlemesini sağlar" (Cotton ve Oliver, 1997, s.22).

Karma Gerçeklik: "Videoyla geliştirilmiş grafikler ile grafiklerle geliştirilmiş video arasındaki tüm sürekliliği kapsamaktadır" (Tamura vd., 2001, s.2). "Karma gerçeklik aygıtları, kullanıcılara hem Sanal Gerçeklik hem de Artırılmış Gerçeklik hakkında birleşik bir deneyim sunar. Hologramlar, çevre ile etkileşim için kullanılır ve yakın çevrede dijital bir dünya yaratmamıza yardımcı olur, böylece doğada holografik olan bağımsız bir bilgisayar oluşturur" (Mehta vd., 2018, s.4).

Simülakr: "Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm" (Baudrillard, 2021, s.8).

Simüle Etmek: "Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak" (Baudrillard, 2021, s.8).

Simülasyon: "Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi" (Baudrillard, 2021, s.8).

Dijital: "Parmaklarımızla 10'a kadar sayabildiğimizden 15. yüzyılın ortalarında on sayısının altında kalan rakamları ifade etmek üzere "digital" kelimesi kullanılmıştır. Kavramın, 1938 sonrasında sayısal bilgisayar teknolojilerini, 1945 sonrasında ise kayıt ve yayın teknolojilerini tanımlamak üzere analog kelimesinin karşıtı olarak kullanıldığı görülmektedir" (Gülsoy, 2020, s.221). "Bir görüntünün içerdği yatay ve dikey piksellerin sayısı" (Wands, 2006, s.34).

Teknoloji: "Sözcük anlamı el becerisi gerektiren bir işi ustalıkla yapmak, belli bir amacı gözeterek ortaya yeni bir şey çıkarmak olan tekhne, ilkçağ Yunan felsefesinde biricik ereği üretmek ya da yaratmak olan "sanat" için kullanılmıştır" (Güçlü ve Uzun, 2003, s.1406). "Yunanca "tekhne" kelimesinden yerleşmiş olan teknik ve teknoloji kelimelerinin ifade ettiği

somut örnekler, insan hayatının başladığı günden itibaren uygulanmaktadır. Ne kadar ilkel olursa olsun, bunlar birer teknik olgu ve burada kullanılan yöntemlerin her biri de birer teknolojidir” (Çakmak, 2007, s.7).

Araştırmanın Yöntemi.

Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında ele alınan bu çalışmada kapsamlı bir literatür taraması ve alan araştırması yapıldıktan sonra çalışmanın yöntemi olarak belirtilen nitel araştırma yöntemlerinden içerik çözümleme tekniği kullanılarak çalışmanın kapsamında yer alan kavramlar analiz edilerek yorumlanmıştır. İçerik çözümleme tekniği, genel olarak “toplumsal ya da toplumbilimsel araştırmalarda kullanılan bir gözlem tekniği”dir (Aziz, 2020, s.119). “Berelson, içerik çözümleme tekniğini iletişimin açıklanan içeriğinin yansız, dizgeli sayısal tanımlarını yapan bir araştırma tekniği” olarak ifade etmiştir (Akt., Aziz, 2020, s.121). Holsti ve Stone ise içerik çözümlemesinin tanımını, “bir metinde özelleştirilmiş karakteristiklerin nesnel ve dizgeli olarak kimlikleştirilmesinden çıkarımlarda bulunma” olarak tanımlanmıştır (Akt., Aziz, 2020, s.121). İçerik çözümleme tekniğiyle ilgili diğer tanımlamalar ise “yazılan ve söylenenin, hazırlanan açıklayıcı yönergeye göre ne kadar sıklıkla söylendiğinin bulunmasıdır. İçerik çözümlemesi, sayılamayanların nicelleştirilmesidir veya içerik çözümlemesi, yazılı veya görüntülü materyalin dizgeli (sistematik) analizi” olarak tanımlamaları bulunmaktadır (Aziz, 2020, s.121). İçerik çözümleme tekniği nitel olabileceği gibi nicel verilere dayalı bir karma araştırma yöntemi olarak da geçer.

Yapılan literatür taramasında elde edilen verilerin içerik analizi yapılarak, gerçeklik ve sanallık ilişkisi çerçevesinde sanatın değişen paradigmalarını, dönemlerin kültürel, sanatsal ve teknolojik olanaklar ile ortaya çıkan düşünce yapısı göz önüne alınarak, sanal ortamların mekân, beden, sanat eseri veya nesnesi, estetik, sanat pazarı, izleyici ve sanatçı üzerinde değişen durumlar incelenmiş olup, sanatın bir aracı olarak ortaya çıkan teknolojik gelişmelerle var olan sanallığın, sanat alanında ortaya çıkardığı dönüşümlere odaklanarak çözüme ulaşılması hedeflenmiştir. Ayrıca sanatta gerçeklik ve sanallık üzerine çalışan önemli işler ortaya çıkarmış, yerli ve yabancı sanatçıların eserlerinin, sanatta değişen paradigmalara örnek olması bakımından incelenerek çözüme ulaşılması amaçlanmıştır.

Evren ve Örneklem.

Bu araştırmanın evrenini, konu dahilinde yer alan yazılı, sözlü ve görüntülü kaynaklar üzerinden gerçeklik ve sanallık ilişkisi çerçevesinde ortaya çıkan sanatsal durumlar veya dönemler oluşturmaktadır. Aynı zamanda sanat nesnesi, beden, sanat pazarı, estetik, izleyici ve buna bağlı olarak değişen mekân kavramı üzerinden gerçeklik ve sanallık konusunu içeren

eserler örneklem olarak incelenmiştir. Tez yazımı sürecinde konu ile ilgili ulaşılabilen yazılı, görsel ve dijital ortamdaki kaynaklar bu araştırmanın diğer bir örneklemine oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları.

Bu araştırmada genel olarak aşağıdaki veri toplama araçlarından, yararlanılmıştır;

- Türkiye genelinde yer alan Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı tarafından yayınlanan ulusal tez merkezinde yayınlanan tezlerden yararlanılmıştır.
- Yerli ve yabancı kaynakların oluşturduğu literatürden yararlanılmıştır.
- İnternet ortamında yayınlanan, çeşitli dergi, makale, gazete, kitaplar ve sanatçıların yayınladığı kataloglardan yararlanılmıştır.
- Üniversite merkez kütüphanelerinden yararlanılmıştır.
- Konu ile ilgili çeşitli çeşitli yazılı ve sözlü konuşmalardan ve ansiklopedi, sözlük gibi kaynaklardan yararlanılmıştır.

Bulgular

Sanatın Sanal Ticareti: NFT Sanatı Örneğinde.

Dijital teknolojilerin gelişimi, tıp, eğitim, sağlık ve askeri alanları etkilediği gibi ekonomik alanda da etkilerini göstermiştir. Sanal ortamda değer görmeye başlayan coinler, tokenler, kripto paralar ve blok zincir sistemler yaygınlaşmaya başlamış ve yeni bir yatırım aracı olarak toplumca benimsenmiştir. Ticari bir birim olarak kabul edilen bu yeni sanal para madenleri, sanatın da koleksiyonerliğini ve ticaretini etkilemiştir. Ayrıca sanat alanında yeni tür sanat düşüncelerinin doğmasına sebep olmuştur. Bu sanat düşüncesine sahip olan özellikle son zamanlarda adı sıkça duyulan NFT (Non-Fungible Token) veya Kripto Sanat olarak da isimlendirilen sanat biçimi olduğu söylenebilir. NFT sanatını açıklamadan önce coin, token ve blok zincir (blockchain) gibi kavramları açıklamakta ve sanal olarak varlık gösteren kripto para birimlerini açıklamakta fayda vardır.

Öncelikle Blockchain olarak bilinen Türkçesi blok zincir olarak geçen ve kripto para birimlerinden Bitcoin gibi diğer kripto para birimlerinin güvence altına alınarak dijital veya sanal para birimi olarak tanımlanabilir. Ancak aslında blockchain teknolojisi bir bakıma muhasebe defteri gibidir ve kripto paraların alım, satım veya aktarımları veritabanına kaydeden ve bu veri tabanının erişimini engelleyen bir sistemdir. Aslında sanal ortamda alımı satımı yapılan kripto paraların güvenlik birimi olarak da açıklanabilir. Kripto paranın alımı veya satımı işlemi güvenli bir şekilde devam etmesi için blockchain sisteminde bloklar halinde işlemi gerçekleşir. Bu bloklar her işlemde birbirlerine bağlanan zincire benzeyen bir yapıya dönüşen kod blokları olarak veritabanına işlenirler. Ayrıca işlemin başından sonuna bütün geçmiş

işlemler görülebilir ve merkezi olmayan dağınık halde bulunan bir veritabanı sistemine sahiptir. Blokzincir teknolojisi, ilk olarak 2009’da Satoshi Nakamoto tarafından “Bitcoin: Peer to Peer Electronic Cash System” isimli makalesinde gündeme gelmiştir (Oduncu, 2022, s.196).

Coin ve token ise birer kripto para birimi olarak adlandırılır. Ethereum ise tıpkı Bitcoin gibi birçok kripto para birimini oluşturan ve merkeziyetsiz, açık kaynak kodlu bir blok zincirdir. Ancak coin ile token arasında bazı farklar bulunmaktadır. Coinlerin kendi blokzincir teknolojisine sahip olan kripto paralar olarak geçerler. Örneğin Bitcoin, Ethereum, Litecoin, Dogcoin gibi kripto paralar blokzincir teknolojisine sahip olan kripto para birimleridirler. Ancak Tokenler ise coinler gibi kendi blokzinciri sistemine sahip değildirler. Türkçe karşılığı jeton olarak bilinen tokenler, diğer kripto para birimlerinin blokzincirlerini kullanarak oluşurlar (Akpınar, 2022, s.108).

Blokzincir teknolojisinin sunduğu olanaklarla birlikte diğer birçok alanda olduğu gibi sanat ve tasarıma entegrasyonunun kolay bir şekilde gerçekleşmesi ve yazılımın sanatla doğrudan girdiği ilişki sonrasında NFT veya kripto sanatı tanımları ortaya çıkmıştır. NFT ve kripto sanatı tanımlamak gerekirse; bir blok zinciri veritabanına kayıtlı olan dijital veya sanal bir varlığın kriptografik tokenler ile sınırlı sayıda veya başka bir tokenla değiştirilemeyen, benzersiz ve biricik olma niteliğiyle ortaya konan dijital sanatı örnekler. Kripto sanatının temelini oluşturan NFT ve kod sistemi sayesinde sanal olarak üretilmiş bir nesneye veya görüntüye sanat eseri niteliğini kazandırma ve blokzinciri teknolojisiyle benzersiz, ebedi olma ve sanat eserine yeniden biriciklik kimliğini kazandırma özelliklerini barındırmaktadır. Aynı zamanda blokzincir teknolojisi sayesinde görüntünün veritabanına kaydedilmesiyle ortaya çıkan kodlar, sanatçının imzası niteliğindedir. Görüntünün dijital dosyalarını veya kodlarını eşsiz ve biricik hale getiren Kripto sanatta benzersiz olma, kopyalanamama niteliği görüntü açısından gerçekleşmemektedir. Yani kripto sanat kopyalanamaz veya çoğaltılamaz değildir. Ancak kripto sanatta biricik olan görüntünün NFT blokzincir veritabanına işlenerek, bir bakıma, esere kimlik numarası kazandırması niteliğini taşır. Yani blokzincir sisteminde bulunan jpeg dosya formatındaki bir eser, iki kişiye satılamamaktadır. Burada ise başka bir sorun ortaya çıkmaktadır. Kişinin bu jpeg dosyasını satın alması başka bir kimsenin jpeg görüntüyü görmesini engellememektedir. Aslında ortaya konmak istenen, NFT sistemine kayıtlı jpeg dosya görünümü sanat eserinin biricik ve benzersiz olma durumu ifade edilerek onaylı veya lisanslı hale getirilmesidir.

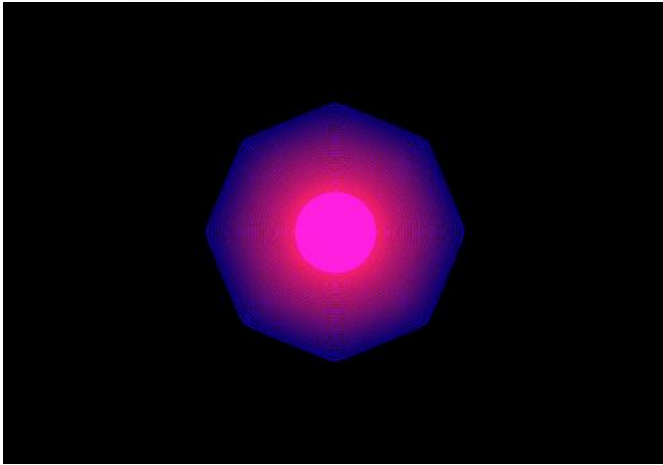
Kripto sanatta sadece jpeg görüntüler değil hareketli, sesli veya 3B sanat formu olarak da sunulmaktadırlar. Ancak yeni bir sanat formu olarak ortaya çıkan bu sanatın geleneksel sanat anlayışıyla değerlendirilemeyeceği açıktır. Günümüzde her ne kadar sanat olup olmadığı

tartışması devam etse de kripto sanatın özünde kavramsal sanat anlayışında var olan merkeziyetsizlik ve maddi olmayan dağınık yapısını, aynı zamanda geleneksel sanat pazarını reddedilmesi fikrini içerisinde barındırmaktadır. Kripto sanatı piyasasının ve NFT koleksiyonların yaygınlaşmasındaki en büyük sebep ise covid pandemisinin ortaya çıkardığı sorunlara çözüm olarak dijitalleşmeden doğan gereklilik sebebiyle müzayede evlerinin, koleksiyonerlerin, galeri ve müze sahiplerinin dikkatini çekmiştir. Eserlerin dijital pazarda yer almaya başlaması 2014 yılına dayanmaktadır. Monegraph, dijital eserlerin onaylı ve lisanslı olması konusunda ilk adımı atarak eserlerin dijital ortamda biricik olması için kriptografi yöntemini kullanarak gerçekleştirmiştir (Oduncu, 2022, s.199).

Bu sebeple 2014 yılı NFT eserlerin üretildiği yıl olarak ortaya çıkmıştır. Kevin McCoy ve ortağı Anil Dash “Quantum” (Şekil 73) ismini verdikleri ilk NFT eseri 2014'te ortaya çıkarmışlardır. Bu NFT eser, blokzincire ilk kez dahil edilen bir eser niteliği taşımaktadır. NFT eserlerin yaygınlaşmasında en önemli etken koleksiyon mantığında işlerin ortaya çıkması ve koleksiyonculuğun etkilenmesidir. NFT'nin ilk adımlarından biri olarak sayılan oluşumlardan bir diğerini ise Rare Pepe isimli dijital koleksiyon kartlarının Bitcoin blokzinciri üzerinden üretilmeye başlanmasıdır (Oduncu, 2022, ss.199-200).

Şekil 73

Kevin McCoy ve Anil Dash, Quantum, 2014, NFT Jpeg



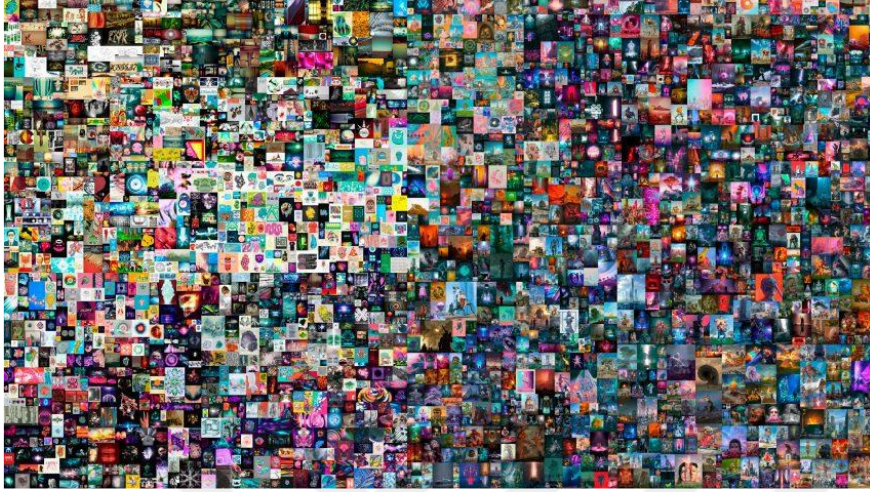
(Kevin McCoy ve Anil Dash, 2014)

2017 yılına gelince, Larva Labs isimli şirketin ortaya çıkardığı en büyük ve en kapsamlı karakter koleksiyonuna sahip Cryptopunks isimli NFT eserdir. Aynı zamanda NFT'nin yaygınlaşmasında etkin bir role sahiptir. Blokzincir üzerinden işlenen işlemlerin belirteci olan ERC-721 standardının ortaya çıkmasında öncü olmasıdır. NFT ve kripto sanatın halk tarafından bilinir hale gelmesinde en büyük etken başta pandeminin ortaya çıkardığı dijital veya sanal ortamlara duyulan ihtiyaç ve ardından Mike Winkelmann'ın 2021 yılında ortaya çıkardığı NFT

eser “The First 5000 Days” (Şekil 74) ismiyle bir müzayedede yaklaşık olarak 69,3 milyon dolara satılarak David Hockney ve Jeff Koons’dan sonra yaşayan bir sanatçının en yüksek satışı olarak tarihe geçmesini sağlamıştır.

Şekil 74

Beeple (Mike Winkelmann), The First 5000 Days, 2021, NFT Jpeg



(Beeple (Mike Winkelmann), 2021)

NFT sanat koleksiyonunun yaygınlaşması, birçok ülkede olduğu gibi Türkiye’de de etkisini göstermiştir. Türkiye’nin ilk NFT satışı ise Tarık Tolunay tarafından gerçekleştirilmiştir. Tolunay, 2010’dan bu yana Fraktal İstanbul ismini verdiği bir koleksiyon üzerine çalışmış ve bu koleksiyonunu NFT’ye dönüştürmüştür. Cem Yılmaz gibi birçok ünlü ismin NFT koleksiyonu oluşturarak kripto sanat veya NFT piyasasına adım atmıştır. Yine Refik Anadol’un makine halüsinasyonları isimli eserinde deneyimlenen algoritmik eserler, Space Metaverse olarak NFT koleksiyonuna dönüştürülerek dijital sanat piyasasında satışa çıkarılmıştır. Murat Yıldırım ise Çılgılık, Mona Lisa, Yıldızlı Geceler ve İnci Küpeli Kız gibi birçok sanatçının baş yapıtı sayılan ünlü eserlerini yorumlayarak “Furry Artworks” (Şekil 75) isimli bir NFT koleksiyon ortaya çıkararak sergilemiştir (Oduncu, 2022, ss.199-200). NFT sanat piyasasında varlık gösteren Opensea, Rarible, SuperRare, Foundation, Nift Gateway, Mintable, CryptoKitties gibi uygulamalar üzerinden ortaya çıkarılan NFT sanat koleksiyonları dijital sanat pazarında yerini almakta ve satışı gerçekleştirilmektedir. Gerçekliğin dönüşüme uğradığı günümüz teknolojileri sayesinde değişen sanat alanının yapısı da tamamen farklılaşmış gözükmemektedir. Dijital sanatların ortaya çıkışı galerilerin müzelerin ve müzayedelerin de değişimini zorunlu kılmıştır. Bu sebeple ortaya çıkan NFT blokzincir sistemine kayıtlı dosya konumunda var olan eserlerin dijital sanat piyasasında ekonomik anlamda varlık göstermesinin bir sonucudur.

Şekil 75

Murat Yıldırım, Furry Artworks, 2020, NFT



(Murat Yıldırım, 2020)

Sergileme Yöntemi Olarak Sanallık.

Sanal Ortamlar: Second Life ve Metaverse.

Çalışmanın bu bölümünde dijital sanatların ortaya çıkardığı sanallığın sergileme yöntemi olarak nasıl ele alındığının incelenmesi ve çözümlenmesi üzerinedir. Bu bölümde sanal ortamlar olarak karşımıza çıkan Second Life ve Metaverse kavramları incelenecek olup eserlerin sanal ortamda sergilenmesinin nasıl gerçekleştiği üzerine örnekler üzerinden açıklanması hedeflenmektedir. Öncelikle yaşadığımız toplum içerisinde insanların yeni gerçeklikler ortaya çıkarma çabası ve bu anlamdaki teknolojik yolculuğu önemlidir. Teknolojinin yol açtığı uç noktalar, günümüzde sanallığa olan ilginin yoğun bir şekilde karşılanması ve günümüz dünyasında yaşanan pandemi vb. durumlar sebebiyle ortaya çıkan gereklilik, Second Life ve Metaverse gibi kavramların ortaya çıkmasına ve sanal dünyaların var olan fiziki dünyaya alternatif bir dünya olarak simüle edilmesine sebep olmuştur. Sanal ortamların sanat alanına etkisi ve sergileme yöntemi olarak varlık göstermesinden önce Second Life ve Metaverse kavramlarının tarihsel gelişimi, kavramsal altyapısı, tanımı ve özelliklerinin incelenmesinde fayda olduğu gibi geleneksel sergileme yöntemine alternatif bir sergileme yöntemi olarak Second Life ve Metaverse kavramının anlaşılmasında ön bilgi olarak kolaylık sağlayacaktır.

Öncelikle Second Life, internet üzerinden Linden Research firması tarafından 2003’de hizmete sokulmuş, internet veritabanlı bir sanal dünya olarak karşımıza çıkar. Aslında Second Life bir Metaverse denemesi olarak ortaya çıkmıştır. Metaverse ve Second Life, Neal

Stephenson'ın “Snow Crahs” isimli bilimkurgu romanından esinlenilerek ortaya çıkarılmış bir sanal dünya simülasyonudur. Özellikle Metaverse kelimesi Stephenson'un 1992'de yayınladığı bu kitapta geçmektedir. Ancak Second Life, bir oyun olarak karşımıza çıkar ve kullanıcının oluşturduğu bir avatar karakter ile oyunculara yapay bir dünyayı vadeden, sınırsız, etkileşimlerin gerçek zamanlı yapılabildiği hem oyun hem de sanal sosyal bir dünyanın yapısını oluşturmaktadır. Aslında Philip Rosedale tarafından oluşturulmuş olan üç boyutlu sanal bir dünyayı ortaya koyar. Second Life'ı oyundan ayıran en önemli özelliği gerçek hayatın yansımalarının bulunmasıdır. Örneğin bina kurma, ticaret yapma, gibi bir sonsuz duruma sahiptir. Ayrıca oyunda var olan kazanan-kaybeden ilişkisi veya seviye atlama gibi bir durum söz konusu olmamakla birlikte üreticisi tarafından kullanıcının avatarının ne olacağı bilinmemektedir. Bu sebeple Second Life çok amaçlı ve çok yönlü bir sanal dünya oluşturma sebebiyle aslında bir Metaverse denemesi olarak ifade edilebilir. Second Life'ın sanat ve tasarımla ilişkisi ise içeriğinde barındırdığı 3B modelleme yapma ve kodlama imkânı vermesidir. Ayrıca Second Life'ın Linden doları olarak isimlendirilen bir sanal para biriminin olması, oyunla olan ilişkisini çok düşük seviyeye getirmektedir.

Kit Galloway ve Rabinowitz gibi sanatçıların sanal ortamları önceden fark ederek bir sergileme yöntemi olarak ağ üzerinden etkileşimli bir sanat projesi denemeleri yapmışlardır. Bu duruma ilk örnek 1984 yılında kurulan Electronic Cafe International isimli ilk Siber Cafe olarak adlandırılan projenin ortaya çıkarılmasıdır. Bu proje, aynı yıllarda Active Worlds isimli bir Metaverse platformunda üç boyutlu ortama taşınmıştır (Tasa, 2009, s.53). Yine Ken Goldberg'ın bir projesi olan “Telegarden” (Şekil 76), internet üzerinden dünyanın her yerindeki insanların bitkiyle etkileşime geçebilecekleri bir arayüz olarak karşımıza çıkan Second Life gibi projelerin ilk örnekleri sayılabilecek nitelikte sanat ve tasarımla olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Aynı zamanda robotik sanatta ismi geçen bu projenin sanat izleyicisi kavramı açısından konumunun değişerek katılımcıya dönüştüğü söylenebilir. Second Life sergileme yöntemi olarak aktif halde kullanılan bir sanat ortamı haline dönüşmüş ve bir bakıma galerilerin işlevini gerçekleştiren sanal sanat galerileri konumuna yükselmiş olduğu söylenebilir. Aynı zamanda Second Life, sergi açılışlarının yapılabileceği, bu sanal ortamda sunulan çalışmaların alınıp satılabileceği bir sanat pazarının veya sanat ortamını sanal olarak sunabilmektedir (Dadakoğlu, 2018, s.105).

Şekil 76

Ken Goldberg, Telegarden, 1995-2004, Robotik ve İnteraktif Uygulama



(Ken Goldberg, 1995-2004)

Metaverse kavramı Second Life’den farklı olarak tüm sanal ortamları kapsayan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Metaverse, fiziksel ortamla, sanal ortam arasında bir ilişki kurabilme veya işlevsel olarak birbirine bağlanmasında bir köprü görevi görebilmektedir. “Meta” ve “Universe” kelimesinden türeyen Metaverse kelimesi, daha öncede belirtildiği gibi yazar Neal Stephenson tarafından kullanılmıştır. Metaverse, AR, VR, MR, XR gibi teknolojik alanları da içerisinde barındırarak, kullanıcıya gerçek hayattan izler sunan, gerçek hayatın bir devamı niteliğinde olan paralel dijital evrenler olarak geçmektedir. Metaverse sanal ortamlardan önce sanal ortamların oluşumunda öncü olan internet ve buna bağlı olarak gelişen arayüzler, Metaverse sanal evrenin oluşumunda büyük payı vardır. Tarihsel olarak ele almak gerekirse Metaverse’den önce internetin oluşturduğu web 1.0, insanların çevrim içi olarak internete bağlanmalarını sağlayarak sanal ortamda ilk toplulukları oluşturmuştur. Web 2.0 ile insanların oluşturduğu çevrim içi topluluklar Facebook gibi uygulamalar ile birbirine bağlanmıştır. Günümüzün devrimi olarak da nitelendirilen web 3.0 ise çevrimiçi toplulukların sahip olduğu sanal dünyalar ortaya çıkmıştır. Metaverse aslında internetin yerini alan bir kavram olmaktan ziyade internetin üzerine inşa edilen sanal evren olarak varlık bulmaktadır (Ünlü, 2022, s.51).

Metaverse aslında kelime olarak, “evrenin ötesinde, büyük çoklu evren, gerçeğe yakın sanal dünya” olarak bir anlam taşımaktadır (Ünlü, 2022, s.52). Metaverse internetin üzerine kurulmuş olan dijital bir evren olarak gündeme gelmesinin yanında Mark Zuckerberg’in çatı

şirket olarak metayı duyurması ve özellikle web 3.0 teknolojisinin yaygınlık kazanmasıyla son zamanlarda sıkça gündeme gelmiştir. Metaverse'in temel özelliklerine değinmek gerekirse dört temel özellikten bahsedilebilir. Bunlardan birincisi Metaverse ortamının gerçeklik ilkesini taşıyor olmasıdır. Metaverse'deki gerçeklik, fiziki anlamda değil, daha çok inandırıcı nitelikte olmasıdır. Görme, duyma, dokunma ve diğer duylara hitap edebilen kullanıcıyı bu anlamda ikna eden bir sanal ortam olarak karşımıza çıkar. İkincisi ise Metaverse'in aynı anda birçok yerde olabilme yetisini kullanıcıya sağlamasıdır. Özetle Metaverse'de kullanıcı her yerde, etkileşime geçebilme, hareket edebilme yetisi sunmasından kaynaklı olarak kullanıcıya sınırsız imkân sağlamaktadır. Üçüncüsü ise karşılıklı kullanılabilir olma veya karşılıklı çalışma imkânı sağlamaktır. Dördüncüsü ise Metaverse'in ölçeklenebilir olmasıdır (Ünlü, 2022, s.51).

Metaverse'in bileşenlerine değinmek gerekirse başta internet olmak üzere, Blokzincir teknolojileri, VR, AR, XR, MMO (Massively Multiplayer Online) oyunlar ve NFT gibi teknolojik olanakların Metaverse evrenin oluşumunda büyük bir öneme sahiptir. Bu sebeple Metaverse sanal ortamlar, hibrit gerçeklikler olarak kullanıcıya sunulmaktadır. Çünkü bu bileşenler ve teknolojiler sayesinde Metaverse'de fiziki gerçekliğin yansıması ve sanal ortamların gerçeklik olarak algılanması durumundan yola çıkarak her iki evreninde bağıntılı bir formunu sunmaktadır. Metaverse kullanıcılarının bu açıdan çok başka bir türden gerçeklikle karşılaşacakları ve deneyimleyecekleri kesindir. Örneğin Metaverse alanlarda bir arazi satın almak, sanal yapılar inşa ederek satmak veya kiralamak, sanal bir kimlik oluşturmak, başkalarıyla eş zamanlı olarak iletişime geçebilme olanağı sağlamaktadır. Kullanıcıya sanal ortamda satın alınan bir ürünün fiziki dünyada da sahip olması gibi eş zamanlı bir etkileşim olanağı sağlamaktadır. Second Life ve benzeri sanal ortamlar aslında Metaverse'in sanal dünyalarına ilk örnekleri olarak varlık gösterirler. Bir diğer örnek ise 2020 yılında ortaya çıkan Decentraland isimli sanal gerçeklik platformu, blokzincir teknolojisine dayalı bir sanal ortam sağlamaktadır. Burada kullanıcılar yine ikinci bir yaşam kurgulayabilmekte ve kendine özel bir para birimiyle alışverişlerini yapabilmektedirler. Bu ve benzeri platformlar ise sanatsal etkinliklerin düzenlenmesinde yeni bir dönem olarak imkân sağlamaktadır (Aydoğan vd., 2022, s.59).

Metaverse kavramı, her ne kadar eski bir kavram olmasına karşın sanat alanı için çok yeni bir terim olarak var olmakta ve üzerine tartışmaların yer aldığı bir konu olarak varlığını sürdürmektedir. Metaverse sanat etkinlikleri sergileri veya müzeleri her ne kadar yaygın bir şekilde bulunmasa da birçok sanatçının ilgisini çeken bir alan olarak yer almaktadır. Sergileme yöntemi sanat eserinin aurasını, algılanmasını ve kimliğini etkileyen faktörlerdendir. Dijital ortamların ortaya çıkmasıyla sanata yeni üretim biçimleri ve sergileme olanakları sağlamıştır.

Sanal gerçeklik teknolojileri bu anlamda hem gerçeği yansıtmada hem de iki boyutlu sınırlı sergileme düzenine göre üç boyutlu olarak sunabilme imkânı sağlamaktadır. Metaverse alanlarda bu konuda hem sanatçıya hem de izleyiciye önemli bir imkân sunmaktadır. Sanatçılar kendi atölyelerini bu Metaverse alanlarda açabilmekte, çalışmalarını bu ortamda gerçekleştirebildikleri gibi kendi sergi mekanlarını da tasarlayabilme imkânı bulabilmektedirler. Çeşitli Metaverse platformlarda galeriler açılmakta, sergiler ve müzayedeler yapılmakta ve çalışmaların satışı gerçekleştirilmektedir.

Her ne kadar tam anlamıyla Metaverse evrenler yaygınlaşmamış ve amacına ulaşmamış olsa da Claudia Jewell, Bryn Oh, Selavery Oh gibi sanatçıların Metaverse üzerinden gerçekleştirdikleri eserleri örnek olarak verilebilir. Bu eserler, Metaverse ortamının kültürünün gelişmesinde ve sanatsal bir sergileme alanı olarak sanal ortamların tercih edilmesinde katkıları açısından önemlidir. Metaverse’de sergiler büyük ölçüde avatarın veya sanal olarak oluşturulan kimliklerin etrafında dönmektedir. Bu durum Metaverse müzeciliğinin de önünü açmaktadır (Ünlü, 2022, s.64).

Sanal Müzeler, Galeriler ve Sergiler.

Araştırmanın bu bölümünde dijital sanatların ortaya çıkışıyla birlikte gelişen yeni sanatsal yönelimlerin yanı sıra sanallık ve gerçeklik eksenli ortaya çıkmış müze, sergi ve galerilere değinerek sanat kurumlarının, değişen simülasyon dünyası karşısında nasıl etkilendiklerini ve çeşitli sergileme yöntemlerinin, sergilere ve galerilere hatta var olan köklü müzelere nasıl bir etkisi olduğunu örnekler ile açıklamak amaçlanmıştır. Sanallık olgusunun müze ve galeri gibi kurumlara etki etmesi aslında mekânın gerçeklik ve sanallık bağlamında değişime uğramasından kaynaklıdır. Mekânı değişime uğratan dijital teknolojiler ve sanal ortamlar, galeri ve müze gibi temeli mekâna dayalı olan kurumlarında sanal ortamlara yönelmelerinde etkili olmuştur. Galeriler ve sergiler sanat ortamında çok daha yeni olmalarına karşın müzelerin sanal ile tanışıklığı daha öncedir. Bu sebeple ilk olarak müzelerin sanal müzelere dönüşümünün tarihsel sürecini kısaca ele almak faydalı olacaktır.

Sanal müzeciliğin gelişiminin ilk adımlarını bilgisayar teknolojileri ve internetin yaygınlaşması sayesinde attığı söylenebilir. Ancak sanal müze üzerine ilk uygulamalar teknoloji sayesinde ortaya çıkmış olmasına karşın sanal müze kavramının düşünsel ve kavramsal temellerini, Walter Benjamin ve Andre Malraux arasında yaşanan sanat eserinin aurası ve teknik olanaklarla yeniden üretim, kopyalama gibi kavramlar üzerine ortaya çıkardıkları savlar oluşturmaktadır. Özellikle Malraux’un “duvarsız hayali müze” düşüncesi ve öngörüsü ile ortaya çıktığı ifade edilebilir. Malraux’un bu görüşünde müzelerde var olan koleksiyonların gerçek dünyadan kopararak dijital veya sanal olan görüntüye aktarılması

öngörüsünü savunmaktadır. Malraux'un bu ön görüşü, yaklaşık olarak 1990'lı veya 21. yüzyılın başlangıcında gerçekleştiği söylenebilir (Yücel, 2010, s.48).

Sanal müzelerin oluşum amaçlarına göre kısaca sıralamak gerekirse başlangıçta, broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olmak üzere dört başlıkta gruplandırılabilir. Sanal müzeler başlangıçta broşür sanal müzeler olarak müzelerin genel olarak bilgilendirme amaçlı kullandıkları web siteleri ve uygulamalar olarak geçer. İçeriksel sanal müzeler ise daha çok koleksiyonların çevrim içi bir şekilde kullanıcıya sunulduğu izleyicinin sanal ortamda nesneyi keşfettiği uygulamalar olarak varlık gösterirler. Eğitsel sanal müzeler ise içeriğe dayalı yaş grubuna göre şekillenen sanal müzeler olarak karşımıza çıkarlar. Sanal müzeler ise eğitsel müzelerin bir sonraki adımı olmasına karşın müze koleksiyonunun sunmasının yanı sıra tamamını kapsayıcı nitelikte oldukları ifade edilebilir. Ancak sanal müzeler koleksiyonları gerçek olmaktan çıkararak sanal koleksiyonlara dönüşmesini sağlayan sayısal koleksiyonlar, gerçek dünyanın kopyaları olmaktan çıkarlar (Çolak, 2006, s.292).

Sanal müze üzerine ortaya çıkan bazı sorunlar ve tartışmalar ise şu şekilde ifade edilebilir. Sanal müzenin tanımı tam olarak nedir? sanal müzeler neleri kapsamaktadır? ve internet ortamında var olan her müzenin sanal müze olarak adlandırılıp veya adlandırılmayacağı olmasıdır. Bu araştırmada sanal müzeden kasıt müzenin koleksiyonunun sanallaştırılması, ziyaretçilerin rahat bir şekilde sanal ortamda gezinebilme imkânı sağlaması ve gerçek ile sanalın müzeler üzerindeki dönüşümünün, sanal gerçeklik teknolojileriyle, günümüz müzelerinin nasıl şekillendiğiyle ilgilidir. Bu sebeple, müzelerde bulunan eserlerin fotoğraflarının web sitelerinde sunulmasıyla ilgilenmeyip, gerçeği sanala, sanalı ise gerçeğe dönüştürmek amacıyla kurulmuş müze simülasyonları veya sanal müzelerin örnekleriyle açıklanması amaçlanmıştır. Bu müzelere ilk verilebilecek örnek 1993 yılında kurulmuş olan Museum Of Computer Art (MOCA) isimli müzedir. Bu dönemde birçok dijital sanat eserlerinin sergilendiği ve sanatçıların dijital ortamda ürettikleri eserleri sergiledikleri bir sanal ortam olma özelliğini de taşımaktadır. Günümüzde ise yapay zekâ ile üretilen işlerinde ağırlıklı olarak sergilendiği bir web site niteliğinde varlığını sürdürmektedir. Ancak bu müze bir Metaverse örneğinde var olan müze anlayışını barındırmayıp çevrim içi gezilebilecek bir müze olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gerçek ve sanal ortamı bir arada sunmak amacıyla Tokyo'nun Odaiba adasında açılan MORI Building Digital Art Museum, programcılar, mühendisler, CG animatörleri, matematikçiler ve mimarlar gibi çeşitli uzmanlardan oluşan disiplinler arası bir grup olan TeamLab ekibidir. Tokyo'nun Odaiba adasında "MORI Building Digital Art Museum" (Şekil

77) isminde gerçekleştirilen büyük projede mekân tamamen doğa görünümündedir ve aynı zamanda gerçek mekânda sanal müze deneyimi yaşatan diğer bir müze örneği olarak karşımıza çıkar. Bu dijital müzede görüntü sürekli hareket halindedir. Sanal bir doğa ortamı yaratan TeamLab, aynı zamanda izleyiciyi de sürece dâhil ederek sınırsız bir dünya yaratmayı ve izleyicinin kendi dünyasını kurmasını bekler. 10.000 metrekairelik alandan oluşan bu müzede beş duyuyu da harekete geçirecek bir deneyim yaratmak için 520 bilgisayar ve 470 projektör kullanılmıştır. Bu açıdan dünyanın ilk dijital sanatlar müzesi olarak adlandırılmaktadır.

Şekil 77

MORI Building Digital Art Museum, Tokyo



(TeamLab Borderless, 2018)

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojisiyle oluşturulmuş olan müzelerde günümüzde sıkça karşımıza çıkmakta ve yaygınlaşmaktadır. Bu bağlamda 2018’de Japonya’da kurulan “MR Museum Kyoto” (Şekil 78) isimli karma gerçeklik müzesi ise karma gerçeklik teknolojileriyle ortaya çıkan sanatsal müze faaliyetlerin bir diğer örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu müzede, katılımcılar Microsoft HoloLens MR teknolojisini kullanarak 400 yıllık eserleri izlemesinin yanı sıra 10 dakikalık sürelerle, üç boyutlu grafiklerle desteklenen bir MR deneyimi yaşamaktadırlar. Japonya'daki en eski Zen tapınağı olan Kyoto'daki bir tapınağın içerisinde oluşturulan MR müzesi, gerçeklik ve sanallık bağlamında izleyiciye oldukça ilginç bir deneyim sunmaktadır. “Böylece sanat eserleri, hem eser bağlamında tarihsel bir figürün anlatımı ile hem de 3 boyutlu görsellerin sağladığı sürükleyici bir deneyim ile detaylı bir şekilde sunulmaktadır” (Künüçen ve Samur, 2021, s.51).

Şekil 78

Mixed Reality Museum Kyoto



(Hakuhodo Grubu, 2018)

AR teknolojisini yaygın olarak kullanan Cleveland Sanat Müzesi ise Artlens uygulamasıyla, ziyaretçiye sanat eseriyle etkileşimli bir ortam kurmak amacıyla hem AR teknolojisini hem de Kinect hareket teknolojisini kullanarak gerçekleştirmektedir. Artlens uygulaması ile izleyiciler eserleri telefon veya tablet gibi mobil cihazlarla tarayıp hem içerikleri hakkında bilgi edinmelerini hem de eserle etkileşime geçerek üç boyutlu olarak sadece ellerini kullanarak gerçekleştirebilecekleri, ziyaretçinin yaşadığı deneyim artırılmaktadır.

Şekil 79

Cleveland Sanat Müzesi, Artlens sergisinden görüntü



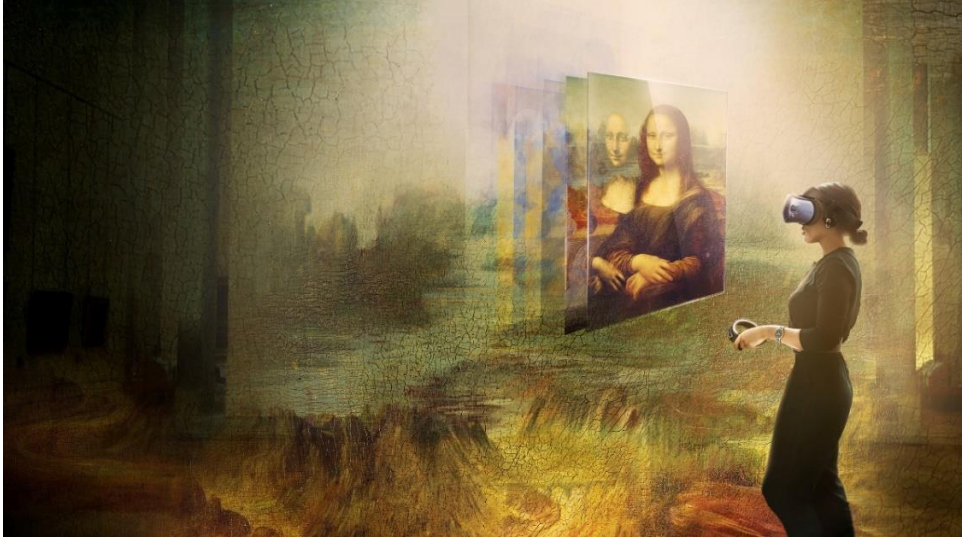
(Cleveland Sanat Müzesi, 1913)

Louvre Müzesi ise müzedeki ilk sanal gerçeklik deneyimini gerçekleştirerek, Leonardo Da Vinci'nin "Mona Lisa" isimli eserini sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte izleyiciye sunmuştur. HTC VIVE Arts iş birliğiyle gerçekleştirilen bu sergide "Mona Lisa: Beyond the

Glass” (Şekil 80) isimli bir sanal gerçeklik eseriyle proje gerçekleştirilmiştir. HTC’nin VR sanatçıları ve müze uzmanlarıyla birlikte yürüttüğü bu sergide, ikonik portrenin üç boyutlu modelini oluşturarak ve hareket halindeyken nasıl görünebildiğini analiz etmek amacıyla kızıl ötesi ve x-ray gibi veriler kullanılarak gerçekleştirilmiştir. İzleyici, bu sanal ikonik portreyi çok yakından görebileceği gibi müzenin kalabalık görüntüsünden de uzaklaştırarak sanal gerçeklik deneyimini yaşayabilmektedir. Müzenin bir kısmına yerleştirilen özel bir odanın içerisinde 11 adet VR gözlükleri yer almakta, ayrıca bu deneyim müzeye gitmeden de yaşanabilmektedir. Viveport ve diğer çevrimiçi platformlar gibi yerlerden indirilerek bu deneyim yaşanabilmektedir.

Şekil 80

HTC, Mona Lisa: Beyond the Glass, Louvre Müzesinden görüntü

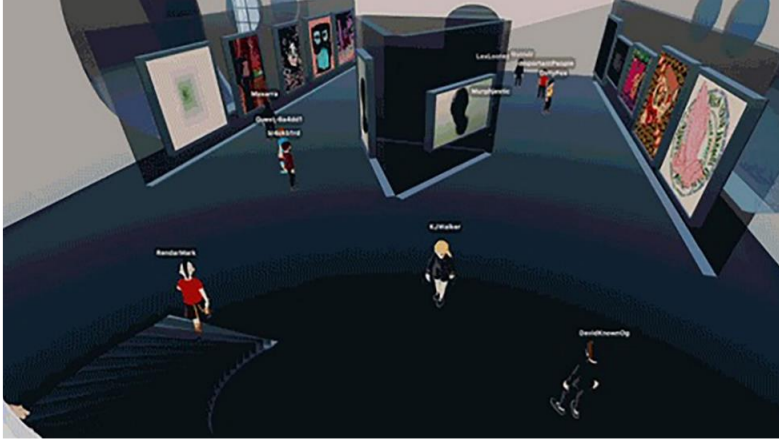


(HTC, 2019)

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri müzeler için hem bir arşiv hem de bilgi içeriğinin genişletilmesi ve izleyicinin sergilenen eserin bilgisine kolay bir şekilde ulaşabilmek için birçok müze tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Ancak Metaverse sanal ortamda oluşturulmuş müzeler ve sergiler çok daha yeni ve çok daha sınırlı bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Metaverse sanal ortamında oluşturulmuş olan sanat etkinliklerine ilk örnek ise Decantraland Metaverse platformunda, 2020 yılında sergi parti ve tartışma ortamlarının oluşturulduğu bir etkinlik düzenlenerek festival gerçekleştirilmiştir. Bu etkinlikte Metaverse alanında sergilen çok sayıda sanatçının eseri izleyicinin çevrimiçi olarak sanal bir ortama dalabilmesiyle görülebilmektedir. Türkiye İş Bankası'nın da bu Metaverse platformunda "Resimlerle Boğaziçi Yolculuğu" (Şekil 82) başlıklı bir sergi açarak Türk sanat tarihinin ünlü eserlerinden oluşan koleksiyonunu sanal ortamda sergilemiştir.

Şekil 81

Decentraland Metaverse platformu kültür festivalinden bir sergi görünümü



(Decentraland, 2020)

Şekil 82

İş Bank Sanat, Resimlerle Boğaziçi Yolculuğu sergisi, Decentraland Metaverse platformundan görüntü

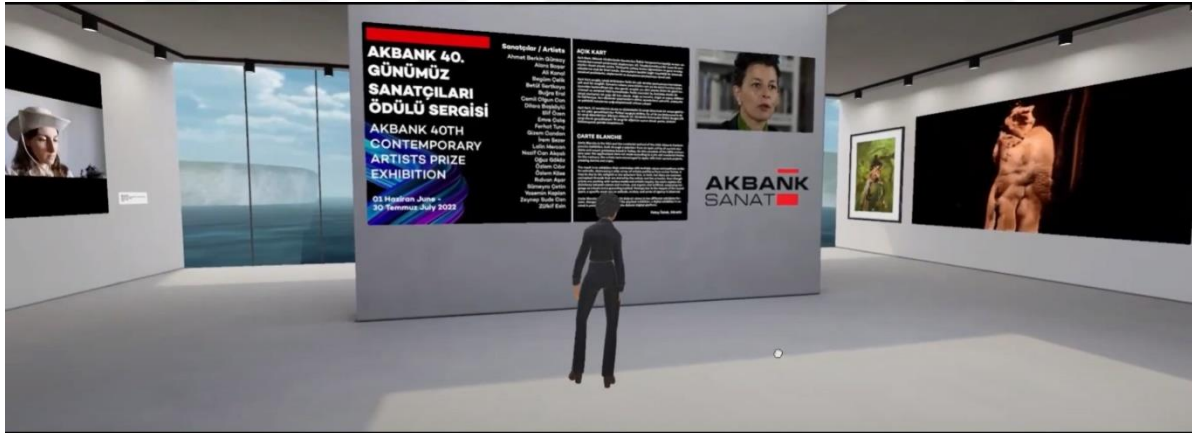


(Gül İrepoğlu, 2020)

Metaverse sanal ortamda gerçekleştirilen sergilerden bir diğeri ise Akbank Sanat aracılığıyla oluşturulan Akbank Sanat Metaverse platformunda, küratörlüğünü Fatoş Üstek'in üstlendiği 22 genç sanatçının eserlerinin sergilendiği, "40. Günümüz Sanatçıları Ödülü Sergisi" gerçekleştirilmiştir. Yarışma yoluyla seçilen genç sanatçıların eserleri "Açık Kart" (Şekil 83) isimli bir Metaverse sergisiyle Spatial Metaverse uygulaması üzerinden izleyiciye sunulmuştur. Bu ve bunun gibi sergi veya galerilere örnek olarak ise Londra'da yer alan Sotheby's sanat ve müzayede evinin Decentraland Metaverse Platformu'nda fiziki görünümünün bir kopyasıyla galeri mekanını açtığı görülmektedir. Bu ve benzeri sergiler, galeriler ve müzeler yeni yeni Metaverse sanal ortamlarda oluşmaya başlamasına karşın henüz nadir olarak örnekleri karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple çok yeni bir alan olan sanal müzeler ve sanal ortamda açılan sergiler, gerçeklik ve sanallık ilişkisi bağlamında çok yeni olmakla birlikte fiziksel ve sanal üzerine yapılan ayrımların özellikle Metaverse ile birlikte yeniden ele alınması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Bir diğeri ifadeyle artık hibrit gerçekliklerin sanat alanına müzelere, sergilere ve galerilere etkisi çok daha farklı düzeyde olmaktadır. Aslında hibrit gerçekliklerle beraber sanatta gerçeğin yok edilmesi düşüncesi ortadan kalkmakta sanatta gerçeğin alanının genişlemesinin söz konusu olduğu anlaşılmaktadır.

Şekil 83

Akbank Sanat, Açık Kart Metaverse Sergisinden Görüntü



(Fatoş Üstek, 2022)

Sanatta Değişen Mekân Kavramı Üzerine Çözümleme.

Sanatta mekân kavramı geçmişten günümüze kadar gelinen süreçte, üzerinde durulan, farklı disiplinler ile ele alınıp sorgulanan ve sanatın temel öğeleri konumuna getirilebilecek kadar önemli bir değer ve bilgi taşımaktadır. Ayrıca insanoğlu doğumundan ölümüne kadar sürekli bir mekân içerisinde yer kaplamıştır. Bu durum, mekân algısını kavranması veya hissedilmesiyle ilgilidir. Çünkü insan her daim barınma ve korunma duygusuyla veya sezgisiyle hareket etmesinden kaynaklanır. Mekân kavramı, İnsanın yaşadığı ortama, topluma, coğrafyaya

ve kültüre göre deęişiklik gösterir. Bu deęişiklik ise tamamen insanın gerçeklik algısında yaşadığı durumlarla ilgili olmasından kaynaklanır. Mekân kavramı, iki şekilde ele alınabilir. Bunlardan birincisi doğada var olan mekanlardır. İkincisi ise insanın farklı düşünce ve kültürel yapısı sebebiyle ortaya çıkardığı yapay mekandır. Doğal mekân, gökyüzü, yeryüzü, ağaclar vb. dünya üzerinde doğal olarak var olan, doğal elemanlar ile tanımlanabilir. Mekânın oluşmasını sağlayan en önemli konu ise var olan bu elemanların mekânı doldurması ile ilgilidir. Özetle mekânın algılanmasında doluluk ve boşluk en önemli etken olarak karşımıza çıkar. Boşlukta yer alan maddesel varlıkların, mekân ile birlikte anlam kazanması sayesinde boşluk ve doluluk birliktelięi, mekânın algılanmasında önemli bir yer tutar. Mekânın bir boyutu, bir eni ve bir derinlięi olması sebebiyle yapı olarak üç boyutludur. İnsan yapımı olan duvarlar, kolonlar ve çeşitli mimari yapılar ise yapay mekanların oluşmasını sağlar. Ancak bu bölümde mekân üzerine ele alınan konu ise sanal mekanların oluşumu, gerçek mekân ile sanal mekânın eserler üzerinden çözümlenmesidir. Mekânın sanat üzerine etkisine değinmeden önce mekân kavramının tanımlanması, sanatta gerçek mekân ve sanal mekân kavramlarının çözümlenmesine faydalı olacaktır.

Mekân kavramı, Cevizci'nin (2017, s.1080) sözlük anlamıyla “var olanın içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük, sınırsız ortam sonsuz büyük kap ve hazne, üç boyutu, yani eni, boyu ve derinlięi olan hacim” olarak tanımlanmaktadır. İngilizcede “Space” kelimesinden türeyen mekân kavramı Latince “Spatium” kökünden gelmektedir. Türkçeye ise Arapçadan geçmiş olan mekân kavramı “Kevn” kökünden türemiştir. Mekân kavramı, bir nesnenin veya bir varlığın herhangi bir şekilde bulunduğu yer veya kapladığı yer olarak tanımlanır. Mekân kavramı uzay, yer, bölge ve yapı gibi kavramlarla da açıklanabilmektedir (Toprak, 2021, s.20). Mekânın oluşumunda en büyük etken, içinde var olan nesnelerdir. Bu nesnelerin birey tarafından algılanması ile mekân uzay boşluğu üzerindeki anlamsızlığını yitirerek, bir anlam kazanmış olur. Bireyin nesneleri tek tek algılayarak nesnelerle iletişime geçmesiyle birlikte mekân gerçekliğini kazanmaya başlamış olur. Mekânın bireyle olan iletişimi içerisinde yer alan nesnelerin algılanması sayesinde gerçekleşir. Bu nesneler olmadan mekân anlamını yitirir ve anlamsız kalarak algı ortadan kaybolur.

Dięer bir anlamda mekân kavramı, “insanların içinde hareket edebileceęi, eylemde bulunabileceęi ya düzlem elemanlarının bir araya gelmesiyle ya da üç boyutlu kitlelerin oyulmasıyla elde edilen kavramsal bir varlıktır” (Aydınlı, 1986, s.16). Mekânın sanatla olan ilişkisi çok eski zamanlara dayanır ve resim sanatında olsun, heykelde olsun sanatın hemen hemen her dalında önemli bir unsur olarak varlığını sürdürür. Antik Yunan sanatından bu yana resimlerde yer almaya başlayan mekân kavramı, Rönesans dönemi sanatıyla birlikte ortaya

çıkan derinlik algısı, perspektif vb. elemanların resim sanatında kullanılmaya başlamasıyla doruk noktasına ulaşır. Sanatın içerisinde yer alan mekân zamanla tek başına bir konu olarak ele alınmaya başlamış ve hatta mekânın kendisinin bir sanat eseri olarak öne sürülmesine neden olmuştur. Mekân kavramı, sanatçı için sürekli işlenebilen ve üzerine araştırma yapılabilen bir konuya dönüşmüştür.

Sanatçı mekânı oluştururken, boşluğa biçim vererek gerçekleştirir ve giderek boşluğu doldurma yoluyla resimdeki mekâna anlam kazandırır. Ayrıca sanatçı sanat eserini oluştururken iki boyutlu veya üç boyutlu yüzeylerin oluşturulmasında mekân kavramından yararlanır ve iki boyutlu formlarda yanılsama yoluyla mekânı oluşturmuş olur. İlk zamanlarda mekânın betimlemesini yapan sanatçı, iki boyutlu bir mekânın içine kurgulanmış olup doğadan izler taşıyarak gerçekleştirilmiştir. Özellikle 20. yüzyıla kadar gelinen süreçte mekân, eserlerin kurgulanmasında ve oluşturulmasında bir eleman olarak kullanılmasının yanı sıra eserlerin sergilenmesi amacıyla da mekân kavramı farklı işlevlerde kullanılmıştır. Sanatın 20. yüzyıldan sonraki değişimi sanatta mekânın kullanılması ile ilgili farklı ve köklü değişiklikleri de meydana getirmiştir. Sanatın artık doğayı betimlemekten uzak, sanat eserlerinin yalnızca çıkış noktasının doğanın betimlemesi olmadığı ve bu betimlemenin artık anlamsız kalmasıyla sanatta mekân anlayışı farklı bir boyuta evrilmiştir. Sanatta var olan yerleşmiş kuralların ve gerçeklik ilkesinin sorgulanmasıyla birlikte dönemin bilimsel ve teknolojik gelişmeleri, sanatta var olan mekân anlayışının değişmesi ile ilgili sorgulamalarının da önünü açmıştır. Bu değişimin ilk olarak Auguste Rodin'in heykelini kaideden ayırmasıyla birlikte başladığı ifade edilir. Bu durum, Mimariden veya bir kaideden bağımsız olarak başlı başına bir mekân veya yer kaybına uğramasıyla açıklanabilir (Sağlam, 2020, s.56).

O'Doherty (2010, s.109), "Beyaz Küp" başlıklı kitabında, sanat eserinin ortaya çıkarılmasında bir eleman olarak kullanılan ve aynı zamanda sanat eserinin sergilenmesinde veya konumlandırılmasında önemli bir rolü olan mekanla ilgili olarak şu ifadelerle yer verir;

Artık sanat yapıtının etrafındaki alanla sınırlı olamayan ve sanatın anısıyla dolu olan bu yeni mekân, onu sınırlayan kutuyu itmeye başlamıştır. Zaman içinde galeri bilinçle dolmuştur. Duvarları yere, yerleri kaideye, köşeleri girdaplara, tavanı donuk bir gökyüzüne dönüştürmüştür. Beyaz küp potansiyel sanat haline gelmiş", kapalı mekânı simyasal bir biçimde, bir mecraya dönüştürmüştür. Sanat dışarı atılan, kaldırılan ve yerine başka bir şey konan bir şey haline gelmiştir. O halde boş galeri, akılla ilişkilendirebileceğimiz o esnek mekânla dolu olan yer, modernizmin en büyük keşfidir diyebilir miyiz?.

Modernizm ile birlikte sanatın galeri veya müze gibi mekanlarda sergilenmesi işlevi değişime uğramış ve David Harvey'in (1999, s.233) deyişiyle dönemin fütürist sanatçıları, hız ve devinimle mekânı biçimlendirmeyi amaç edinirken, Dadaist sanatçılar ise sanatın var olan tüm kurallarına karşı çıkarak sanatı mekansallaştırmayı reddetmişlerdir. Modernizmden günümüze kadar geline süreçte sanatçılar mekânı, sanatın üretim süreci içerisine dahil ederek mekânın sanat için vazgeçilmez bir ögesi konumuna yükseltmişlerdir. Özellikle 1950 ve sonraki yıllarda sanatta mekân anlayışı üzerine ortaya çıkan enstalasyonlar, performanslar, sanatta mekân anlayışının sadece heykel ve resim alanıyla değişiminin sınırlı kalmadığının göstergesi niteliğindedir. Örnek vermek gerekirse, Yves Klein'in 1958 yılında Iris Sanat Galerisi'ndeki "Le Vide" (Şekil 21, bkz. 39) yerleştirmesi, mekânın sanat eserine dönüşmesinde ortaya çıkmış en önemli sanat eserlerinden birisidir. O'Doherty (2010, s.110), Klein'in bu eylemi için, "boyutları olmayan, adı konamayan, içine nasıl girileceği bilinmese de insanı kuşatan, ama sınırlardan yoksun bir mekân olarak tasarlanmıştır" ifadesiyle mekânın, sanat galerilerinin geleceği açısından önemli sonuçları olduğu açıktır. Yves Klein gibi birçok modern ve postmodern dönem sanatçısı gerçek uzamda mekânı biçimlendirerek üç boyutlu yapıtlar gerçekleştirerek mekânı sanatın içerisinde bir sanat eseri olarak sergilemiştir. Bu sanatçılardan örnek verilecek olursa Robert Smithson'un 1970 yılında gerçekleştirdiği "Spiral Jetty (Sarmal Dalgakıran)" isimli yapıtı, mekânın sanata nasıl dahil edildiğinin ve mekânın sanat eseri olarak biçimlendirilip sunulduğunun en güzel örnekleri arasında yer alır. Yine postmodern dönemin önemli sanat akımları arasında sayılan arazi sanatı, çevre sanatı veya toprak sanatı olarak da isimlendirilen grubun içerisinde yer alan sanatçılardan Walter De Maria, Dennis Oppenheim ve Christo ve Jeanne-Claude gibi sanatçıların mekânı kullanarak gerçekleştirdikleri yapıtları, önemli örnekler arasında yer alır. Özellikle Christo ve Jeanne-Claude'un, Avrupa'nın önemli tarihi mimari yapılarını paketleyerek gerçekleştirdikleri enstalasyonlar, mekânın sanat alanı içerisinde nasıl dahil edildiğinin ve gerçek uzamda var olan bir mekânın sanatçı tarafından yeniden ele alınarak nasıl biçimlendirildiğinin göstergesi niteliğindedir. Ayrıca, enstalasyon sanatının ortaya çıkmasında önemli bir rol oynayan mekân kavramı, sanatçılar için sanatın vazgeçilmez temel ögesi konumuna geldiğinin diğer bir kanıtıdır.

Sanatta mekânın kullanımındaki dönüşümü, sadece kavramsal olarak değil, aynı zamanda biçimsel olarak da dönüşümü gerçekleşmiştir. Bu dönüşümün etkileri, gelişen teknolojinin yardımıyla biçimsel olarak çok büyük olmaktadır. Mekânın biçimsel olarak değişmesinde en önemli etken bilgisayar teknolojileridir. Bilgisayar teknolojisiyle beraber sadece sanatta mekânın temsilindeki rol değişmemiş, sanat alanına internet sanatı, yazılım sanatı, robotik veya mekanik sanat gibi yeni alanları ortaya çıkarmıştır.

Sanatın temsili olarak bilgisayarla üretilmiş sanal mekânı ele almak gerekirse, fiziksel mekân ile arasında keskin bir sınır veya çizgi bulunmaktadır. Örneğin Rönesans dönemi fresk resimlerine bakıldığında, gerçek mekânda bir duvara yapılmış olan resmin sınırları duvar ile dört köşeli duvar veya o mimarının yapısıyla sınırlıdır. Ancak resmin yarattığı aldatıcı bir uzam olarak fiziki mekândan kendisini ayırmaktadır. Sonrasında yağlı boya tekniği ve tuval resimlerinin ortaya çıkmasıyla resim fiziki olarak da farklı mekanlarda sergileme alanı bularak kendisine yeni bir mekân algısı oluşturmuştur. Ancak sanal mekânda ise bu durum başlı başına farklılık göstermektedir. Sanal ortamda üretilmiş olan bir mekân tasarımı veya var olan fiziki bir mekânın sanal ortama aktarılmasıyla izleyicinin konumunu, fiziki mekândan temsili mekâna taşımaktadır. Gerçek mekân ile sanal mekân arasındaki en önemli sınırlardan birisi budur. Ancak günümüz teknolojisiyle birlikte gerçek mekân ile sanal mekân arasındaki bu sınır, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojileriyle ortadan kalkması mümkün hale gelmiştir. Özellikle bu teknolojilerle beraber gerçeğin sanala dönüştürme, sanalı ise gerçeğe dönüştürme veya her iki uzamdan faydalanarak işler üretilebileceğini söylemek mümkün hale gelmiştir. Bu tarz çalışmaların gerçek olarak algılanmasının sebebi ise sanatçının duyuları bağlı işler ortaya çıkarabilmesidir. Özellikle sanal gerçeklik teknolojilerinde var olan VR gözlükleri hem görme hem işitme hem de VR gözlüklerinin diğer parçalarından biri olan kumandalarla dokunma duyusuna hitap edebilmesi bakımından izleyiciyi etkisi altına alır.

Sanal mekâna örnek olarak Char Davies, Jeffrey Shaw, Ervin Redl, Refik Anadol, Cristo ve Jeanne-Claude'un "Londra Mastaba" (Şekil 68, bkz. 120), Mat Collishaw'un "Thresholds" (Şekil 72, bkz. 125) ve Peter Kogler'in sanal mekân üretimlerini veya Dijital Enstalasyonları verilebilir. Yine Cristo ve Jeanne-Claude'un "Londra Mastaba AR" (Şekil 68, bkz. 120) çalışması, daha önceden fiziki mekânda gerçekleştirmiş olduğu yapının devamı niteliğinde olup eserin fiziki olarak kaldırılmasından sonra AR teknolojileriyle gerçekleştirdiği projede çalışmasını sanal mekâna taşıyarak gerçek mekân ile sanal mekânı birleştirerek, mekânın dönüşümünü gerçekleştirmiştir.

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte her bireyde ve her yerde var olan ağlar ve mobil telefonlar, yapay zekayla birlikte ortaya çıkan akıllı cihazlar, bireyin yaşantısında hemen her yere ulaşabilme imkanını ortaya çıkararak, insanların yaşantısında var olan imkanları genişletmiştir. Cep telefonları gibi mobil cihazlar sayesinde, zamansal ve mekânsal uzaklıklar sorun olmaktan çıkarak, insanlarda mekân algısını dönüşüme uğrattığı gibi zaman kavramını da dönüşüme uğratmıştır. Ayşegül Toprak (2021, s.132) bu konuyla ilgili olarak, "dijital medyanın etkisi sadece gerçek mekanlarda değil aynı zamanda gerçek alanları kaplayan sanal mekanlarda da hissedilmektedir... internet kullanıcıları, gerçek dünyadaki

mekânsal verileri içeren sanal kentlerin kamusal mekanlarında gezinmekte ve bazen de bir topluluk olarak bir araya gelmektedirler” ifadelerinde bulunmuştur. Bu ifadeden de yola çıkarak sanat alanında, sergilenmeye ve üretilmeye başlanan mekanlar sayesinde izleyici mobil cihazlar sayesinde, sanal mekânda sergi ve müze gibi alanları ziyaret ederek mekânı ve zamanı anlamsız kılma imkânı sağlamaktadırlar. Mekânı sorun edinen sanatçıların çoğu bu teknolojik gelişmelerden faydalanarak eserler üretmiş ve izleyiciyi de sanal mekânın içerisine konumlandırmayı tercih etmişlerdir. Özellikle günümüzde Web 3.0 olarak da adlandırılan Metaverse kavramı sayesinde, izleyici sanal mekânda anlık olarak diğer izleyicilerle de iletişime geçebilecek şekilde ve sanal olarak eserleri inceleyip sanal olarak satın alabilme imkanına kavuşmuştur. Sanat için bir bakıma mekân kavramı, dijital sanatla birlikte artık sanal-gerçek mekanlar kurgulanarak izleyiciye sunulmuştur. Bu durumla birlikte artık sanatta mekân tartışması gerçek ve sanal tartışmasından çıkarak sanalın gerçeğe, gerçeğin ise sanala dönüşmesi düşüncesini bırakmıştır. Bu durum elbette ki izleyicide tamamen yeni bir deneyim yaşaması ile karşı karşıya kalmalarını sağlamıştır.

Sanatta Değişen Beden Kavramı Üzerine Çözümleme.

Beden insanlık tarihi boyunca çeşitli kültür ve uygarlıklarca farklı bakış açısıyla ele alınmıştır. Kimi topluluklarca, bedeni başka bir dünyaya geçiş için araç görevi olduğunu düşünmüş, kimi topluluklarca da Antik Yunan felsefesinde olduğu gibi bedenin insan ruhunun taşıyıcısı olarak görülmüştür. Beden belirli bir dönem felsefi anlamda daha geri planda kalırken bilimsel anlamda özellikle tıp alanında beden kavramı daha farklı bir boyutta karşımıza çıkmıştır. “Tıbbın sosyal tarihinden, siberpunk kurgusuna, bilgisayarda üretilmiş yapay yaşam simülasyonlarından, fiziksel engelli durumların sanatsal temsiliyetlerine, şiddet ile acı çekmenin antropolojisinden cinsiyet üzerine feminist çalışmalara, beden ve cisimlenme sorusu etrafında artan bir ilgiyi ortaya koymaktadır” (Çuhacı, 2007, s.112). Buna bağlı olarak beden üzerine sosyolojinin bir dalı olarak sosyal bilimlerde varlık göstermesi de bedene olan ilginin artığının bir göstergesidir. Günümüzde ise beden kavramının dönüşüm geçirmesinin en büyük sebebi postmodern dönemde beden kavramının tüketilmeye başlanması ve teknolojiyle birlikte internet ortamının yarattığı kimlik ve kimliksizlik konusunun yeniden değerlendirilmesidir. Günümüz teknolojisiyle değişen beden kavramına sanat üzerinden değinmeden önce sanatta beden kavramı ve olgusuna değinerek geçmişten günümüze bedenin sanatla nasıl ilişkilendirildiğine veya sanatın bir aracı olarak beden kavramına değinmekte yarar vardır.

Sanatta bedenin kullanımı denince akla ilk olarak performans sanatında ortaya çıkan sanatçının kendi bedenine uyguladığı performatif eylemler gelmektedir. Ancak sanatçıların beden kavramı üzerine çalışmaları, resim ve heykel sanatına kadar uzanmaktadır. İnsan

bedenin incelenerek resme gerçekçi ve doğru bir şekilde yansıtılması açısından kadvraların incelenmesine dair birçok örnek bulunmaktadır. Leonardo Da Vinci'nin Rönesans döneminde kadvralar üzerinde yaptığı bilimsel, tasarımsal ve sanatsal çalışmalar, Rembrant'ın "Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi" ve buna benzer birçok eserin ortaya çıkardığı çalışmalardan örnekle anatomi incelemelerinin klasik dönem sanatında yoğun bir şekilde yapılmıştır. Bu durum, sanatta beden üzerine ilginin yoğun ve uç noktada var olduğunun kanıtı niteliğindedir. Sanatçıların bedenle bu kadar yoğun bir şekilde ilgilenmelerinin amacı insanın veya herhangi bir canlının gerçekçi bir şekilde resim veya heykel aracılığıyla yüzeye yansıtılmasıdır. Antik Yunan sanatında bu durum ilk olarak heykel sanatında daha ileri bir seviyede olduğu için sanatçılar, mevcut heykeller üzerinde anatomik incelemeler yaparak resimlerine yansıtmayı hedeflemişlerdir. Ancak az öncede ifade edildiği gibi Rönesans ile birlikte sanatta bedenin kullanımı kadvralar veya canlı modeller üzerinde gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Beden kimi zaman sanat için nesne konumundayken kimi zamanda özne konumunda, sanatın içerisinde ele alınmaya devam etmiştir.

Postmodernizm ile birlikte her alanda olduğu gibi sanat alanında da beden kavramı, sanatın aracı olmaktan çıkarak sanat olarak kabul edildiği performans sanatının içerisinde yer alan beden sanatı ortaya çıkmıştır. Bir taraftan ise yine aynı dönemlerde teknolojinin gelişimiyle, insan-makine iş birliği veya insan-makine ilişkisinde ortaya çıkmış bedenin yapaylaştığı çalışmalar ortaya çıkmıştır. İnsan ve makine ilişkisine yani post-human kavramına değinmeden önce beden sanatında yer alan sanatsal eylemlerle bedenin nasıl sanat eseri konumuna yükseltildiğine değinmek gerekir. Sanatsal Performatif eylemler noktasında üzerinde durulması gereken konu sanatçının kendi bedenidir. Beden sanatı üzerine performatif eylemlerde bulunan sanatçıların çoğu, kimi zaman izleyici karşısında pasif bir konuma geçerek izleyicilerin performansa dahil olmalarını ve bunu da kendi bedenlerine karşı bir fiziksel eylemle yapmalarını isterler. Bu durumda sanatçının bedeni sanat yapıtı konumuna yükselir ve beden duygusal veya düşünsel aktarımın yaşandığı bir tür yüzeye dönüşmüş olur (Çuhacı, 2007, s.155). Bu konuya örnek olarak ise birinci bölümde de yer alan Daniel Buren'in "Shoot" (Şekil 26, bkz. 46) isimli performansı, sonrasında Orlan'ın kendi bedenine estetik operasyonlar yaptırarak cerrahi müdahale anını izleyiciye sunması, bedenin ve beden kimliğinin yeniden biçimlendirilerek sunulduğunu gösterir. Yoko Ono, Allan Kaprow, Cindy Sherman, Marina Abramoviç, Carolee Schneeman gibi performans ve beden sanatçılarının birçok çalışması bedenin sanat alanında nasıl önemli bir konuma geldiğini göstermektedir. Bu performanslarla birlikte sanat nesnesi ortadan kalkmıştır. Sanatçı ile izleyici arasında sadece beden kavramı varlığını sürdürmüştür.

Bedenin dijital sanatlarla ilişkisi ise post-human kavramıyla birlikte insan-makine ilişkisiyle var olan robotik sanat ve sonrasında dijital performans sanatıyla ortaya çıkar. Ancak dijital sanatlarda beden konusunun en önemli soru işareti günümüzde de tartışması halen devam eden yapay zekâ kavramının varlığıyla ilgilidir. İnsan makine ilişkisi bağlamında ilk denemeler Nam June Paik ve Shuya Abe'nin "Robot K-456" (Şekil 38, bkz. 73) isimli çalışmaları robotik sanat denemelerinin başlangıcına işaret eder. Ancak robotun teknik donanımlarının yetersizliği sebebiyle izleyiciye bir kukla gibi sanatçıların denetiminde hareket ettirilerek sunulmuştur. Stelarc ise beden ve makine arasında sanal gerçekliği, robot protezleri, interneti ve diğer bio teknolojileri kullanarak çeşitli işler üretmiştir. Stelarc için insan bedeni günümüz koşullarında var olan teknolojik gelişmeler sebebiyle algılamada duyumsamada kısaca biyolojik olarak yetersiz kalmaktadır. Bu sebeple protez kol, bedenine yerleştirdiği protez kulak işlerini ortaya çıkarmıştır. Stelarc'ın bu tavrı bedenin teknolojiyle dönüşüm geçirdiğini ve bu dönüşümün aracılığını ise robotik sistemlerin yaptığına işaret eder.

Bedenin dijital dönüşümüne aracılık eden sanal gerçeklik teknolojileri ve akabinde yapay zekâ teknolojileri ise hem izleyici hem de sanatçı kimliği üzerine müdahalede bulunur. Beden ve makine etkileşimi 20. yüzyılın ortalarında yoğunlaşmaya başlamış, sağlık eğitim, iletişim ve sanat alanlarında giderek büyük bir role sahip olmaya başlamıştır. Dijital veya sanal beden olarak yapay zekâ, makinelerin veya robotların suni bir beden olma eylemini uç noktaya taşıyarak, dijital teknolojilerin beyni olarak adlandırılmıştır. Yapay zekâ insanın düşünme yapısını, "bilgi edinme, algılama, görme, düşünme, öğrenme, çoğul kavramları bağlama, fikir yürütme, sorun çözme, iletişim kurma, çıkarımsama yapma ve karar verme gibi insan zekâsına özgü kapasitelerle donatılmış bilgisayarlar olarak ifade edilir" (Çuhacı, 2007, s.176). Yapay zekâ kavramını ortaya çıkaran Alan Mathison Turing, "Makineler düşünebilir mi?" sorusundan hareketle dijital teknolojilerin zekasını tartışmaya açmıştır. Yapay zekâ kavramının ortaya çıkmasında en büyük etken ise bilgisayar teknolojilerinin icat edilmesinde yatar (Çuhacı, 2007, s.176).

Yapay zekâ ile ilgili farklı görüşler olmasına karşın gelecekte insanlara karşı ihanet içerisinde, savaşacakları miti tarih sayfalarında yer almakta, birçok roman ve filme konu olmaktadır. Yapay zekanın sanat ile ilişkisi ise çok farklı konumda yer alır. Yapay zekanın sanata dahil edilmesi günümüzde yeni bir konu olmasına karşın geçmiş dönemlere dayanmaktadır. İlk örneklerini Harold Cohen ve Aaron ismini verdiği bir robot makine ile ortaya çıkardıkları resimler sanatın nesnesinin tartışılması bir yana sanatçının kendisinin bir kimlik değişimine girdiği konusunda tartışmalara yol açmaktadır. Böyle bir durumda sanatçı yapay zekâ ile birlikte düşüncelerinin algoritmalar ile makineye aktararak bedenini dönüşüme uğratmış ve post-sanatçıya dönüşmüştür. Ancak burada başka bir sorun ortaya çıkmıştır. Sanatçı yapay

zekayı bu konuda serbest bırakmakta ortaya çıkacak eserin sonucunu tahmin edemeyecek düzeydedir. Bu konuda en güzel örnek yakın zamanda ortaya çıkan bir robot sanatçı olarak varlık gösteren “Ai-Da” (Şekil 45, bkz.78) isimli ilk robot sanatçı olarak tarihe geçmiştir. Robot Ai-Da’nın hem fiziki anlamda hem de dijital anlamda varlık göstermesi, bedenin varlığının sanal olarak dönüşüm geçirdiğinin kabul edilmesini kolaylaştırmaktadır.

Sanat alanı içerisinde yapay zekâ konusunda Dall-e, Midjourney gibi birçok yapay zekâ sistemleriyle resim üreten programlar veya yazılımlar da mevcuttur. Yapay zekâ ile hem sanatçı bedeni hem de izleyici bedeni algısı dönüşüm geçirmektedir. Bu gibi programlar sayesinde sanatçılar kendi duygu ve düşüncelerini ifade etmede yapay zekaya başvurarak sonuçlarının tahmin edilemeyeceği işler ortaya çıkarmaktadırlar. Sanatçının yerini alan yapay zekâ ile birlikte sanatçının benliği ve gerekliliği ile ilgili sorgulamalar ortaya çıkarak çeşitli tartışmalara sebep olmuştur ve olmaya devam etmektedir. Bu bağlamda, yakın zamanlarda yapay zekâ tarafından üretilmiş bir eserin dijital sanat kategorisinde ödül alması haberi, yapay zekanın sanat üzerindeki yeri veya konumu üzerine tartışmaları beraberinde getirmiştir. Amerika’nın bir eyalet fuarında düzenlenen yarışmada Jason M. Allen’ın, Midjourney isimli program ile oluşturduğu “Théâtre D’opéra Spatial” (Şekil 84) isimli eseri birinci seçilerek ödüllendirilmiştir.

Şekil 84

Jason M. Allen, Théâtre D’opéra Spatial, 2022, Yapay Zekâ Teknolojisi



(Jason M. Allen, 2022)

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojileriyle sanat ve beden ilişkisi konusunda izleyici ve sanatçı bedenini fiziksel olarak değil de metafizik uzamsal olarak başka bir boyuta sanal ortama, sanal bedene taşımaktadır. Bu konuda genellikle izleyici aktif bir rol oynar. İzleyici için oluşturulan sanal ortam izleyici tarafından deneyimlenerek ortaya

çıkarılır. İzleyicinin sanal gerçeklik teknolojileriyle birlikte oluşturulan sanal ortama giriş, arayüzler vasıtasıyla gerçekleşir. İzleyicinin fiziksel olarak kendisini sanal ortamla ilişkilendirebilmesi için arayüzler vasıtasıyla beden sınırlarının sorgulanması gerçekleşir. Burada izleyici fiziken kendi bedenini sanal gerçeklik ortamına taşımaz. Fiziksel beden dışarda kalarak, izleyicinin algısı veya zihni sanal imgeyle bütünleşerek sanal beden serbest kalması sağlanmış olur. Böylece sanal gerçekliğin içerisine yerleşmiş olan sanal beden, yazılımlar ve donanım sistemleri sayesinde izleyicinin bedeni sanal ortamda yeniden canlanarak avatar karakterler ile somutlaşmış olur. İzleyici bu arayüz ve donanım sistemleri sayesinde sanal ortamla geçtiği bağlantıda bedenen sanal olarak var olan nesnelere dokunabilme veya diğer donanımlar sayesinde ses, koku gibi diğer duyularını yapay olarak da olsa kazanmış olur. Bu durum sanatçı ve izleyici ilişkisinde sanat eserinin izleyiciyle daha aktif bir duruma geçmesine neden olur ve izleyici katılımlı eserlerin ortaya çıkmasına sebep olur. Bu konu ile ilgili olarak Serenay Şahin (2013, s.533), şu ifadelerle yer verir;

Açık-uçlu hale dönüşen yapıtın tamamlanması görevini izleyiciye bırakmaktadır. İzleyici ise geleneksel sanat yapıtı karşısında çoğu zaman hareketsiz duran ve kendisine yapıt aracılığıyla iletilmek istenileni alan bir “alıcı” değildir artık. Çünkü dijital sanat yapıtları, “izleme” eyleminin ötesine geçmeyi önerir, temel öge etkileşimdir. ve dijital sanat yapıtı karşısında izleyici, ‘kullanıcı’, ‘katılımcı’, ‘yaratıcı’dır.

Dijital sanat üzerine izleyici katılımlı işler üreten Golan Lavin, Lancel ve Maat, Tina Gonsalves gibi dijital veya yeni medya sanatçılarının ortaya çıkardıkları eserleri, örnek olarak verilebilmektedir. Stahl Stensile, Kirk Woolford’un beden üzerine gerçekleştirdikleri projelerde izleyici üzerine çeşitli uyarıcı ve sensörler yerleştirerek giyilebilir teknolojinin bendesindeki yansımaları ve beden bir arayüz görevi görmesini sağlar (Çuhacı, 2007, s.254). Bazı sanatçılar izleyicinin yüz ifadelerine odaklanırken bedensel hareketlerini taklit edecek bir mekanizma ile izleyici karşısına çıkmıştır. Bazı sanatçılar ise daha çok insanın duygularını ön plana çıkararak mutluluk kızgınlık, nefret etme, üzgünlük gibi duygulara odaklanan bir sistem ortaya çıkararak izleyiciye sunar. Sanal gerçeklik her şeyden önce bir fiziksel bedene ihtiyaç duyar. Çünkü fiziki olarak var olan beden gerçekliğin oluşmasını sağlar. Ancak sanal gerçeklik ile ikinci bir beden ortaya çıkar. Bu sanal bedenler görsel kimliğe sahip avatar gibi grafik arayüzü olan bedenlerle bir yeni boyut oluşturulur. Dijital sanat alanının içerisinde beden kullanımını özetlemek gerekirse iki farklı şekilde değerlendirilebilir. Bunlardan birincisi somut olarak yani makineler, robotlar, yapay zekâ ile oluşturulmuş uygulamalar ve bunun gibi çeşitli hibrit teknolojiler kullanılarak gerçekleştirilir. Soyut olarak ise internet veya sanal ortamda grafik arayüzleri veya 3D uygulamalar ile üretilmiş avatarla, sanal gerçeklik teknolojileriyle

ortaya çıkarılan sanal bedenler verilebilir. “Bedenin dijital sanat alanı içinde kazandığı bu yeni boyutun, sorgulamaların dijital teknolojilerin “beden” e yaşattığı “deneyimleme” olgusu ile şekillendiği öne sürülebilmektedir” (Çuhacı, 2007, ss.149-150).

Sanatta Değişen Sanat Eseri Kavramı Üzerine Çözümleme.

Sanat nesnesi geçmişten günümüze kadar sürekli değişim içerisinde olmuştur. Bu değişim sadece resim alanında olmamakta, tüm plastik alanları da içerisinde kapsamakta ve sanat yapıtı adına nesnenin yolculuğu mağara duvar resimlerine kadar dayanmaktadır. Sanat eserinin oluşumunda önemli bir rol oynayan sanat nesnesi, bu araştırmanın diğer bir alt problemini oluşturmaktadır. Bu kapsamda sanat nesnesinin dönüşüm süreci ve nesnenin dijital sanat eserine yansması fotoğraf sanatıyla başladığı bilinmektedir. Ancak dijital sanat eserine veya dijital sanatta nesne konusuna değinmeden önce sanat nesnesinin geçmişten günümüze nasıl bir dönüşüm geçirdiğine kısaca değinmekte yarar vardır. İlk başlarda sanat nesnesi yanılama üzerine varlık bulmuştur. 20. yüzyıla kadarki süreçte sanat nesnesi iki boyutlu yüzey üzerine uygulanan bir yanılamaadan ibaret varlığını sürdürmüştür. Bu dönem sanatçıları gerçek nesnenin kopyasını yaparak resim yüzeyinde yanılama olarak sanat eserlerini sunmuşlardır. Sonrasında ise teknolojinin gelişimi, fotoğraf makinesinin icadı, sanat eseri için bir dönüm noktası niteliğindedir. Çünkü fotoğraf makinesinin icadıyla berber sanatçı gerçekliği veya gerçekçi resimleri yapmada, fotoğraf makinesinin sağladığı yeni olanaklar karşısında, yetersiz kaldığı düşüncesi yaygınlık kazanmıştır. Özellikle dönemin soyluları portre resimlerini resamlara yaptırırken, fotoğraf makinesiyle artık sanatın bu belgeleme işlemi anlamsız kalmaya başlamıştır. Fotoğraf makinesiyle her şey anlık olarak ve tüm gerçekliğiyle yakalanabilmiş ve bu sayede daha gerçekçi görüntü ortaya çıkabilmiştir. Sanatçılar bu durumdan hareketle artık görünenin resmedilmesinin gerek kalmadığı düşüncesine ulaşarak sanatın daha özgün ve sanatçının kendi duygularını ve düşüncelerini ifade edebilecekleri bir araç haline gelmiştir. Bu durum 20. yüzyılda birçok akımın doğmasına ve yayılmasına sebep olmuş, sanat eserinin ve sanat nesnesinin niteliğini değiştirmiştir.

Sanat eserinde belirli bir dönem nesnenin yapısını veya biçimini daha gerçekçi bir şekilde yakalama kaygısı ön plandayken, nesnenin biçimini terk ederek, sanat eserinde konu olarak rengi ele almıştır. Empresyonizm sanat akımı, bu konu için önemli örnekler arasında yer alır. Ayrıca sonrasında soyut sanat da nesneyi terk ederek sanat eserini farklı bir boyuta taşımış ve rengi birincil amaç kılmıştır. Sanat nesnesinin ortadan kalkması veya parçalanması konusu üzerine en uç ve en keskin sınırları kübizm ile birlikte Picasso belirler. Resim yüzeyinde parçalanmış nesneler gerçekliğini yitirmiş kolaj ve assemblaj tekniğiyle birlikte, gerçek nesnelerin yapıştırılarak, sanat nesnesinin dönüşümünü gerçekleştirmiştir. Fiziki anlamda

gerçek bir nesnenin sanat eserine dahil olma süreci ise sanatın, estetiğin temel ilkelerini baştan aşağı tamamen değiştirmesidir. Gerçek nesneler her ne kadar kolaj tekniğiyle eserlere dahil olmaya başlasa da akla gelen en önemli ve sınırları zorlayan isim, Dadaizm akımı ile birlikte Marcel Duchamp'dır. Duchamp'ın bir pisuarı imzalayarak sergiye sunması sanat eserinin anlamını tersyüz ederek tamamen değiştirmiştir. 20. yüzyılın ortalarına gelinde ise sanat eserinde hazır nesneyi kullanma fikri benimsenerek, günümüz çağdaş sanatının temellerini ortaya çıkarmıştır. Bu durum sadece resim alanında değil konstrüktivizm ile heykellerde, mekânın sanat eseri olması düşüncesiyle ortaya çıkan enstalasyon sanatında, sanat eserinde beden kullanılmaya başlanmasıyla birlikte kavramsal sanat ve akabinde performans sanatına yansımaları günümüzde halen daha devam etmektedir.

Teknolojinin gelişmesi sanat yapıtını farklı bir tartışmaya sürüklemiştir. Bu tartışmalardan en önemlisi sanat yapıtının yeniden üretilebilir olmasıdır. Bu konuyla ilgili olarak Walter Benjamin'in (2020, s.2) Pasajlar isimli kitabının, "Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı" isimli bölümünde bir sanat yapıtının daima yeniden üretilebilir olduğunu ve insanlar tarafından yapılan bir yapıtının başka bir insan tarafından kopyalanabilir olduğunu belirtmiştir. Ancak bir sanat yapıtının yeniden üretilebilir olmasının çok yeni bir şey olduğunu belirtmiştir.

Teknolojinin gelişmesi sanatta mekân ve beden kavramlarında olduğu gibi sanat yapıtını ve nesnesini de etkilemiştir. Dijital sanatın ortaya çıkmasıyla birlikte sanat yapıtı sayısallaşmış yapıtın formu sayısal hale dönüşmüştür. Bunun anlamı ise dijital sanat yapıtının oluşturulmasında kullanılan algoritmalar, kodlar veya yazılımsal programlar ile üretilmesidir. Dijital sanat yapıtları geleneksel sanat yapıtlarının aksine, formu ve yapısı itibarıyla ucu açık bir haldedir. Ancak, dijital sanat yapıtlarında melez bir durum söz konusudur. Bu melez yapıtlar kimi zaman geleneksel olarak üretilip sanal ortamda müdahale edilmesini sağlarken kimi zamanda sanal ortamda üretilip baskı yöntemiyle geleneksel olarak sanat yapıtı haline dönüştürülebilmektedir. Aynı zamanda dijital sanat yapıtlarında izleyici daha aktif konumda yer alır. Geleneksel sanat yapıtlarının aksine izleyici yapıtla aktif bir şekilde iletişime geçme imkanını sağlarken izleyicinin dijital yapıt karşısında kullanıcı ve yapıtın tamamlayıcısı konumuna da yükselebilmektedir. Dijital sanat yapıtının var olması, sanal nesnenin var olmasıyla ve aynı zamanda sanal mekânın var olmasıyla ilgilidir. Çünkü nesnenin varlığını gerçek kılan mekânın kendisidir. Bu durum dijital sanat yapıtının ve gerçeklikle ilişkisinin tamamen değişmesini sağlar. Dijital sanat yapıtında var olan sanal nesne formu ve biçimi sayısal ışık olarak varlık göstermektedir.

Sanal nesnenin tanımını yapmak gerekirse öncelikle nesnenin belirli ağırlığı ve hacmi, rengi olan her türlü cansız varlık tanımlamasından uzaklaşmaktadır. Çünkü sanal nesnede madde tamamen sanal ortamla ilişkilendirilir. Ancak, konuyla ilgili olarak, şu şekilde bir tanımlama kabul edilebilir düzeydedir; “belli bir ağırlığı, hacmi, rengi olan her türlü cansız varlık, şey, objenin, bilgisayar yazılımı yardımıyla oluşturulan, fiziksel bir varlık olmayan görsel taklidi” (Savaş, 2017, s.93). Ancak, bu tanımlama sanal nesneyi ve sanat yapıtını tanımlamada sanatsal anlamda yeterli olmamaktadır. McGraw-Hill Dictionary of Scientific ve Technical Terms sözlüğüne göre ise “optik bir sistem için ışık kaynağı olarak değerlendirilebilecek noktalar koleksiyonu” olarak tanımlanmaktadır (Savaş, 2017, s.93). Bu sebeple sanal nesnenin kaynağı ışıktır. Çünkü, tv, projeksiyon, monitör vb. cihazlara görüntünün aktarılması ışık noktalarının yüzeyde bir araya gelerek görüntüyü oluşturmasıdır. Sanal nesneler gerçek nesnelerin bir iz düşümü, simülasyonu niteliğindedir. Bu sebeple dijital sanat yapıtı da bir bakıma geleneksel yöntemlerde olduğu gibi gerçek nesnelerin iz düşümüyle oluşturulmaktadır. Çalışmalarında salt sanal nesneyi kullanan sanatçılara kısaca değinmek gerekirse, David McLeod, Paul Brown, Yanis Diaconu gibi isimler verilebilmektedir.

Bu durumda dijital sanat yapıtı, bir veri formuna dönüşmekte ve birler-sıfırlar topluluğuyla depolanarak bir bilgisayar dosyası halini almaktadır. Dijital sanat yapıtının oluşturulmasında, başta bilgisayar olmak üzere telefon, tablet vb. mobil araç gereçle üretimi yapılmaktadır. Ancak dijital yapıtın en önemli araç gereci, yazılım kod veya algoritmalar oluşturmaktadır. Bu durum, sanatçıya kolaylık sağlamakla birlikte nesneye sanal ortamda şekil verebilme imkânı sağlamakta ve gerçek ortamda yapılması zor olan (devasa heykeller gibi) eserleri sanal olarak daha kolay ve daha hızlı bir şekilde üretebilmektedirler. Teknolojinin gelişimiyle birlikte ortaya çıkan sanal gerçeklik gözlükleri kontrol araçları, artırılmış gerçeklik ile cep telefonlarına inen pratik uygulamalar ve karma gerçeklik teknolojileri ile sanat yapıtı, hem gerçekçi bir şekilde izleyiciye sunulmakta hem de sanat nesnesinin somut olarak varlığını aratmamaktadır. Sanat yapıtının kimliğinde meydana gelen bu değişimler, kazandığı yeni özellikler sanatın sorgulama ve tartışma alanının genişletmektedir. Ancak henüz sanal olan tam olarak kavranamadığı için dijital sanat yapıtı üzerine kesin sonuçlar ortaya çıkmamakta, ifadeler varsayım ve öngörü üzerinden sınırlı kalmaktadır.

Sanatta Değişen Estetik Kavramı Üzerine Çözümleme.

Teknolojinin hızla gelişmesi ve yayılmasıyla, toplum, kültür ve sosyo-ekonomik yapı köklü bir değişime uğramıştır. Günümüz teknolojileri dünyada çok uç noktada farklı bir evren ortaya koymuştur. Bireylerin avatarlar sayesinde sanal kimliklerini kazanması, internet üzerinden yapılan alışverişler ve kurulan iletişimler, çağımız teknolojisi sayesinde dahada farklı

bir boyut kazanmakta ve simülasyon evrenini kullanıcıya sunmaktadır. Böyle bir ortamda sanatın temel yapı taşlarından olan ve sanatın bir felsefî söylemi olarak estetik ilkelerine değinmek bu çalışmanın sanatsal anlamda en önemli çözümlemelerini ortaya çıkaracaktır. Çünkü, sanat eserinde, geleneksel anlamda var olan düşünceler ve söylemler, sanatın temelini oluşturmuş ve güzellik yargısı ile estetik değerler, sanat eserinin eser olma niteliğini taşımada önemli kriterler arasında yer almaktadır. Sanatı, zanaat ile ayıran en temel etken, üzerine fazlaca düşünceler ortaya çıkarılmış olmasıdır. Sanat nesnesi, beden, mekân gibi kavramlar sanat eserinin ortaya çıkmasında etkin rol oynamalarına karşın, felsefî ve estetik söylemler sanatın yönünü belirlemektedir. Bu sebeple teknolojiyle değişen sanat anlayışının veya sanal sanat ortamının estetik algısından ve yargısından, estetik anlayışının değişimine değinmekte yarar vardır. Bu bağlamda, var olan sanal ortamda sanal estetiğin söylemi mümkün gözükmemektedir. Ancak, sanal ortamda üretilen eserlerin aurası ve estetik biçimi üzerine söylemler geri planda kalmıştır. Öncelikle, estetik kavramına, eski ve yeni açılımını yapmak gerekirse, estetik kavramına kısaca değinmekte yarar vardır. Estetik sözcüğü filozof Alexsander Gottlieb Baumgarten tarafından 1735'te bir felsefî disiplin olarak ortaya çıkarılmıştır. “Duyular aracılığıyla şeyler nasıl bilinir? ’in bilimi anlamına gelmektedir. O halde estetik nasıl belirlenebilir? Duyular, duygular, zekâ, istenç, arzular, toplumsal öncelikler, bilinçaltı davranışlar, bilinçli kararlar, eğitim, güdüler, toplumsal kurumlar ya da bütün bunların karmaşık bir bileşimi tarafından, kişinin hangi kuramla ilgilendiğine bağlı olarak harekete geçirilir” (Alioğlu, 2011, s.114). Estetik yargılar, kimi kültürel yaklaşımlarda tamamen ahlaki değerle ilgiliyken kimi toplumlar için ise estetik yargılar ekonomi ile ilişkilidir. Bu sebeple, estetik yargıların arzu edilene karşı değişiklik gösterildiği söylenebilir. Örneğin kimi dönem bir eser çok çirkin bulunurken kimi dönem ise güzel bulunabilmektedir. (Alioğlu, 2011, s.114).

Sanatta estetik yargılar, geçmişten günümüze filozofların farklı görüş ve düşünceleriyle günümüze kadar gelmiştir. Bu görüşlerden bazılarını kısaca değinmek gerekirse Platon, idealar dünyasından hareket ederek sanatı doğanın taklidi olduğunu ve bu taklidin gerçeği algılamada veya öğrenmede olumsuz bir etkeni olduğu ifadesiyle, sanatın varlığını eleştirmiş ve tamamen doğanın taklidi olarak görmüştür. Aristoteles ise sanatın doğayı taklit aracı olduğu konusunda hem fikir olurken, sanatçıyı da göz önüne alarak aslında sanatın bir arınma biçimi olduğunu savunmuş ve sanatçının tinsel varlığını ön plana çıkararak sanatı olumlamıştır. Kant ise sanatı tamamen özgürleştirme düşüncesiyle sanatı doğadan ve bilimden ayırmak istemiştir. Kant’ın, Arı örneğinde olduğu gibi sanat doğadan üstündür. Çünkü insanın ürettiği şeyler her zaman doğadan üstün olarak vardır. Özgür olan tek şey insandır düşüncesi hakimdir. Kant’ın estetik kuramına göre, sanat güzelliğinin üstüne çıkabilecek her türlü doğal güzellik reddedilmiştir. Kant’tan Hegel’e geçildiğinde ise “estetik gerçeklik ve hakikati, her türlü objektiviteye kendi

tarihselliği içinde yapay olgu olarak davranan, sorgulayan aklın sistematik çalışması olarak kabul etmektedir” (Alioğlu, 2011, s.124). Çünkü Hegel etik normların tarihin akışı içerisinde kabul ederek, estetik ve etiğin ayrılmaz bir bütün içerisinde var olduklarını savunmuştur. Estetik yargıların değiştiği günümüzde de bu durum yine çok farklı boyutta ele alınmaktadır. Örneğin kant estetiğinde, izleyici pasif tarafta veya tarafsız bir konumda olduğu gözlemlenmektedir. Ancak günümüzde ise izleyicinin daha aktif olduğu hatta eserin tamamlanmasında izleyicinin katkılarının da bulunduğu çalışmalar ortaya çıkmaktadır. Bu durum sanatta estetik yargıların değiştiğinin en basit kanıtı olarak ortaya çıkmaktadır. Estetik değer yargılarından yola çıkarak Walter Benjamin’in düşüncelerine kısaca değinmek gerekirse, sanat yapıtını teknik olanaklarla yeniden değerlendirmiş ve sanatın biricikliğinin yok edildiğini, biricikliğin yerini kitlesel varlığın aldığını ifade etmiştir. Yani ona göre sanat teknik olanaklarla üretildiğinde (teknolojinin de bu düşünceye dahil olduğu söylenebilir) sanatın aurasının ortadan kalkacağından, sanat yapıtının otoritesinin ortadan kalkacağından söz eder.

Sanatın var oluşundan buyana estetik söylemler sürekli değişmiş ve farklı görüşler ortaya çıkarılmıştır. Ancak değinilen filozofların görüşlerinden hareketle sanat için vazgeçilmez bir kavram veya yargı olan estetiğin günümüzde de değişime ve dönüşüme uğramasına karşın geleneksel estetik yargılarını hala içerisinde barındırmaktadır. Ancak günümüz sanatında teknolojik olanakların araya girmesiyle birlikte var olan estetik söylemler, yetersiz kalmakla birlikte dijital sanat-yeni medya sanatı estetiği veya veritabanı estetiği gibi kavramları ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, dijital sanatlar için ortaya çıkmış olan gelenekselden farklı ve yeni olan estetik kavramını açıklamak gerekmektedir. Burada önemli olan, dijital sanatın estetik yargılara veya düşüncelere etkisinin nasıl olduğuyla ilgilidir. Ancak estetik kavramında yer alan, duyular yoluyla kavranan bir şey olması durumu, yeni bir sorunu beraberinde getirecektir. Çünkü, duyular yolu ile algılanan estetik, mutlaka maddi bir nesneye veya şeye ihtiyaç duyması konusu gündeme gelir. Ancak sanal olanda madde çok farklı bir konumdadır. Sanal ortamda nesneyi veya maddeyi gerçek kılan teknolojiler bu konuda yeterli olabilmektedir. Bu düşünceden hareketle geleneksel sanat estetiği düşünce yapısı nesneye odaklanmış, teknik, yöntem ve uygulamaya bağlı olduğu söylenebilir.

Sichel Bertam, Teknolojinin sanata ve akabinde estetiğe etkileri ile ilgili olarak dört madde ile açıklar; bunlardan birincisi, “yeni medya yaratıp, eski medyayı geliştirerek.” İkincisi, “yeni fiziksel ve kavramsal yapılarla sanatçılara esin vererek.” Üçüncüsü, “Anında değişim için sanat formlarını ses, medya iletişimi ve veri işleme yollarıyla ileterek.” Dördüncüsü ise “Sanatın bilindiği, sunulduğu ve eleştirildiği yolları değiştirerek” (Özkaplan, 2009, s.39). Melanie Swalwell ise estetik ile teknoloji arasındaki durumu sorgularken hiper-estetik

kavramını ortaya atarak duygunun ve estetiğin deneyimlere bağılı olarak algılandığını savunur ve teknolojiideki var olan gelişmeler sayesinde alışılmışın dışında bir hiper-estetik olarak sunulduğu görüşündedir. Jean Baudrillard ise estetiğin tam anlamıyla tüketim kültürü tarafından ele geçirildiğini ve her şeyin estetik olarak adlandırıldığını, estetiğin alanı içerisine yerleştirildiğini ve böyle bir ortamda ise sanatın varlığından söz edilemeyeceğini sanat diye bir şeyin olmayacağını savunur (Özkaplan, 2009, s.39).

Sanat ve estetik ile ilgili değişen paradigmaların en önemlisi nesnedir. Çünkü dijital sanatlarda nesne maddesizleşmiştir. Dolayısıyla, sanat eserinde var olan normlar, sanal ve sayısal verilerle ortaya çıkmaktadır. Estetik de bu sebeple dijital sanatın kriterlerinde var olan sayısal eserler ile ilgili olarak değişime uğramıştır. Estetik değerlerin oluşumunda ise önemli bir kriter olan özgünlük veya biriciklik kavramı değişime uğramıştır. Çünkü dijital ortamda üretilen eser sonsuz olarak kopyalanabilmekte üzerine tekrar tekrar üretim yapılabilir. Tabi bu durum dijital sanatlardan önce de ortadan kalkmaya başlamış ve Duchamp'ın hazır nesneleriyle etkinlik kazanmıştır. Postmodern dönemin birçok sanatçısı kendine mal etme "Apropriation" söyleminden yola çıkarak birçok sanatçının eserini yeniden üretmiş teknik olarak yeniden çoğaltmıştır.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Tartışma

Sanat, ilk çağlardan bu yana bir iletişim veya bir ifade aracı olarak geçmişte ve günümüzde sanatçının duygularını ve düşüncelerini ifade edebildiği bir dil olarak varlık göstermesinin yanı sıra çeşitli paradigmaların ortaya çıkmasına ve sorgulanmasına yol açan felsefi bir tavır ortaya koyar. Çünkü sanat, bir üretim biçimi olarak var olmasının yanı sıra yeni bir görüş ve yeni bir bakış açısı sunmayı amaçlar. Bu sebeple, dünyada var olan ve genel kabul görmüş durumlara veya oluşumlara karşı çıkış vardır. Bu bağlamda sanat kavramı, gerçekliğe bir muhalif olarak kendi bünyesinde barındıran suniliği veya yapaylığıyla oluşturduğu kendi gerçeklikleri sunma girişiminde bulunur. Bu durumun en iyi örneklerini, Antik Yunan ve Rönesans döneminde ortaya çıkan eserler vermektedir. Sanat, duysal ve algısal bütün duyulara hitap edebilmesi bakımından, gerçekle olan muhalifliğini, alımlayıcıyı yapay bir evrene veya uyarana davet ederek sürdürmüştür. Sanatın hemen hemen her dalı, izleyicide veya üreticisinde yapay olarak var olmuş insan üretimi olan imge veya sanal evrene sürüklemiştir. Bu bağlamda, sanat bir ifade biçimi veya dil olarak, yeni yaratım olanakları bulmak veya üretmek için, karşılaştığı yöntem ve tekniği kullanmak ister. Bu durum, sanatta malzeme, ortam veya teknik-yöntem konusunda bir sınır tanımadığının göstergesi olarak ifade edilir. Ayrıca sanatın bu sınır tanımazlığı, sanat alanında farklı dalların ortaya çıkmasına yol açtığı gibi, nesne, mekân, beden, izleyici gibi kavramlar ekseninde şekillenerek kendisini yapılandırmıştır. Bu bağlamda, bir iletişim aracı olan sanatın, teknoloji ve dijital iletişim araçlarıyla da ayrı tutulamayacağı bir kesindir.

Sanat, bilim, teknoloji, sosyal ve kültürel dinamiklerle beraber sürekli olarak dönüşüm içinde olmuştur. Bu dönüşüm, bazen sanatın teknolojiyi etkilemesiyle gerçekleştiği gibi bazen de teknolojinin sanatı etkilediği bir süreç olarak varlık gösterir. Yaşanan bu değişim veya dönüşüm, bilimin ve bilginin ışığında gerçekleştiği söylenebilir. Teknolojik bilimsel ve kültürel değişimler, toplumun yapısını da etkilemiştir. Bu etkilenmeler sanatın yaratım sürecinde, sadece sanatçının bir bireysel çıktısı olarak görülmemeli, toplumsal yansımaların sanata etkisinin bir sonucu olarak da görülmelidir. Sanatın teknolojiyle olan ilişkisine değinmek gerekirse, geçmişten bu yana kısaca sanat tarihinde yer alan önemli gelişmelere panorama şeklinde bakmakta fayda vardır. Aydınlık çağ olarak geçen Rönesans'dan bu yana sanatçıların üretim sürecinde kullandığı çeşitli optik aletler, boyanın oluşumunda kullanılan araç gereçler, rengin ortaya çıkışında kullanılan teknik ve mekanik teknolojiler, daha yakın tarihe bakmak gerekirse fotoğraf makinesinin temelini oluşturan karanlık oda olarak bilinen “Camera Obscure”, “Daguerreyotipi” gibi ilkel teknolojiler, sanatın her dalında olduğu gibi resim

alanında önemli etkileri olmuştur. Bu bağlamda günümüzde sanat, elektronik sistemler ve dijital teknolojinin olanaklarıyla birlikte hem dijital hem de geleneksel yöntemler kullanılarak ortaya çıkarılmış melez üretimlerin yapılabildiği bir süreç olarak dijital sanatların oluşumunu hızlandırmıştır.

Sanatın gerçeklikle olan ilişkisinin teknolojiyle birlikte nasıl değişimine uğradığı noktasında soruların cevabı, dijitalleşmenin ikincil bir yaşam olarak sunulduğu sanal evrenlerde ve teknik olarak sayısallaşmada yatmaktadır. Dijital teknolojiler, insanların algılama, birbirleriyle iletişime geçme, hissetme gibi olgularını çok büyük bir şekilde etkilemiştir. Tamamen dijital teknolojilerle çevrelenmiş olan dünyada, insanların iş alanlarını, sosyal ortamlarını ve eğlence gibi sayısız aktivite alanlarını etki ederek, insanların bu etki altında, sanal dünya üzerine algılarının değişmesini zorunlu kılmıştır. E-ticaretin yaygınlaşmasıyla birlikte dijital pazarların ortaya çıkması ve ekonomideki değişim, sosyal medya platformların yaygınlaşmasıyla birlikte iletişimin farklılaşması ve iletişimde zaman-mekân kavramının ortadan kalkması gibi açılımları beraberinde getirmiştir. Dijitalleşmenin insan hayatına olan etkisi sebebiyle sanat alanına da bu durum yansımıştır. Mekanik ve elektronik teknolojilerinin başlangıçta sanatçılar için tercih edilen bir malzeme olarak kullanılmaya başlanması ve özellikle bilgisayar teknolojilerinin ortaya çıkışıyla sanatsal üretim araçlarının da değişime uğraması kaçınılmaz olmuştur. Dijital teknolojilerin çevrelediği gerçek dünyada sanatçılar sanatsal üretimlerini gerçekleştirmek için ve bu yeni dünyada kendisine bir yer bulabilmek için dijital teknolojileri bir araç olarak kullanmaya yönelmiş ve yaratıcı düşüncelerini, dijitalleşme ve sanallaşmayla üretme yolunu tercih etmişlerdir. Dijital teknolojilerinin tüketim kültürüne olan yakınlığı sebebiyle bu yeni sanat alanında postmodern dönemden bu yana süre gelen imgelerin tüketiminin, dijital sanatlarda da yaşanacağı kaygısı, açıkça devam ettiği söylenebilir. Bu bakımdan dijital teknolojilerin sanatçıya sunduğu sonsuz üretim biçimi olanağı, sanatçıya avantaj sağladığı gibi imgelerin görselleştirilmesi noktasında bazı sorumlulukları da beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda dijital sanatların ve sanallaşmanın, sanat alanında yeni bir oluşumu temsil etmesi bakımından, sanat alanında kabul edilen ölçütler ve olgular üzerinden, sanatçının, varlığını kabul ettirmesi, sürdürülebilirliği sağlaması ve kabul görmesi gibi durumlar önemli olmaktadır. Ancak sanatta dijital teknolojilerin kullanımı, sanatçının her alana hâkim olmaması sebebiyle sanatta yeni uzmanlık alanlarının ortaya çıkmasını mümkün kılmıştır. Sanatçının bu alanlarda yeni yetiler kazanmasının yolunu açmakla birlikte, kolektif ve disiplinlerarası çalışmaların da sanat alanında yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda, dijital sanatların da yöntem ve kullanılan teknik bakımından, çalışmanın ikinci bölümünde yer alan robotik ve sibernetik sanat, internet sanatı, yazılım sanatı, sanal gerçeklik teknolojileri yapılan sanat, daha yakın bir zamana değinmek gerekirse NFT sanatı, Metaverse

evreninde varlık gösteren sanatsal üretimler vb. bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı durumlar, dijital sanatın parçalanarak ve çoğalarak yeni sanat formlarına dönüştüğü değerlendirilebilir.

Bu çalışmanın ana konusu olan, sanatın gerçeklikle olan ilişkisini değerlendirmek gerekirse, sanat ilk başta ifade edildiği gibi kavramsal olarak yapaylığı kendi bünyesinde barındırmasından ötürü kendi gerçekliklerini oluşturarak izleyicisine bu gerçeklikleri resimsel, mekânsal veya bedensel yollarla sunmayı amaç edinmiştir. Sanatta gerçeklik sanatçının ve alımlayıcının her zaman ilgi duyduğu konu olmuş, gerçekçi insan figürü, izleyicisini içine alan gerçekçi manzara veya toplumsal olarak yaşanmış olayların tüm gerçekliğiyle yüzeye yansıtılması gibi çeşitli durum ve olgular üzerinden geçmişten günümüze oluşturulmuş örnekler yer almaktadır. Sanatta gerçekliğin bu kadar önemli olmasının sebebi, sanatın algılara hitap etmesi ve görsel gerçekliklerin resimsel yüzeye yansıtılmasıyla, görme duyusunda oluşan algı sayesinde izleyicide estetik bir haz uyandırması ve etkilemesidir. Dijital çağda gerçeklik algısının veya deneyiminin ifadesi sanallık ile belirtilebilir. Münker (2015, s.122) sanalı, gerçeğin gelecekteki bir durumu olarak açıklar. Gerçeğin gelecekteki bir durumu olan sanallık, gerçekliğe geçtiği zaman gerçekliği sürekli olarak etkileme ve bir paradigmaya dönüşümünü ifade eder. Ancak sanal ortamda yaşanan gerçeklik deneyimi bir simülasyon deneyimi olarak geçer. Sanal ortamda gerçeğin yaratımını ise hiperrealizm ile birlikte sanal gerçeklik teknolojileri karşılar. Ancak tabi ilk olarak sanal ortamların yaygınlaşmaya başlaması, internetin buluşu ve sonrasında çevrimiçi ağlar yoluyla internetin yaygınlaşmaya başlaması, gerçeklik bağlamında, yenilikleri ve dönüşümleri beraberinde getirmiştir. Sanal gerçeklik teknolojileri, gerçeklik üzerine yeni sorgulamalar getirerek gerçekten daha gerçek olan hipergerçek ortamlar oluşturmayı amaçlamıştır. Buradaki gerçeklik sanal olandaki ikincil bir gerçekliktir. Öncelikle sanal gerçeklik teknolojileriyle alımlayıcı, fiziki ortamdan kopma yaşamaz sanal gerçeklik donanım ve yazılımlarıyla, bir bilgisayar eşliğinde sanal ortama daldırılarak alımlayıcıya yeni gerçeklik deneyimi yaşatmaya çalışır. Buradaki deneyim, sanal ortama dalan alımlayıcının algılarının değiştirilmesiyle yaşatılabilir. Buradaki diğer bir soru ise algılardaki değişimin ne kadar süreceğidir. Bu tamamen teknik olarak sanal gerçeklik donanımlarının ve yazılımlarının, sanal ortamdaki yaratımın çok kaliteli ve iyi olmasına bağlı olduğu ifade edilebilir. Ayrıca sanal gerçeklik teknolojileri sayesinde gerçekliğin artık yaratılabilir bir şey olduğu da görülebilir.

Gerçeğin kuramsal formunu değiştiren ve algıları dönüştüren sanal gerçeklik, sanatın ise sanal evrenlerin dünyasında var olmasında farklı kapılar aralamıştır. “Gerçeklik, sanatın temsil etmesi gereken şeyken, sanatın içine dahil olunca, sanata atfedilen anlam da değişikliğe

uğramıştır” (Danto, 2014, s.33). Sanal olarak ortaya çıkan sanat eserleri, sanal sanat ortamları ve sanal üretimlerin gerçek ortama uyumu, gerçek ortamların sanalda dönüşüme uğraması gibi birçok deneyim sanal gerçeklik teknolojileri sayesinde, sanat alanının içerisine dahil olmuştur. Sanat eserinin üç boyutlu olarak sanal ortamda üretimi mümkün hale gelirken sunulması ve izleyici tarafından sanat eserinin deneyimlenmesi mümkün hale gelmiştir. Ayrıca izleyicinin sanal ortamda gezinerek gerçek zamanda yeni deneyimler yaşamasına sebep olan hibrit uygulamalar sayesinde metaverse evrenini ve sanal gerçekliği bir arada vermeyi de mümkün kılmıştır. Ancak metaverse ve sanal gerçeklik bu bağlamda yeni olmasından dolayı çok az örnekleri bulunmaktadır. Tabi sadece üç boyutlu olarak değil iki boyutlu geleneksel anlamda yapılan resimlerde sanal ortamda çeşitli grafik tablet vb. araçlar ile yapılabilmesi mümkün hale gelmiştir. İmgelerin görüntü işleme teknolojileri sayesinde bir ekranda somut bir form haline dönüşmesi dijitalleşmenin ve sanallaşmanın sanat alanında ortaya çıkardığı dönüşümleri ortaya koyar.

Sanatın dijitalleşmesi noktasında birçok tartışma ve durum ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki İmgelerin sanal ortamda görselleştirilmesi sürecinde neyin sanat eseri olup neyin olmadığı konusu olmuştur. Öncelikle bu konuyla ilgili olarak Danto (2014, s.32), “Sanat ile sanat olmayan, ama pekâlâ sanat eseri olarak kullanılabilecek şeyler arasındaki gerçek fark nedir?” sorusundan yola çıkarak sanatın tanımını yapmaya çalışır. Bu durum sanat alanında modernizm ile birlikte üzerine sürekli bir değerlendirme veya tartışma halinde olunduğunun ve çok eski zamanlara dayandığının göstergesidir. Özellikle, modernizm döneminde ortaya çıkan sanat alanında hazır nesne veya gerçek nesne kullanımı bu tartışmanın boyutunu daha ileri bir seviyeye taşıyarak, sıradan ve herhangi bir şekilde var olan sanayi üretimi veya el yapımı malzemenin sanatsal anlamda teknik müdahaleler yapılmadan bir sanat eserine dönüştürüleceği veya kavramsal anlamda kullanılan nesnenin anlamının metafora uğratarak yeni bir anlam yüklemesiyle sanat eseri olarak sunulması gibi (örneğin Duchamp’ın Pisuarı sanat eseri olarak sunması) örnekler çok yaygın olarak sanat tarihinde yer almıştır. Bu bağlamda, her şeyin sanat olabileceğini iddia eden Joseph Beuys, hayvan yağı, ölü bir tavşan bedeni, gibi nesneleri kullanarak bu görüşünü de destekler nitelikte bir tavır sunmuştur. Danto (2014, s.16), Joseph Beuys’un bu görüşünü “bugün sanatın çoğulcu olduğu doğrudur” ifadesine yer vererek desteklemektedir. Ancak Danto (2014, s.38), sanatın ne olduğu konusunda “Sanatın sınırları nerededir? Eğer her şey sanat olabiliyorsa, sanatı diğer her şeyden ayıran nedir? Elimizde pek de teselli edici olmayan tek bir yanıt var: Her şeyin sanat olabilmesi, her şeyin sanat olduğu anlamına gelmiyor” ifadesiyle önemli bir noktaya temas ederek açıklık getirir.

Postmodern dönemde ise tüketim kültürünün yaygınlaşması, üretim yerine tüketimin artması, sanat alanında pop sanat anlayışıyla hızlı bir şekilde tüketilen görsel imgelerin ve sanat eserinin biricikliğinin sorgulanarak pastiş- parodi veya kendine mal etme gibi yöntemlerle yeniden üretim yoluna gitmeleri diğer bir örnek olarak karşımıza çıkar. Bu durumda ortaya çıkan en önemli konu sanat eserinin yeniden üretilebilir olmasıdır. Walter Benjamin (2020, s. 12), bu konuyla ilgili olarak “orjinalin şimdi ve burada oluşu sahicilik kavramının temelinde yatar... sahicilik katmanının tümü, teknik -tabii ki yalnızca teknik olarak değil-yeniden-üretimden sakınır... sahici yapıt el ürünü yeniden-üretim karşında tüm sahiciliğini korurken, bu yeni ürünler genelde sahtecilik içermekte” ifadesine yer vererek sanat eserinin postmodern durumda yeniden üretilebilir konumda yer aldığına orjinaliyle sahtesinin çok farklı bir konumda yer aldığını vurgulamıştır. Bu bağlamda “yapıtın birden çok çoğaltılmasıyla, onun biricik varlığının yerine kitlesel varlık konulur” (Benjamin, 2020, s.14).

Bir sanat yapıtının yeniden üretilebilir olması ile ilgili olarak Groys (2014, s.70) ise “modern çağ, sürekli olarak yapayı, teknik imkanlarla üretileni ve taklit edilen gerçeği veya benzersiz, biricik olanın yeniden üretilebilirliğini (ne kadar aynısı olabilirse) ikame eder”. Kopyalama yöntemiyle çoğaltma işi veya var olan bir yapıtı birtakım değişikliklerle yeniden üretmek, teknolojik olanaklar dahilinde çok hızlı ve kolay bir şekilde ortaya çıktığını bilmek gerekir. Ancak bu sadece dijital sanat için geçerli olmamış modernizm döneminin birçok düşüncesinde, yeniden üretim kopyalama yolu ile sanat yapıtlarının üretimi gerçekleştirilmiştir.

Ayrıca, bu süreçte sanat eserinin konumlandırılmasında değişen durumlar ve ilkeler, yine kullanılan yöntem ve teknikler, neyin sanat olup neyin olmadığı konusunda çok farklı durumların ortaya çıktığı örnekler ile verilmiştir. Sanat eserinin sıradanlaştırılıp kitschleştirilmesi postmodern dönemin önemli konuları arasında yer alır. Dijital sanatlarda ise bu durum daha farklı bir boyutta değerlendirilmelidir. Çünkü dijital sanatlarda sanat eseri nesnesizleşmiştir. Yani sayısal verilere dönüşen bir kod veya bir dosya konumu şeklini almıştır. Sanat eseri, sanatçının zihninde tasarladığı imgelerden ibaret olmasının yanı sıra zihninde duygularında taşıdığı bir metafor dünyası olarak karşımıza çıkar. Bu metafor dünyası izleyicinin kendi algılarında kurguladığı yorumlarla ve eleştirilerle anlam kazanır. Bu bağlamda sanal sanat eseri izleyiciyi de sanal evrene daldırarak yeni gerçeklik olarak adlandırabileceğimiz simülasyon evrenini ortaya çıkarır. Sol Lewitt, bu konuyla ilgili olarak “düşünce ya da kavram bir sanat yapıtının en önemli özelliğidir. İlkın tüm planlamalar yapılır ve kararlar verilir, sonrasında ise bunların gerçekleştirilmesine geçilir. Bu düşünce makine ile sanat yapılabilceğı anlamına da gelmektedir... bu açıdan bakıldığında sanatın nesneyle sonuçlanma zorunluluğı ortadan kalkar” ifadesinde bulunarak sanatın nesnesizleşmesine vurgu

yapar (akt., Şahiner, 2013, s.177). Bu bağlamda sanatın nesnesizleşme fikrini, sanayi devrimiyle birlikte fotoğraf makinesinin gelişiminden dijital teknolojilerinin oluşumuna kadar gelinen süreçte yer almaktadır.

Sanatın dijitalleşmesi noktasında beden olgusu, bu çalışmanın ikinci önemli tartışma konusu olarak incelenmiştir. Buradaki beden olgusu sanatçının kimliği, izleyicinin sanal olanla etkileşime geçmesi sonucunda ortaya çıkan sanal bedenler ve bedenin robotik-sibernetik bir algıya dönüşmesidir. Bu bağlamda bedenın görünümünü ifade ederken Şahiner (2012, s. 24), “Bedene hem kendi gerçekliğini kazandıran hem de onun nerede başlayıp nerede bittiğini gösteren şey deridir” söyleminde bulunur. Akman (2006, s.174) ise, “ten, sadece fiziksel olarak değil, sosyal bir kurgu ve tahayyül olarak da esneklik ve katılık arasında salınarak gerçekleşen, beden politikalarının nesnesi ve hareket alanı olan Çağdaş sanatlar alanında tenin nasıl kırıldığı sorunsallaştırıldığında gündeme gelen en karakteristik örnek Orlan ve onun gerçekleştirdiği performansları” olduğunu ifade ederek postmodern dönemde bedenın sanat alanında ortaya çıkmış çarpıcı örneklerinden biri olan Orlan’a yer vererek bedenın tenine veya derisine müdahalenin ve bedenın dönüşümünü farklı boyutlar ile ele alır. Bu bağlamda bedenın görünümünün dönüşümünü Şahiner (2003, s.172), şu şekilde vurgular; “giderek daha mekanik bir hal alırken, bilgisayar da o oranda yaklaşır. Giderek beden ve teknolojik unsurları birbirinden ayıran sınır yok olur, iç içe geçer ya da iyiden iyiye bulanır”. Danto (2014, s.95) bedeni Descartes’in görüşünden yola çıkarak ele alır. Descartes’in düşüncesinde beden ve zihin ayrı şeylerdir. Bu bağlamda “Descartes’ın çizdiği zihin ve beden resmi, insanları makinenin içinde girmiş hayaletler gibi tasvir ettiğini belirterek karikatürize edilebilir. Ayrıca, zihnin bedenden mantıken bağımsız olduğu yönündeki iddiası ve bedeni neredeyse tamamen mekanik bir aygıtmışçasına ele alışı da bu görüşü hiç kuşkusuz destekler”.

Dijital sanatlarda sanat eserini ortaya çıkaran şeyin sanatçı mı? yoksa makine mi? olduğu tartışması üzerine sanatçı tabirinin çok az kullanıldığı açık bir şekilde gözükmektedir. Ancak şöyle bir gerçek var ki dijital ortamlarda üretilen her çalışma sanat eseri niteliğini taşıyıp taşımadığıdır. Bu bağlamda sanat eserini oluşturacak şeyin klasik anlamda ifade etmek gerekirse, sanatçının kendi duygu ve düşüncelerini, dışavurumlarını ve estetik duyularını verilere aktararak biçim vermesi ve bu üretimi özgün bir şekilde ortaya çıkarması olarak ifade edilebilir. Aksi halde dijital verilerle elde edilen sanal çalışmalarda, yazılımı oluşturan mühendisten söz edilmesi gerekir. Bu bağlamda yapay zekanın ortaya çıkardığı sanatsal işler, sanatçının kimliği ve makine ile sanat ilişkisi üzerine sorgulamaları beraberinde getirir.

Burnett (2012, ss.25-26) bu durumu şöyle açıklar; “makinelere, teknolojiyi insanların ihtiyaçlarına, insanların ihtiyaçlarını da makinelere bağlayan bir dizi ortak ilişkinin odağı haline

geliyor... Bir aygıt insanlara karşılık verebiliyor ve imgeler bu konuşmayı dolayım layabiliyorsa, düşünme sürecinin bir parçası insanlardan makinelere geçiyor demektir”. Burnett’in ifadesinde anlaşılağı, makine ve insan ilişkisi çerçevesinde günümüzde beden üzerinden düşünme becerilerinin makinelere geçişi gerçekleşmektedir. Bu bağlamda makinelerin bedene dönüşümünde sanatçının konumunu anlatan Stelarc’ın kendi vücuduna yerleştirdiğı mekanik ve teknoloji uzuvlarla gerçekleştirdiğı performansları bedenin dönüşümünde önemli bir örnek sunar. Çuhacı (2007, s.198) Stelarc üzerine “Stelarc insanın teknolojik çevresine (kendi yarattığı) salt biyolojik yetileriyle uyum sağlayamamakta olduğunu ileri sürmektedir. Beden ve makine arasında bir arabirimde çalışan Stelarc’ın bakış açısıyla posthumanizm devrinde: Eklentilerin, makinesel uzamların çoğaltıldığını, makine-insan karışımının gerçekleştirildiğini, makinelere insan olma özelliklerinin yüklendiğini söyleyebiliriz” ifadelerine yer vererek, makinelere insani özelliklerin eklendiğini bu bağlamda beden makine-sanatçı ilişkisini dönüşümünü değerlendirmektedir.

Moulin ise “yapay zekânın ortaya çıkmasıyla, makinelerin performansı da yükselmiştir. Sinir sistemine yerleştirilen ‘çipler’ sayesinde felçli hastalar günün birinde belki yürüyebilecektir. Tıbbi makinelerin müdahale alanının giderek büyümesi, deney laboratuvarının bütün toplumu içine alacak şekilde genişlediğinin bir göstergesi” (akt., Şahin, 2014, s.31) olduğunu ifade ederek makine/beden/yapay zekâ ilişkisinde robotların insani özellikler taşımaya başlayacağını vurgulamaktadır. Bu bağlamda yapay zekanın sanat ve sanatçı ilişkisini de değerlendirmek gerekir.

Yapay zekanın ürettiğı bir çalışmanın makine olarak kendine mi? yoksa yapay zekayı oluşturan algoritmanın yaratıcısına mı? ait olduğu konusu ise günümüzde sıkça tartışılan bir konu olmuştur. Bununla ilgili olarak farklı sanatçıların farklı görüşleri ortaya çıkmaktadır. Örneğin Cohen’in oluşturduğu, Aaron ismini verdiği algoritmaya dayalı yapay zekanın üretiminde eserlerin kendisine ait olduğu görüşünü savunarak Aaron’a kendi yaratıcı düşüncelerini aktararak ve yapay zekayı algoritmalar ile yönlendirmesi sonucunda üretimlerin gerçekleşebildiğini ifade eder. Bu görüşün aksine Bager Akbay ise yapay zekayla oluşturulan Deniz Yılmaz isimli sanal yapay zekâ karakterinin çıkarmış olduğu şiir kitabında, Akbay’a göre bu eserin sahibinin yapay zekanın kendisinin olduğu görüşüne yer vererek değerlendirmiştir. Yapay zekanın sanat üzerine ortaya çıkardığı bu tartışma felsefi boyutta ele alınmalıdır. Özne olarak insanın rolünü üstlenmeye çalışan yapay zekanın henüz yetersiz kalması özne-nesne ilişkisi bağlamında tartışmaları körüklemiştir. Bu bağlamda yapay zekâ sanatçı olabilir mi? gibi soruların değerlendirilmesinin yapılması gerekmektedir. Yetişkin (2016, p.8), Bağır Akbay’ın Deniz Yılmaz isimli çalışmasıyla ilgili olarak “Bugüne kadar dünyada şiir yazan, resim yapan

ve roman yazan robotlar tasarlandı. Ancak Deniz Yılmaz'ın şiirlerini ayrıcalıklı kılan, bir sanatçı olarak tanınmak isteyen ve vatandaşlık hakkı talep eden bir robot ile onun şiirleri var karşımızda” ifadesine yer vererek beden kavramı ekseninde yapay zekanın sanatçı olma durumunu değerlendirmektedir.

Yapay zekâ üretiminin eser niteliği kazanıp kazanmaması konusunda net bir ifadenin yer alması güçtür. Ancak sanat eseri üretiminde bilgisayarın rol alması, bilgisayar üretimi veya bilgisayar destekli üretim gibi iki konuya ayrılmaktadır. “Bu ayrımın önemi, fikri ürünün eser olarak değerlendirilmesinde ortaya çıkar. Bu bağlamda, bilgisayar üretimi olan fikri ürünler insan çabasının olmaması nedeniyle eser olarak kabul edilmezken; bilgisayar destekli olan ürünler hususiyet taşımaları kaydıyla eser olarak değerlendirilebilir” (Gözübüyük, 2021, s.63). Örnek olarak, AI-DA isimli yapay zekâ sanatçısı olarak tanımlanan ürünün, bir yarışmada ödül alması ve akabinde 2018 yılında ortaya çıkarılan Obvious ve ekibi tarafından inşa edilen yapay zekâ tarafında üretilen “Edmund De Belamy” isimli GAN ağı portre çalışmasının, dünyaca ünlü bir müzayede evi tarafından düzenlenen müzayedede 432, 500 dolara alıcı bulmuştur. Ortaya çıkan bu çalışmalarda insan desteğinin belirli bir noktada yer aldığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda Barış Gözübüyük (2021, s.64) bu durumu bir örnekle şöyle açıklamaktadır;

İlk olarak belirtebiliriz ki; yapay zekânın temelinde insan müdahalesi olması, bu teknolojiyle üretilen fikri ürünlerin bilgisayar destekli olarak nitelendirilmesini gerektirmeyebilir. Şöyle ki, örneğin bir gerçek kişi (A)’nın temel yazılımını geliştirdiği yapay zekâ, kendisine verilen veriler üzerinden öğrenerek bir resim çizebilir. Ancak bu resim (A)’nın yapay zekâ sistemine girdiği girdilerin çıktısı değildir. Gerçekten, geleneksel algoritmalarla çalışan bilgisayarlarda bilgisayara verilen girdi ile alınan çıktı arasındaki bağ matematiksel kesinliktedir.

Ancak örnekten de anlaşılacağı üzere bu süreci başlatan bir gerçek kişi olmasına karşın, yapay zekâ süreç içerisinde makine öğrenmesi yoluyla kendini geliştirerek sonlandırmaktadır. Bu bağlamda, “süreç içerisinde yapay zekâ yeni algoritmalar yazarak geliştiricinin başlangıçta yazdığı programla olan bağlarını koparmıştır. Bu nedenle, yapay zekaya resim çizilmesi öğretildiğinde onun hangi resmi çizeceğini geliştiricinin önceden kesin bir biçimde bilmesi imkânı yoktur” (Gözübüyük, 2021, s.64). Ancak günümüzde yapay zekâ sistemleri robotik çalışmalar daha otonom bir konumda yer alsada henüz insan müdahalesinin olmadığı bir yapay zekâ sisteminden bahsetmek güç olmaktadır. Gözübüyük’ün de (2021, s.64) ifade ettiği gibi her ne kadar tamamen otonom şeklinde insan müdahalesinden bağımsız yapay zekâ teknolojileri olsa bile bu teknolojinin ortaya çıkardığı ürünün sanat eseri bağlamında incelenmesinin

şüpheyle yaklaşılması gerektiğini ve yapay zekanın bu bağlamda yeni paradigma sunduğunu savunmaktadır.

“Sanatçının özgünlüğünün artmasında yapay zekâ algoritmalarının önemini vurgulamaktadır. Yapay zekâ kavramıyla, sanat üretiminde insan yaratıcılığının ve bilişsel zekasının algılaması durumu vurgulanmamaktadır. Buradaki asıl önemsenen şey, insan benzeri öğrenme, davranış ve karar verme adımlarının taklit edilebilmesidir” (Soddu, 2018, s.71-72). Bu bağlamda yapay zekanın sanat üretiminde bir araç olarak tercih edilmesi durumu yaygınlaşmakta ve özgünlüğe olan etkisinin olumlu yönde olacağı düşünülmektedir.

Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında alımlayıcı öznenin, sanal beden deneyimi üzerinde yaşadığı durumu değerlendirmek gerekirse, alımlayıcı öznenin sanat eserinin üretimi süreci içerisine dahil olduğu ifadesini kullanmak mümkün hale gelmektedir. Burada sadece bedenin oluşturduğu sanallaşma değil mekânın ve sanat eserinin oluşturduğu sanallaşma, alımlayıcı öznenin ilişkisiyle ve yaşadığı deneyimle de ilişkilidir. Dijital sanatlar ile birlikte sanatın sanallaşması bağlamında beden, mekân, alımlayıcı özne, sanatçı, sanat eseri ve nesnesi, estetik deneyim gibi olguların sanallaşma sürecinde sanat ile ilişkisinin bir bütün olarak değerlendirilmesi gerektiği açıktır. Örneğin bir mekânın, sanat eserini etkileyebileceği gibi sanat eseri de mekânın algısını değiştirebilmekte gerçek bağlamından koparabilmektedir. Sanal ortamda ise bu iki olgu ekseninde alımlayıcı öznenin mekân ve sanat eseri ilişkisi bağlamında deneyimleyebildiği ve bu deneyimi sanal olarak ifade edilebilecek bir beden ile gerçekleştirdiği için sanatın sanallaşması noktasında üç olgunun da bir arada değerlendirilmesinin önemi ortaya çıkmaktadır.

Sanatın dijitalleşmesi ve sanallaşmasıyla birlikte, sanatta sergileme yöntemleri üzerine de tartışmalar yoğunluk kazanmış ve sanal ortamda sergilenen sanat eserlerinin kalıcılığı üzerine sorgulamalar yapılmıştır. Benjamin (2020, s.21), sanat ve yeniden üretim ilişkisi bağlamında yeniden üretim yöntemlerinin sergileme alanlarına da etki ettiğini ve sergileme alanlarının çoğaldığına işaret ederek, sanat yapıtının niceliksel olandan niteliksel olana yani dönüşümüne işaret yol açtığını ifade etmiştir. Sanal ortamların sergileme yöntemi olarak yaygın bir şekilde tercih edilmesinin sebebi daha kolay ulaşılabilir olmasının yanı sıra zaman ve mekân fark etmeksizin alımlayıcı öznenin istediği her yerden sergiye katılabilme olanağını tanımaktadır. Bu ifade daha çok Metaverse evreninde ortaya çıkmış olan sanal sergiler üzerine söylenebilir. Bilgisayar donanımları ve özellikle sanal gerçeklik teknolojileriyle sergileme yöntemi, alımlayıcı öznde çok farklı duygular ve algılar oluşturabilir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojileri ile ortaya çıkan sergilerde, alımlayıcı öznenin sanal sergilere daldırılmasının yanı sıra artırılmış gerçeklik ile ortaya çıkmış bir sergide

sanal ortam gerçek ortama bir katman oluşturarak mekanın zamanın algısını değiştirerek bir sergi anlayışı sunabilir hale gelmiş veya karma gerçeklik ile her iki teknolojinin getirdiği donanımsal ve yazılımsal olanaklardan faydalanarak hibrit bir gerçeklik ortamı sunup, eserlerini sergileme yöntemine gitmiştir. Bu bağlamda, bir sergileme yöntemi olarak sanallık kavramı sanatın sanallaşmasıyla birlikte sunum alanlarını müzelerini ve galerilerini etkileyerek günümüzde önemli bir konumda yer almıştır. Sanat alanındaki tüm bu dijital ve gerçeğin sanallaşması bağlamında ortaya çıkmış yeni gerçekliklerin, sanat üzerinde gelecekte hangi boyutta yer alacağının izlerini göstermektedir. Ancak günümüzde sürekli değişen teknolojinin sunduğu olanakların gelişiminin hangi yönde ilerleyeceği bilinmeyen uçsuz bucaksız ve belirsiz bir konudur. Bu durumun sanata hangi şekilde yansıtacağı ve sanatın estetik deneyiminin hangi şekilde alımlayıcı özneye yansıtılacağı merak konusu olmakla birlikte teknolojinin bu denli hızlı gelişiminden yola çıkarak, sanat alanında yeni gerçekliklerin ve hipergerçekliklerin oluşturacağı sanallaşmanın ve nesnesizleşmenin sanat yapıtlarıyla farklı bir durumu ortaya çıkaracağı düşünülmektedir. Yaşanan tüm bu sanallaşma eylemi, sanatın aurasını yok etmeden gerçekleştirmesinin yolunu da açmış gözükmektedir.

Sonuç

Sanat, var olduğu günden bu yana ihtiyaç duyduğu gereksinimler doğrultusunda yeni teknik ve yöntemler kullanarak sürekli değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Bu değişimin ve dönüşümün sebebi ise sanatta gerçekliğe ulaşma düşüncesiyle yaratıcılığın sınırlarını zorlamak ve yeni bir gerçeklik ortaya çıkarmak olmuştur. Bu bağlamda sanat, felsefi söylemler ve düşünceler ışığında kendi gerçekliğini oluşturmanın yolunu aramıştır. Sanatın değişime ve dönüşüme uğradığı dönemler, devrimlerin yaşandığı ve siyasi olayların ortaya çıktığı dönemler olarak ifade edilebileceği gibi makineleşmeye duyulan ihtiyaç, sanayi devrimi, buharlı makineler vb. ilkel teknolojilerin kullanılmaya başlanması ve günümüzde ileri teknoloji olarak adlandıracağımız dijital teknolojilerin ortaya çıkması, sanatta değişimi veya dönüşümü zorunlu kılmıştır. Bu bağlamda, sanat kavramının içerisinde yer alan yapaylıktan yola çıkarak sanat eserleri aracılığıyla oluşturulan yeni gerçekliklerin incelenmesi ve sanatta gerçekliğin ele alınış biçimi, dijital teknolojilerin sanat alanına dahil olması süreciyle ortaya çıkan sanatta sanallık gibi kavram ve olgular, sanatta gerçekliği dönüşüme uğratmıştır. Bu dönüşümün altında yatan sebep, insanoğlunun öteye ulaşma düşüncesiyle fiziki gerçekliğin sınırlarının aşılması olmuştur. İnsanın, kas gücü, el becerisi, kendi bilinci ve yetisiyle, sanatta gerçeği arama düşüncesi, Antik Yunan dönemine ve öncesine kadar dayanmaktadır. Bu sebeple, “Sanatta Gerçeklik ve Sanallık Üzerine Bir Çözümleme” başlıklı Sanatta Yeterlik tez çalışması kapsamında yapılan analiz ve elde edilen bulgular kapsamında, “1. Gerçeklik ve sanallık

olgularının sanattaki temsili nedir ve sanallık olgusunun günümüz sanatına yansımaları nasıl olmuştur?”, “2. Sanal gerçeklik teknolojilerinin gerçeklikle ilişkisi nasıl değerlendirilir ve sanal gerçeklik teknolojilerinin sanat alanı üzerindeki yansımaları nasıldır?”, “3. Sanal ortamda üretilen eserlerin sanat pazarındaki yansımaları nasıldır?”, “4. Sergileme yöntemi olarak sanal ortam kullanılabilir mi ve Sanal ortamın müze ve galeri gibi sergileme alanları üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nasıldır?”, “5. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal mekân deneyiminden bahsedilebilir mi?”, “6. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal beden deneyiminden bahsedilebilir mi, sanatçı ve izleyici üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nelerdir?”, “7. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal nesne deneyiminden bahsedilebilir mi, Sanal ortamda sanat eseri üretilebilir mi ve sanal ortamın sanat eseri üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nelerdir?”, “8. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında Sanal ortamda üretilen eserlerde estetik değerden bahsedilebilir mi? estetik düşünce üzerinde ortaya çıkardığı dönüşümler nelerdir?” maddeler halinde oluşturulan araştırma soruları incelenmiş ve bu tez çalışması kapsamında şu sonuçlara ulaşılmıştır:

“1. Gerçeklik ve sanallık olgularının sanattaki temsili nedir ve sanallık olgusunun günümüz sanatına yansımaları nasıl olmuştur?” Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

Öncelikle, sanatta gerçeklik ve sanallık olgularının sanattaki temsili noktasında, yapılan araştırmalar neticesinde sanatta gerçeklik olgusunun, hipergerçeklik düşüncesi çerçevesinde şekillendiği ve günümüzde sanatta gerçeğin temsiline, sanal olanla karşılandığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda sanatta gerçeklik de sanal olarak dönüşüme uğramış ve temsil noktasında, sanatta sanal evrenler ve yeni sanatsal gerçeklikler olarak ortaya çıkan bulgulara ulaşılmıştır. Ancak öncelikle gerçekliğin sanattaki temsili nedir sorusuna cevap aramak çalışmanın seyri açısından daha açıklayıcı bir durum ortaya çıkaracaktır. Sanatta ele alınan gerçeklik, Antik Yunan döneminden bu yana üç farklı düşünce ve anlayışın, sanat eserine yansımaları olmuştur. Bu konu üzerine çalışmanın birinci bölümünde yoğun bir şekilde değinilen gerçekliğin sanatta temsili, ideal olan, biçimsel olan ve toplumsal olan şeklinde sıralanabilmektedir. Ancak bu tez çalışmasında yoğun olarak üzerine durulması amaçlanan, gerçekliğin sanattaki temsiline biçimsel olarak ele alınması düşüncesidir. Sanatta biçimsel olarak ele alınan gerçekliğe ulaşma düşüncesi, Antik Yunandan günümüze, farklı yöntem ve teknikler kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu durumla beraber sanatın kendine ait olan gerçeklik düzlemleri de sorgulanmıştır. Özellikle hiperrealist sorgulamalarla, sanat alanında gerçekliğin devrimi yaşanmıştır. Sanatın ve sanatçının amacı sanat eserleriyle yeni bir gerçeklik oluşturmak ve ortaya çıkan gerçekçi tutum, imge ve yansımalarla izleyiciyi etkilemek, kendi dünyasına çekerek duygularını ve düşüncelerini aktarmaktır. Bu bağlamda gerçeklik, sanat ve

sanatçı için vazgeçilmez bir olgu olarak kendini gösterir. Gerçekliğin sanatta dönüşüme uğradığı sanallık, sanatın temsil noktasını çok farklı boyuta taşır. Sanal olanın sanata yansması ise öncelikle teknolojinin en ilkel yöntemleri de dahil olmak üzere fotoğraf makinesinin icadı, ardından çeşitli mekanik veya elektronik teknolojilerinin sanat eserinde kullanımı, 20. yüzyıl ve ortası dönemlerde başladığı sonucuna ulaşılabilir. Özellikle Dadaizm, fütürizm, kinetik sanat ve optik sanatın ortaya çıkardığı anlayış biçimi, dijital sanatların oluşumunda ve sanallık konusunun sanat alanında yer almasında zemin oluşturmuştur.

Bilgisayar teknolojilerinin buluşu ve sonrasında görüntüleme teknolojilerinin yaygınlaşması, sanatın dijitalleşmenin ve sanallaşmanın en önemli adımları olarak karşımıza çıkar. Robotik sanat, internet sanatı, dijital enstalasyon, dijital performans, dijital heykel, yazılım sanatı gibi yeni sanatsal biçim ve yöntemlerle sanatın sanallaşması ve bu bağlamda sanatın, sanal gerçek olarak konumlanmasına yol açmıştır. Burada sanal gerçeklik teknolojileri de sanatın birçok yönüyle sanallaşması ve simülasyon evreninde var olmaya başlamasıdır. Bu durumda sanal ortamların veya metaverse evrenlerinin ortaya çıkmasına yol açmakla beraber ikincil bir yaşam olarak nitelendirilen sanal ortamlarda sanat yapıtları, sergiler, müzeler, bu ortamlarda yeniden üretilmeye, inşa edilmeye başlanması sonucunu ortaya çıkarmıştır.

“2. Sanal gerçeklik teknolojilerinin gerçeklikle ilişkisi nasıl değerlendirilir ve sanal gerçeklik teknolojilerinin sanat alanı üzerindeki yansıması nasıldır?” Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

Sanal gerçeklik teknolojilerinden olan VR, AR, MR, XR teknolojileri günümüzde çoğunlukla geleneksel yöntemlerle üretilmiş olan dönemine iz bırakmış eserlerin reproduksiyonu olarak yapılmış çalışmaları yoğun olarak göze çarpsa da çok eski tarihe dayanan sanatsal üretim biçimi olarak varlığını sürdürmektedir. Özellikle, sanal gerçeklik teknolojilerinin ortaya çıkışıyla birlikte artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik ve genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin çıkışına zemin hazırlamıştır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin gerçeklikle olan ilişkisi, ikincil bir yapay yaşam oluşturması ve kullanıcı tarafından bu yapay yaşamın deneyimlenmesi ayrıca fiziki gerçek ile sanal gerçek arasında bir köprü görevi görmesi bakımından bu durumun oluşmasına imkân sağlayan bir teknoloji olarak karşımıza çıkar. Bu bağlamda kullanıcıyı fiziksel ortamdan koparmadan gözlük ve giyilebilir kontrol cihazı veya eldiven gibi donanımsal ve yazılımsal araçlarla birlikte üç boyutlu uygulamalarla gerçekleştirilmiş olan sanal ortama daldırılması söz konusudur. Kullanıcı aslında fiziksel ortamdan kopmadan sanal ortamı algısal olarak deneyimleme imkânı bulmuştur. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojilerinin gerçekle ilişkisi önemlidir. Daha öncede belirtildiği gibi artırılmış gerçeklik teknolojisi ise sanal gerçeklik teknolojisinin bir versiyonu olarak geçer.

Gerçek ve sanal olanı bir arada sunmayı amaçlayan bir teknoloji olarak sunulur. Karma gerçeklik teknolojisi ise sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinde faydalanan kullanıcıya daha hibrit bir deneyim yaşatmayı amaçlar ve gerçeklik algısını bir üst seviyeye taşıyarak gerçekten daha gerçek bir görünüm elde etmeyi amaçlar. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojilerinin Hiperrealizm ile olan ilişkisi ortaya çıkar. Bu durum ise simülasyon evreninin teknoloji üzerinden oluşturulması anlamını taşır.

Sanal gerçeklik teknolojilerinin sanatla olan ilişkisi ve sanat eserlerine yansımaları ise dijital sanatların ortaya çıkardığı ifade biçimlerinden daha farklı bir konumda yer alır. Çünkü sanal gerçeklik teknolojileri hibrit bir uygulama imkânı sunar. Geleneksel anlamda iki boyutlu yüzey üzerine çalışılabilen uygulamalar ve yazılımlar kullanıldığı gibi üç boyutlu programlarla da işlem gerçekleştirilebilmektedir. Bunların hepsi bir bilgisayar sistemi ve yazılımsal olarak ortaya çıkmış olan programlarla ilişkilidir. Ancak geleneksel olarak da üretilen bir tuval resminin sanal ortama da aktarımı scanner teknolojileriyle de mümkün olabilmektedir. Aslında sanal gerçeklik teknolojileri bir eserin sanal ortamda sunulması ve bu eserin izleyici tarafından sanal gerçek olarak algılanması yönünde bir araç olarak sanat alanında yeni bir durum ortaya çıkardığı sonucuna ulaşılabilir.

“3. Sanal ortamda üretilen eserlerin sanat pazarındaki yansımaları nasıldır?” Araştırma Sorusuna ilişkin Sonuçlar

Sanatın sanal ticareti bağlamında incelenen bu çalışmada, NFT sanatı ve kripto sanat olarak kabul edilen günümüzde sıkça kullanılan bir sanat biçimi olarak karşımıza çıktığı ve sanatın ifade biçimini, sanat pazarını, sanat koleksiyonunu ve sanat eserinin tescillenmesi işlemini dönüşüme uğratmıştır. Bu çalışmada, NTF'nin bir sanat olup olmadığı konusunda sonuca ulaşp ulaşmamakla ilgilenmeyip sanat eserinin sanal olarak belirli kodlarla tescillenmesi ve sanat pazarının dönüşüm geçirerek koleksiyonculuğun sanallaşmasıyla ilgilenilmiştir. Sanatın sanal olarak dönüşümü, sanat pazarının da bu noktada şekillenmesi sonucunu ortaya çıkarmıştır. Sanatın sanal ticareti aslında NFT sanatıyla dönüşüme uğramıştır. Dijital eserlerin onaylı veya lisanslı olması durumu NFT ile ortaya çıkmıştır. Aslında dijital bir eserin sanal ortamda imzalı olarak satılmasının bir sonucudur. Sanatın dönüşüm yaşadığı bu sanal ortamda eserin lisanslı ve tescilli olması imkanını sağlayan blokzincir teknolojileriyle hem koleksiyon oluşturulabilmekte hem de satışı coinlerle birlikte yapılabilir. NFT'lerin temelini oluşturan blokzincir sistemleri merkeziyetçilikten uzak bir yaklaşım sergilemekte ve şeffaf hakların veya değerlerin sanal kayıtlar ile korunduğu, dijital mülkiyet lisansı olarak sonsuz kodlar ve algoritmalar içerisinde saklanmaktadır. Bu anlamda NFT ile dijital sanat eserine sahip olmanın bir kanıtı olarak, telif haklarının da kazanılması sonucunu oluşturur.

NFT'nin ortaya çıkması sanat eserinin sanallaşmasıyla ilgilidir. Çünkü sanat eserinin nesnesizleşmesi veya sanallaşması, sanatın biricikliğini ve özgünlüğünü baltalamaktadır. NFT bu bağlamda, ortaya çıkmış bir sanat anlayışı taşımasının yanı sıra bir jpg, png, mov, html, gltf, rar, zip gibi dosya formatından çıkararak sanat eseri konumuna yükseltmektedir. Burada aslında satılan şeyin, dijital eserin kodlarının olduğu sonucu da ortaya çıkmaktadır. NFT ile birlikte sanatın geleceğinin gerçek nesneden bağımsız olarak sürdürmesinin yolunu açmıştır. Sanatın sanal ticareti bağlamında ortaya çıkan NFT'ler, esere daha kolay ulaşılabilme imkânı sağlamasının yanında alıcının eserin sahibiyle direkt olarak iletişime geçme olanağını da sağlamaktadır. Bu durumlar genel anlamda düşünüldüğünde pazarlamanın temel amaçlarıyla örtüşmekte ve geleneksel olarak var olan sanatın pazarlanması konusunun NFT ile dönüşüme uğradığı sonucu ortaya çıkmaktadır.

“4. Sergileme yöntemi olarak sanal ortam kullanılabilir mi, sanal ortamın müze ve galeri gibi sergileme alanları üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nasıldır?” Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

Sanat eserini sergileme yöntemi, geçmişten bugüne sürekli dönüşüm halinde olmuş ve sergileme biçimi üzerine yeni sorgulamalar getirilmiştir. Sanat eserinin sunumunda önemli bir etken olan sergileme konusu, sanallaşmayla birlikte yeni pratikler kazanmasının yanı sıra eserde ve izleyicide farklı farklı etkiler yaratmıştır. Bu bağlamda bir sergileme yöntemi olarak mekâna yerleştirme, mekânı kullanma veya mekânın içerisinde var olan alımlayıcı özne ile katılımcı bir yaklaşım sergileyerek gerçekleştirilen sanatsal eylemler sıkça yer almaktadır. Geleneksel anlamda sergileme yöntemi olan bir mekânda resimlerin asılı olarak sergilenmesi veya bir heykelin kaide üzerinde sergilenmesi yöntemi, modernizm ile birlikte dönüşüme uğramaya başlamıştır. Bunun birçok sebebi bulunmakla birlikte en önemli sebebi ise sanat alanı içerisine gerçek nesnelerin dahil olmaya başlamasıdır. Bu bağlamda duvara asılan resimlerin mekânı da içine alacak şekilde kurgulandığı, enstalasyon çalışmalarının ortaya çıktığı ve akabinde sergilerin mekânın dışına çıkarak arazi sanatı öncülüğünde kamusal alanlara taşındığı görülmektedir. Bu değişen durum zaman zaman müzelere veya galerilere bir tepki olarak da ortaya çıkmış olmasına karşın yeni sergileme yöntemi olarak benimsenmiştir. Sanallaşma ise bu konu üzerine çok yeni bir durum olarak varlığını gösterir. Sanat sergilerinin sanal ortama taşınması yeni bir sergileme yöntemi söylemini mümkün kılmıştır. Ancak sanallaşma bağlamında sergilerin dijital ortama taşınmasının en önemli sebebi internet teknolojisinin bulunması, sonrasında çevrimiçi katılımın serverler üzerinden gerçekleştirilmesidir. Bu bağlamda sanat sergilerinin sanal ortamlarda sergilenmesinde internet çok önemli bir konumda yer alır. Sanal sergi teriminin ortaya çıkmasıyla birlikte müzeler, galeriler ve müzayede evleri

gibi sergileme üzerine kurulu sistemler sanal sergiler ile birlikte dönüşüme uğrayarak sanal ortama taşınmışlardır.

Sanal sergi kavramı öncelikle disiplinlerarasılığı barındırdığı için disiplinlerarası etkileşimlerin iyi kullanılması gerekir. Bu bağlamda sanal sergide önemli olan sanatçı, izleyici, sanat eseri ilişkisi çerçevesinde var olma veya dahil olma, aktif konumda yer alma, izleme veya eleştirebilme olanaklarının sanal olarak izleyiciye sunulmasıdır. Çalışmanın bu bölümünde yer alan ve bir sergileme yöntemi olarak ortaya çıkan sanallık olgusu kapsamında değerlendirilebilecek metaverse evreninin sanata, sanatçıya ve izleyiciye sunduğu olanaklar ise çok daha yeni olmakla birlikte farklı bir deneyimi sunar. Sanal sergiler için önemli bir alternatif haline gelen metaverse evreni, sanal sergilerin gerçekçi bir şekilde izleyiciye sunulmasında önemli olanaklar sağlar. İçerisinde barındırdığı sanal gerçeklik teknolojileriyle uyumu sayesinde alımlayıcı özne olan izleyicinin, sanal ortamda katıldığı sergide, sanatçıyla veya diğer katılımcı izleyiciler ile iletişime geçme olanağını bulması, sanal serginin ikincil bir yaşam olan simülasyon dünyasında gerçekçi bir şekilde deneyimleme imkanını sunmasının yolunu açmıştır. Ayrıca metaverse sanal ortamda veya diğer hibrid uygulamalara açılan sergilerde izleyici zamandan ve mekândan bağımsız olarak sanal sergiyi deneyimleme imkanına ulaşır. Bu araştırma sorusunda ortaya çıkan en önemli sonucun ise metaverse evreninin sanat alanında mevcut olan sergileme yöntemlerine alternatif olarak kullanılabileceğinin ortaya çıkmasının yanı sıra sergileme yönteminde, izleyici, sanatçı, zaman-mekân, beden, sanat eseri gibi olguları veya kavramları etkileyebileceği ve sanata yeni gerçeklik olgusu ortaya çıkaracağıdır. Bu bağlamda önemli olan sanallığın, sanat üzerindeki dönüşümü ve bununla beraber sanallığın sergileme yöntemi olarak ortaya çıkması ve sanat eseri, izleyici, sanatçı, mekân gibi olguları da beraberinde dönüşüme uğratmasıdır. Sanal sergide sanat eseri, her ne kadar geleneksel yöntemlerle yapılmış olsa bile, eserin fotoğraflanıp sanal ortama aktarılarak sergilenmesi, her ne olursa olsun izleyicinin algısını bu bağlamda dönüşüme uğratarak, sergi üzerinde yaşanacak deneyimi farklılaştırmaktadır. Sonuç olarak sergileme yöntemi olarak sanallık, müze ve galeri gibi sergileme alanlarının teknolojinin getirdiği zorunluluk olarak dönüşüme uğramasına sebep olmuş ve hibrit sergileme mekanlarının sunulduğu alanlarda sergilemeler yaygın olarak tercih edilmeye başlanmıştır.

“5. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal mekân deneyiminden bahsedilebilir mi?” Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

Çalışmanın bu kısmında ortaya sonuç, sanatın önemli bir ögesi konumuna yükselen mekânın sanallaşması bağlamında yeniden deneyimlenmesidir. Sanat alanında sergileme yönteminin dönüşümüyle ortaya çıkan zaman-mekân, izleyici-sanatçı, sanat eseri gibi kavram

veya olguların dönüşümünde de önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda ilk olarak sergileme yönteminde öne çıkan mekân olgusudur. Mekânın bu bağlamda sergileme için önemli bir konumu bulunmaktadır. Ancak sanat için mekân sadece sergilemede kullanılacak bir araç görevi görmekten ziyade bir sanat nesnesi olarak da sunulduğu örnekler mevcuttur. Sanat alanında mekân geleneksel yöntemlerle mekân algısının dönüşümü gerçekleştirilmeye çalışılmış, zaman zaman gerçek nesneler kullanılarak veya sergilenen eserlerle yapılmıştır. Bu bağlamda mekân, sunulan eserlerle birlikte kendi gerçekliğinden farklı bir gerçeklik deneyimi ortaya çıkarır. Mekân ile ilgili olarak Modernizm ve Postmodernizm döneminde sıradan herhangi bir nesne, bir galeri mekânına yerleştirilmesi sonucunda sanat eseri konumuna yükseltildiği sonucuna örneklerden yola çıkılarak ulaşılabilir. Bu bağlamda sanat için müze ve galeri mekanları da önemli bir noktadadır. Müze ve galeri gibi sanatsal bağlamda var olan mekanların dijital teknolojilerin sunduğu imkanlar dahilinde sanal olarak dönüşüm geçirmiştir. Sanal mekânın gerçekçi olarak algılanmasındaki en büyük etken ise çeşitli bilgisayar yazılımları donanımları ve sanal gerçeklik gibi sistemlerle mümkün olabilmektedir. Mekânın dönüşümü bu bağlamda, iki farklı biçimde sunulabilmektedir. Birincisi, gerçek bir mekânı, hologram, projeksiyon, sanal gerçeklik gözlükleri vb. teknolojilerle sanallaştırmadır. Bu yöntem ile izleyici, gerçek mekânda sanal öğeleri deneyimleyerek algımlarken mekânda gösterime sunulan eserlerle iletişime geçebilmektedir. İkincisi ise var olan gerçek bir mekânın veya hiçbir şekilde dünyada var olmamış bir mekân tasarımı oluşturularak metaverse sanal ortamda sunmasıdır. Mekân için ortaya çıkan bu durum izleyicide farklı etkiler bırakabileceği gibi sanatçı içinde sonsuz bir imkân sağlamaktadır. Sanatçının kendi mekanını tasarlayarak, eserlerini sergileyebileceği bir ortam yaratabileceği sonucuna ulaşılabilir. İzleyicide bu bağlamda farklı ve yeni bir mekân algısı ortaya çıkarmaktadır.

“6. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal beden deneyiminden bahsedilebilir mi, sanatçı ve izleyici üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nelerdir?” Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

Bu araştırma sorusuna ilişkin ulaşılmaya çalışılan sonuçlar bedeninin dijital sanatlarda veya sanal sanat alanında kullanımına ilişkin farklı bakış açıları sunma ve bedeninin dijital sanatlarda gerçeklikle ilgili durumuna ışık tutmaktır. Bedenin sanat alanında kullanımına ilişkin sorgulamalar teknolojiyle birlikte önemli bir konuma sahip olmuştur. Sanat alanında bedeninin kullanımına ilişkin ortaya çıkmış olan sunum alanları veya biçimleri incelendiğinde bedeninin hem özne hem de nesne konumunda yer aldığı gözlemlenmektedir. Bedenin sanat alanındaki ilk sunumları nesne konumundadır. Performans sanatıyla birlikte beden özne konumuna yükseltilmiş ve bedene yapılan eylemler sunulmuştur. Günümüzde ise beden teknolojinin

getirdiği olanaklarla birlikte başta tıp ve biyoloji gibi alanlar olmak üzere beden yapay zekâ ilişkisi üzerine incelemeleri sıkça yapılmaktadır. Günümüz teknolojisiyle birlikte beden duyular yolu ile sanallaşmasının yanında, avatar karakterlerle de sanal ortamda tasarlanabilir hale gelmiştir. Dijital sanatın temelinde yer alan etkileşim, insanın duyular aracılığıyla dokunabilme, görebilme, işitebilme gibi temel duyulardan faydalanılarak işler üretilmiştir. Bu etkileşimin ortaya çıkmasında aracı olan, bedene giyilebilir teknolojilerden yararlanılarak insanda bir nesneye veya herhangi bir şeye dokunabilme, hissedebilme, sanal ortamda sanal bedeninin içerisinde deneyimleyebilme imkânı bulmuştur. Bu bağlamda posthüman düşünceler kapsamında bedeninin kullanımına ilişkin diğer bir sonuç ise sanat alanında sıkça gündeme gelmesiyle robotik teknolojiler ve yapay zekâ teknolojisinin sanatçı konumunda değerlendirilmesine ilişkin sanatçının kimliğinin ve tanımının dönüşümü üzerinedir. Sanatçı, biyolojik ve zihinsel olarak sınırların bilincinde hareket ederek, dijital teknolojiler ile kendini yeniden tasarlama hem fiziksel hem de zihinsel olarak yaratma fikrini kullanmak istemektedir. Bu bağlamda yapay zekâyı, robotik sistemleri, bilgisayar ve makine uzantılarını kullanmaktadır. Dijital sanatların çoğunda etkileşim başlığı altında izleyici eserle iletişime geçebilmekte ve aynı şekilde eser de izleyiciyle iletişime geçebilmektedir. Sanatçı kavramı ekseninde mühendis, teknisyen gibi kavramlar sanatçı kimliği içerisinde yer almaya başlamıştır. Sanatçının kendi duygu ve düşüncelerinden tamamen bağımsız bir şekilde kendi yapay organizmaları ve algoritmaları sayesinde işler üretebilen yapay zekâ, sanatçı konumunda yer almaya başlamıştır. Sonuç olarak sanal bedeninin oluşumu, sanatçıda ve izleyicide yaşattığı simülasyon ortamının gerçekliğe dönüşümü duyular ve algılar sayesinde gerçekleşmektedir.

“7. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında sanal nesne deneyiminden bahsedilebilir mi, Sanal ortamda sanat eseri üretilebilir mi ve sanal ortamın sanat eseri üzerinde açığa çıkardığı dönüşümler nelerdir?” Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

Dijital sanatlar ile birlikte artık sanat eserinin sanal ortamlarda üretilmesi mümkün olmuştur. Bu bağlamda sanat eserinin geçirdiği dönüşüm sanat nesnesinin maddesizleşmesidir. Diğer bir ifadeyle sanat nesnesizleşerek sayısal verilere, algoritmalara, dijital kodlara veya bir bilgisayar dosyası formatına dönüşmüştür. Bu durum sanat eserinin sanal ortamda deneyimlenmesi ve sanatın nesnesi konumunda olan eserin sanal nesneyle deneyimlenmesi sonucunu ortaya çıkarmıştır. Ayrıca sanat eserinin sanallaşması konusunda var olan gerçeklik veya gerçekçi yansıtma kaygısı, sanal gerçeklik teknolojileri, üç boyutlu programlar ve modeller sayesinde ortadan kalkmıştır. Çünkü dijital sanatlarda artık modelleme yoluyla nesnenin gerçek boyutu ve görüntüsüyle algılardaki gerçekliğe duyulan ihtiyacı sanal nesne karşılamıştır. Sanat nesnesinin dönüşümü geçmişten bu yana sürekli gerçekleşmektedir. Bunun

sebebi dönemin getirdiği kültürel, sosyal ve teknolojik gelişmelerdir. Bu bağlamda dijital sanatlarda sanal nesnenin kaynağı olan ışık sanal nesnenin somut olarak görüntüsünü izleyiciye sunabilmektedir. Ancak ışığın kaynağı ve eserin oluşumunda rol oynayan araç ise algoritmalar, kodlar veya çeşitli yazılımsal diller ve verilerin olmasıdır. Sanat eserinin sanallaşmasıyla artık sanat eseri bilgisayar teknolojilerinin oluşturduğu sanal ortamlarda veya cep telefonu, tablet gibi mobil cihazlarda gerçekçi bir şekilde deneyimlenebilmektedir. İzleyici duyular yoluyla mekânı, bedeni algılayabileceği gibi sanal sanat eserini veya sanal sanat nesnesini deneyimleme imkanına kavuşur.

“8. Sanatta gerçeklik ve sanallık bağlamında Sanal ortamda üretilen eserlerde estetik değerden bahsedilebilir mi, estetik düşünce üzerinde ortaya çıkardığı dönüşümler nelerdir?”
Araştırma Sorusuna İlişkin Sonuçlar

20. yüzyılın sonlarında yaşanan dijital devrimler ve yaratılan sanal evrenler, sonsuz bilgi işlem olanakları toplumun tüm kesimini etkilemiş, sunduğu bu olanaklar sayesinde herkesin farklı bir mecra aracılığıyla sanatsal anlamda yaratıcı düşünme becerilerini açığa çıkarma gibi durumları olanaklı kılmıştır. Bu durumda sanatsal üretim sürecinde sanat, sanatçı ve sanat eseri algısında yeniden biçimlendiği ve estetik varlık alanında da bir tür dönüşüme sebep olmuştur. Geleneksel estetik anlayışından günümüze aktarılan estetik kavrayışta başkalaşma söz konusu olmuştur. Dijital sanatların estetik anlayışı, Baudrillard’ın ifadesiyle Trans-estetik olarak adlandırılmıştır. Sanal ortamda üretilen eserin algılanmasında duyular ön plana çıkar. Estetik kavramında önemli bir etken olan duyular yoluyla algılanan sanat eseri, estetik auranın veya estetik yargıların ortaya çıkmasında önemli bir etkidir.

Sanat ve estetikle ilgili dönüşüm yaşayan paradigmalardan en önemlisi gerçekliktir. Estetik duyguların ortaya çıkmasında önemli bir etken olan algı, günümüz teknolojilerinin oluşturduğu, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik veya karma gerçeklik sistemleriyle de estetik algı dönüşüm yaşamıştır. Sanalı gerçek, gerçeği ise sanal olana yansıtan bu simülasyon sistemi, estetik duyumsamayı ve akabinde estetik yargıların da beraberinde değişime veya dönüşüme uğramasını zorunlu kılmıştır. Bu sebeple estetik düşüncenin dönüşümüne sebep olan en önemli şey, gerçekliğin değişmesi ve dünyanın dijital bir alt yapıda ve insanların tinsel güçleriyle yarattığı bir tasarım dünyası veya simülasyonu olarak varlığını göstermektedir. Böyle bir estetik oluşumun ortaya çıkmasında teknolojinin, bilimin ve sanatın birbiriyle olan melez etkileşimleri sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Sonuç olarak sanatta gerçeklik ve sanallık üzerine bir çözümle olarak geçen bu çalışmada, sanatın teknolojiyle birlikte, sanat eseri, sanatta mekân, beden, izleyici, sanatçı, sanat pazarı ve estetik üzerine yaşadığı dönüşümle ilgili ortaya çıkan sonuçlara odaklanılmıştır.

Bu bağlamda sanatın dijitalleşmesi, sanatta sanal olgusunun yer almasına ve gerçeklikle ilişkilendirilmesine sebep olmuştur. İnsanın duyular yoluyla algılama biçimi her alanda etkin olduğu gibi sanat alanında da etkili olmuş duyular yoluyla algılanan sanat eserleri bir sergileme biçimi olarak ifade edilebilen sanallık ekseninde sanatın paradigmalarının dönüşümünü ortaya çıkarmıştır. Bu durumun oluşmasında en önemli etken çağımızın getirdiği hızlı bir dijital dünya ve teknolojinin sonsuz üretim imkanına yol açmasıdır. Bu sebeple de sanatın yeni aracı olan sanallık, sanat üzerinde ikinci bir dünya yaratarak sanat eserinin sanal olarak üretilmesine, mekân, beden (izleyici ve sanatçı çerçevesinde), estetik gibi yeni kavram ve olguları, sergileme, yöntem ve kullanım alanlarını genişletmiştir. Sanatçının sanat alanında ortaya çıkarmaya çalıştığı bu ikincil yaşamda, kendini yeniden yaratabilme ve yeni ifade yöntemleriyle sanatı nesnesizleştirerek düşünceden ibaret kılmakta ve çeşitli yöntemlerle somut olarak var olmasını sağlayarak izleyiciye yeni gerçeklik ortamında sunarak, etkileşim üzerine odaklanmaktadır. Ancak yine de günümüzde sanatın sanallaşması bağlamında yeterli sayıda örnekler olmasına karşın teknolojinin ilerleyen süreçte veya gelecekte neler getireceği merak konusudur. Çünkü teknolojinin getirdiği imkanlar dahilinde şekillenen sanal sanatın varlığı, teknolojinin hangi yönde evrileceğine ve gelecekte neleri ortaya çıkaracağına bağlıdır. Bu sebeple çalışmada ulaşılan sonuçlar sınırlı ve az olmasıyla birlikte çalışmanın yürütüldüğü dönemle açıklanabilir düzeydedir. Sanat her ne kadar teknolojiyle şekillense de günümüzde hala geleneksel olarak ifade edebileceğimiz sanatsal üretim yöntemleriyle sanatçılar eser üretilmeye devam etmektedir. Bura ortaya çıkan en önemli sonuç şudur. Sanat üretim yöntemi ne olursa olsun bir birey olarak sanatçıda üretim bağlamında yaratıcılık ve süreklilik devam ettiği sürece ve bireyin imgelemi kendi zihninde tasarlandığı sürece sanat olgusunun da devam edeceği ifade edilebilir. Burada önemli olan gerçekliğin sanat alanında sorgulanmasının yapılmasıdır. Günümüz teknolojileri, insanlara bir sanal dünya ve bir sanal göç vaat etmektedir. Ancak henüz bu teknolojilere ulaşamamış daha ilkel topluluklarda yer almaktadır. Bu bağlamda teknolojinin ve sanallığın insan hayatında önemli bir yer taşımasına karşın dünyanın tamamının sanallaşacağı anlamına gelmemektedir. Bu bağlamda sanatçılar gerçekçiliği yine geleneksel yöntemlerle de arayabilecekleri gibi teknolojik yöntemlerle de izleyiciye sunabilmektedirler. Buna en önemli örnek ise hiperrealist sanatçıların yaptığı eserler örnek verilebilir. Günümüzde Ron Mueck gibi hiper gerçekçi sanatçılar gerçekten daha gerçek bir görüntü sunarak sanat eserlerine yansıttıkları gözlemlenmektedir. Bu bağlamda sanat için en önemli bulgu insan yapımı olması veya insan müdahalesiyle ortaya çıkarılmış olmasıdır. Yapay zekanın bu konu üzerine ortaya çıkardığı tartışma, insan üretiminin yok olacağıdır. Ancak incelendiğinde yapay zekâ ürününün de bir insan müdahalesi sonucu ortaya çıkmış ve bu bağlamda yapay zekâ sanata dahil olmuştur.

Öneriler

Teknolojinin gelişiminin sürekli devam edeceği göz önüne alınarak sanat alanında yeni ifade olanakları veya alternatif yöntemler üzerine arayışların ortaya çıkacağı ifade edilebilir. Dijital teknolojiler günümüzde artık yaşamın her alanında yer almakta ve yaşamın bir parçasını oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin, metaverse evrenin ve yapay zekâ makine öğreniminin hızla sanat alanında yaygınlaşması ve sanatçıların bir tercih olarak eserlerini üretmede veya sergilemede sıkça kullanılıyor olması, konu üzerine çok daha fazla araştırma yapılmasının gereksinimi ortaya koyacağı anlamına gelir. Sanatçıların bireysel yönelimleri sonucunda ortaya çıkan sanat eserlerinin, sanal ortamlarda sunulması gerçekliği, zamanı, mekânı, bedeni, estetik duyumsamayı, algıyı ve neredeyse tüm göstergeleri değiştirebilmektedir. Bu çalışma, sanat alanında gerçeklik bağlamında var olan paradigmalarının sanallık olgusu ekseninde gerçekliğin yeniden sanat alanında ele alınış biçiminin örneklerini ve önerilerini sunmaktadır. Sanal gerçeklik, metaverse ve yapay zekâ gibi teknolojik kavramların sanat alanına yeni bir boyut getirmesi olasıdır. Ayrıca sanallık bağlamında ele alınan metaverse ve sanal gerçeklik uygulamaları, sanatçıya ileri derecede özgünlük ve sınırsız üretim olanakları sağlamayı vaat etmekle birlikte sergileme yöntemi olarak sanallığın etkili bir şekilde kullanılması durumunda yararlı olabileceği önerilmektedir.

Konu üzerine çalışmak isteyen araştırmacılar için ortaya çıkacak en önemli öneriler ise teknolojinin hızlı gelişimini de dikkate alarak mevcut bilgi ve yeterliliğini artırmak için multidisipliner bir çalışmayla kendilerini, ileri seviyelere taşımaları ve farklı disiplinleri göz önünde bulundurarak, araştırmalarını gerçekleştirmeleri önerilmektedir. Bu bağlamda konu ile ilgili olarak sanal gerçeklik, metaverse, yapay zekâ üzerine sanat alanında Türkiye’de sıkça karşılaşılmasından dolayı yabancı literatür içeren kaynaklara ulaşılması araştırmada ortaya çıkabilecek sorunları aza indirmesine karşın kapsamlı bilgilere ulaşılacağı önerilmektedir. Türkiye’de dijital sanat örneklerinin az olması sebebiyle konu ile ilgili araştırma yapacak kişilerin proje desteği olarak uygulamaya yönelik çalışmalarını gerçekleştirmeleri önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Acar, A. (2012). *Marksçı estetik toplumsal gerçeklik* (1. baskı). Doruk Yayıncılık.
- Acaroğlu, K. (2010). *Etkileşimli sanal dünyanın (second life) modelleme tekniklerini kullanarak sanal sanat galerisi oluşturulması* (Tez No. 258128) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Acute-Art. (2018). *Marina Abramoviç 'Yükselen (2018)' Sanal gerçeklik*. <https://acuteart.com/artist/marina-abramovic/> (Erişim tarihi: 14.09.2022).
- Akay, A. (2010). *Postmodernizmin abcsi* (1. baskı). Say Yayınları.
- Akman, K. (2006). Orlan: kırılan ten. *Cogito Dergisi, Ten Derinden*, 44-45, 175-178.
- Akten, E., Z. (2008). *Gelişen teknolojilerin dijital sanat alanında oluşturduğu yeni temalar ve mimarlığa katkıları* (Tez No. 251124) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Akpınar, A. (2022). Sanat Yapıtında Gerçek Nesneden Uzaklaşma Sürecinde Teknolojinin Rolü ve Dijital Sanat Nesnesi. *Art vision (Online)*, 28(48), 101-109. <https://doi.org/10.54614/ArtVis.2022.1030400>
- Albayrak, M. (2012). *Estetik'in serüveni sanat felsefesi* (1. baskı). Akçağ Yayınları.
- Alioğlu, N. (2011). *Yeni medya sanatı ve estetiği, yeni medyanın ilkeleri-geleneksel ve yeni medya*. (1. baskı). Papatya Yayıncılık Eğitim.
- Anadol, R. (2015, Mayıs 9). *Infinity Room*. <http://refikanadol.com/works/infinity-room/> (Erişim tarihi: 28.07.2022).
- Anadol, R. (2017, Ocak 1). *Wind Of Boston*. <https://refikanadol.com/works/wind-of-boston-data-paintings/> (Erişim tarihi: 29.07.2022).
- Antmen, A. (2013). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar* (5. baskı). Sel Yayıncılık.
- Aydınlı, S. (1986). *Mekânsal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model* (Tez No. 14023) [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aydoğan, D., ve Kaplıanoğlu, L. (2020). Toplum, sanat ve sanal gerçeklik. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 79-88. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejnm/issue/53735/719377>
- Aydoğan, D. (2021). *Sanal gerçeklik sistemleri ile sanatın dijital dönüşümü* (Tez No. 681212) [Doktora tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aydoğan, D., Yengin, D., ve Bayrak, T. (2022). Sanatın Hibrit Gerçeklik Alanı: 'Metaverse'. *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 2022(28), 53-66. <https://doi.org/10.17484/yedi.1028845>
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bahadır, A. (2018) Postmodernite'de *Parçalanmış Gerçeklik, Mekân ve Sanatta Beden Algısı* (Tez No. 526642) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi-İzmir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Baudrillard, J. (1998). *Kötülüğün Şeffaflığı* (2. Baskı, I. Ergüden, Çev. Ed.). Ayrıntı Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1993'de yayımlanmıştır)
- Baudrillard, J. (2014). *Sanat komplosu: yeni sanat düzeni ve çağdaş estetik I* (5. baskı). (E. Gen ve I. Ergüden, Çev. Ed.). İletişim Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2010'da yayımlanmıştır)
- Baudrillard, J. (2021). *Simülakırlar ve simülasyon* (14. baskı). (O. Adanır, Çev. Ed.). Doğu Batı Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1982'de yayımlanmıştır)
- Ballı, Ö. (2016). *Dijital teknoloji olanaklarıyla sanatta grotesk bedenler ve tuhaflık* (Tez No. 425332) [Yüksel Lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ballı, Ö. (2020). *Günümüz sanatında dijitalleşme; Posthümanizm bağlamında sanat ve sanatçının yerini alan algoritma: Post-sanatçı* (Tez No. 628242) [Sanatta Yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ballı, Ö. (2021a). Dijitalleşen sanat bağlamında sanal gerçeklik teknolojisinin sanatsal üretim sürecinde kullanımı. *İdil*, 77(2021), s. 63–78. <https://doi.org/10.7816/idil-10-77-06>
- Ballı, Ö. (2021b). Artırılmış gerçeklik teknolojisi ve dijitalleşen sanat bağlamındaki uygulama örnekleri üzerine. *Akademik Sosyal Bilimler Dergisi*, 112(9), 174-193. <https://doi.org/10.29228/ASOS.48337>
- Bayram, C. E. (2012). *Sanal gerçeklik ortamında üç boyutlu plastik arayışlar* (Tez No. 314898) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Benjamin, W. (2020). *Pasajlar*. (11. baskı). (A. Cemal, Çev. Ed.). Yapı Kredi Yayınları.
- Bozkurt N. (1995). *Sanat ve estetik kuramları* (2. baskı). Sarmal Yayınevi.
- Bodur, C. (2010). *Görsel Anlatımda Dijital Yaklaşımlar* (Tez No. 258271) [Yüksek Lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Burnett, R. (2012). *İmgeler nasıl düşünür*. (2. baskı). (G. Pusar, Çev. Ed.). Metis Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2005'de yayımlanmıştır)
- Buzjak, D., & Kunica, Z. (2018). Towards Immersive Designing Of Production Processes Using Virtual Reality Techniques. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 1(16), 110-123. <https://doi.org/10.7906/indcs.16.1.8>
- Büyükbalcı, H. (2001, Temmuz 20). Gerçek Kavramı. https://historicalsense.tripod.com/Archive/Fener10_1.htm (Erişim tarihi: 24.01.2022).
- Büyükkol, S. (2015). Postmodernizmdeki gerçekliğin paradoksal yansımaları. E. Turgut (Ed.), *Uluslararası Sanat Sempozyumu* (s. 145-153). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Çakmak, S. Ç. (2007). *Taş Baltadan Makineye Çağlar Boyu Teknoloji*. Güncel Yayınevi.
- Cevizci, A. (2012). *Felsefenin kısa tarihi* (1. baskı). Say Yayınları.
- Cevizci, A. (2017). *Büyük felsefe sözlüğü* (1. baskı). Say Yayınları.
- Cotton, B., ve Oliver, R. (1997). *Siberuzay terimleri sözlüğü: resimli terimler sözlüğü: medyadan sanal gerçekliğe*. (Ö. Arıkan ve Ö. Çendeoğlu, Çev. Ed.). Yapı Kredi Sanat Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1994'de yayımlanmıştır)
- Coşkun, C. (2017). Bir sergileme yöntemi olarak artırılmış gerçeklik. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (20), 61-75. <https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.370723>
- Çolak, C. (2006). Sanal müzeler. İnet-tr'06- XI. "Türkiye'de İnternet" [Konferans Bildirileri]. TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara.

- Çoruh, L. (2011). *Sanat tarihi dersinde bir öğrenme modeli olarak sanal gerçeklik uygulamasının etkililiğinin değerlendirilmesi (Erciyes üniversitesi mimarlık ve güzel sanatlar fakülteleri örneği uygulaması)* (Tez No. 279715) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital sanatlarda bedenin kullanımı* (Tez No. 206851) [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi -İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çizgen, G. (2007). *Sanat köprüsü sırat köprüsü*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Dadakoğlu, C. (2018). *Sanat ve tasarım eğitiminde sanal ortamın yaratıcılığa etkileri* (Tez No. 523885) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Daloğlu, H. (2008). *Sanatta gerçeklik ve iletişim* [Sözlü Bildiri]. Yıldız Teknik Üniversitesi 1. Sanat ve Tasarım Sempozyumu, İstanbul.
- Danto, C. A. (2014). *Sanat nedir?* (1. Baskı). (Z. Baransel, Çev. Ed.). Sel Yayıncılık. (Çalışmanın orijinali 2013'de yayımlanmıştır)
- Danto, C. A. (2016). *Brillo kutusu: post-tarihsel perspektiften görsel sanatlar* (1. baskı). (C. Kayaş, Çev. Ed.). Ayrıntı yayınları. (Çalışmanın orijinali 1992'de yayımlanmıştır)
- Değirmenci, K. (2017). Sanat Sosyolojisi Üzerine: Belirli Kavramsal Gerilimler ve İkilikler. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 17. 1-9. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/271354>
- Dickerson, M. (2018). *A'dan z'ye sanat tarihi* (1. baskı). (O. Düz, Çev. Ed.). Say Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2013'de yayımlanmıştır)
- Duchamp, M. (1938). *Ready made, Dictionnaire Abrégé du Surréalisme*. A. Breton & P. Eluard (Ed.). Paris: Galerie des Beaux-Arts.
- Eco, U. (2015). *Ortaçağ estetiğinde sanat ve güzellik* (5. baskı). (K. Atakay, çev. Ed.). Can Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1986'da yayımlanmıştır)
- Ercan, O. (2016) *Değişen gerçeklik bağlamında günümüz sanatında nesne ve mekân sorgulamaları* (Tez No. 435160) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi -Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Erdem, S. (2015). *Gerçekliğin yeniden inşasında görsel efekt kullanımı: spartaküs televizyon dizisinde mekân inşası* (Tez No. 422299) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Erdem, T. (2021) *Yeni bir sanat formu olarak sanal gerçeklik* (Tez No. 677788) [Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi-Kayseri]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Farthing, S. (2012). *Sanatın tüm öyküsü*. (G. Aldoğan ve F. C. Çulcu, Çev. Ed.). Hayalperest Yayınevi. (Çalışmanın orijinali 2010'da yayımlanmıştır)
- Fischer, E. (2020). *Sanatın Gerekliliği*. (8. Baskı). (C. Çapan, Çev.). Sözcükler Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2012'de yayımlanmıştır)
- Fleming, J., & Honour, H. (2016). Dünya sanat tarihi (1. Baskı), (H. Abacı, Çev. Ed.). Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti. (Çalışmanın orijinali 1982'de yayımlanmıştır)
- Galanter, P. (2003). *What is generative art? complexity theory as a context for art theory* [Paper presentation]. 6th Generative Art Conference, Milano, Italy.
- Gombrich, H. E. (1994). *Sanatın öyküsü* (15. baskı). (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev. Ed.). Remzi kitapevi. (Çalışmanın orijinali 1995'de yayımlanmıştır)

- Groys, B. (2014). *Sanatın gücü* (F. Candil Erdoğan, Çev. Ed.). Hayalperest Yayınevi. (Çalışmanın orijinali 2013'de yayımlanmıştır)
- Gözübüyük, B. (2021). Yapay zekanın meydana getirdiği fikri ürünlere ilişkin 5846 sayılı fikir ve sanat eserleri kanunundaki sorunlar ve çözüm önerileri. *Kırıkkale Hukuk Mecmuası* 1(2021), 54-81. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/khm/issue/68092/1058207>
- Güçlü, A., ve Uzun, E. (2003). *Felsefe sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Gül, R. (2021). *Doğa görünümünün sanal uzaya yansımalarının dijital sanat bağlamında incelenmesi* (Tez No. 672950) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Gülsoy, S. (2020). Sanat ve dijitalleşme. N. Karaca (Ed.). *Sanat Sosyolojisi İçinde* (s. 219-243). Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını.
- Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü* (Tez No. 388036) [Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi-Samsun]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: Baudrillard'ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 0(19), 65-84. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1909041>
- Martinez, V. H. E., ve Demiral, A. (2014). 20. ve 21. yy. da sanatta malzeme olarak beden; performans sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 180-201. <https://doi.org/10.20488/austd.96090>
- Harrison, C., & Wood, P. (2011). *Sanat ve kuram: 1900-2000 değişen fikirler ontolojisi* (1. baskı). (S. Gürses, Çev. Ed.). Küre Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2003'de yayımlanmıştır)
- Harvey, D. (2003). *Postmodernliğin durumu*. (S. Savran, Çev. Ed.). Metis Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1999'da yayımlanmıştır)
- Heidegger, M. (2011). *Sanat yapıtının kökeni*. (F. Tepebaşı, Çev. Ed.). De Ki Yayınevi.
- İpek, R. A. (2019). *Karma gerçeklikte çoklu mekân tasarımı* (Tez No. 570363) [Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- İpek, A. R. (2020). Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve karma gerçeklik kavramlarında isimlendirme ve tanılandırma sorunları. *İdil*, 71(9), 1061-1072. <https://doi.org/10.7816/idil-09-71-02>
- İşman, A. (2014). Teknolojinin Felsefi Temelleri. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(1), 1-19. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sakaefd/issue/11223/133993>
- Jeon, M. (2017). Robotic Arts: Current Practices, Potentials, and Implications. *Multimodal Technologies and Interaction*, 1(2), 2-12. <https://doi.org/10.3390/mti1020005>
- Jerald, J. (2016). *The VR book: human centered design for virtual reality*. ACM Books series.
- Jimenez, M. (2007). *Estetik nedir?* (1. baskı). (A. Kara, Çev. Ed.). Doruk Yayınları. (Çalışmanın orijinali, 1997'de yayımlanmıştır)
- Johnson, H., & Shaw, J., S. (2005). Glossary of digital art and printmaking. Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF). <https://bermangraphics.com/dapttf/>
- Kac, E. (1997). Foundation and development of robotic art. *Art Journal*, 56(3), 60-67. <http://www.jstor.org/stable/777838>

- Kalıncı, E. (2015). *Sanal sanat müzelerinin ve sanal galerilerin görsel sanatlar eğitime katkısı* (Tez No. 419447) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karahan, Ç. (2003). *Pop-Art'ta nesnenin bir gösterge olarak kullanımı* (Tez No. 130224) [Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi-İzmir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kavuran, T., ve Dede, B. (2013). Platon ve Aristoteles'in sanat etiği, estetik kavramı ve yansımaları. *Sanat Dergisi*, 0(23), 47-64. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/2611/33616>
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınevi.
- Koşar, D., ve Yılmaz, M. (2020). Bir yalan olarak sanat: gerçeklik, hakikat ve yalan. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 5(10), 37-56. <https://doi.org/10.29228/ijiia.112>
- Kula, B. O. (2012). *Kant, Schiller, Heidegger estetik ve edebiyat* (1. baskı). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir dijital ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik. *Sanat Dergisi*, 0(12), 93-96. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/2600/33460>
- Kurbanoğlu, S. (1996). Sanal gerçeklik gerçek mi, değil mi?. *Türk Kütüphaneciliği*, 10(1), 21-31. <http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/view/1012>
- Künüçen, H. H., ve Samur, S. (2021). Dijital Çağın Gerçeklikleri: Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme. *Yeni Medya Hakemli Uluslararası E-Dergi*, 2021(11), 37-62. <https://doi.org/0.34189/ymd.2021.11.003>
- Lukacs, G. (2000). *Çağdaş gerçekliğin anlamı* (5. baskı). (C. Çapan, Çev.Ed.). Payel Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1986'da yayımlanmıştır)
- Maltaş, Ş. M. (2012). *Nesne ve resim bağlamında sanatta gerçeklik* (Tez No. 330993) [Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Mehta, D., Siddiqui H. F. M., & Javaid, Y. A. (2018). Facial Emotion Recognition: A Survey and Real-World User Experiences in Mixed Reality. *Sensors*, 18(2), 1-24. <https://doi.org/10.3390/s18020416>
- Merriam-Webster. (t.y.). *Merriam-Webster dictionary* [çevrimiçi sözlük] <https://www.merriam-webster.com/> (Erişim tarihi: 27.09.2022)
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual display. *IEICE Transactions on Information and Systems*, vol. E77-D, 12(12), 1321-1329. <https://doi.org/10.1.1.102.4646>
- Mutlu, B. (1972). *Batı sanatında biçimlenme ve doğu akdeniz*. Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayınları.
- Münker, S. (2015). Was heißt eigentlich: „Virtuelle Realität“?. Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt. In: Stefan Münker (Eds.), Philosophie nach dem »Medial Turn« (111-128). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839411599-006>
- Nalbantoğlu, F. (2012). Performans sanatı, teknoloji ile ilişkisi ve sahne sanatları eğitimindeki rolü. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergi, Art-e*, 5(10), 199-207. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/20729/221532>

- O'Doherty, B. (2010). *Beyaz küpün içinde galeri mekanının ideolojisi* (A. Antmen, Çev. Ed.). Sel Yayıncılık. (Çalışmanın orijinali 2000`de yayımlanmıştır)
- Oduncu, S. (2022). NFT, kripto sanatı ve türkiyedeki yansımaları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Art-e, Sanat Dergisi*, 15(29), 195-224. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1080813>
- Oliveira, N. D., Oxley, N., & Petry, M. (2005). *Installation art in the new millenium* (O. Akınay, Çev. Ed.) Akbank Kültür Sanat Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2003`de yayımlanmıştır)
- Öğdül, R. (2014, Ocak 29). Üzümleri gagalamak ya da örtüyü kaldırmak. <https://kaosgl.org/gokkusagi-forumu-kose-yazisi/uzumleri-gagalamak-ya-da-ortuyu-kaldirmak8230> (Erişim tarihi: 23.01.2022).
- Önbayrak, U. N. (2008). Sanatta gerçekçilik içerisinde italyan yeni gerçekçiliği. *Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 13(13), 187-203. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/446/3525>
- Öz, Ç. (2009) *Simülasyon kuramının güncel sanat pratiği içerisinde çözümlenmesi* (Tez No. 294621) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özayten, N. (1997). "Yerleştirme", *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi*. YEM Yayınları.
- Özkaplan, O. (2009). *Günümüz resim sanatı ve teknoloji* (Tez No. 280158) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi-İzmir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Öznülüer, H. (2019). Performans sanatının gelişiminde teknolojinin etkileri. *Ulakbilge*, 7(33), 107-123. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-07-33-01>
- Paik, J. N. (2020, February 9). Nam June Paik. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik/exhibition-guide> (Erişim tarihi: 15.07.2022).
- Paul, C. (1999, Temmuz). *Fluid Borders: The Aesthetic Evolution of Digital Sculpture*. <https://rms-art.com/fluid-borders/> (Erişim tarihi: 11.07.2022).
- Paul, C. (2003). *Digital art*. Thames and Hudson World of Art.
- Platon. (2002). *Devlet* (4. baskı). (S. Eyuboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev. Ed.). İş Bankası Yayınları.
- Popper, F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.
- Sağlam, F. (2020). Peter Kogler'in Dijital Mekanları. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10(1), 52-67. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.830550>
- Sağlamtimur, Özel, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213–238. <https://search.trdizin.gov.tr/yayin/detay/108131/>

- Savaş, T. U. (2017). Gerçek nesne simülasyonu olan sanal nesne bağlamında özgün uygulamalar. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları*, 2017(36), 91-105.
- Say, C. (2019). *50 soruda yapay zekâ*. Berdan Matbaası.
- Schapiro, M. (2019, Mart 12). *Heidegger'e Karşı: Van Gogh'un Ayakkabılarının Hakikati* (E. Gen, Çev. Ed.). <https://www.e-skop.com/skopbulten/heideggere-karsi-van-goghun-ayakkabilarinin-hakikati/4661> (Erişim tarihi: 13.02.2022).
- Schueffel, P. (2017). *The concise fintech compendium*. School of Management Fribourg.
- Shanken, A. E. (2012). *Sanat ve elektronik medya* (O. Akınay, Çev. Ed.). Akbank Kültür Sanat Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2009'da yayımlanmıştır)
- Stelarc. (2019). Extra ear: alternate anatomical architecture. http://stelarc.org/_php (Erişim tarihi: 17.08.2022).
- Soddu, C. (2018). AI organic complexity in generative art. Soddu, C., Colabella, E. (Eds.). *Proceeding of XXI. Generative art conference*, Verona, 68-79.
- Susuz, M. (2017). *Göstergebilim bağlamında tüketim kültürü ve sanat: enstalasyon* (Tez No. 463292) [Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi-Samsun]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şahin, S. [Serpil] (2014). *Teknoloji ve beden bağlamında sanatta yeni ifade biçimleri* (Tez No. 585125) [Sanatta Yeterlik Tezi, Kocaeli Üniversitesi-Kocaeli]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şahin, S. [Serenay] (2010). *Dijital devrim ile birlikte sanatta mekân, beden, algı değişimi* (Tez No. 261485) [Sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şahin, S. [Serenay] (2013). *Dijital sanat, arayüz ve yeni izleyici profili* [Sözlü Bildiri]. Yeni Medya Çalışmaları: Kuram, Yöntem, Uygulama ve Siyasa I. Ulusal Kongresi, Kocaeli.
- Şahiner, T. H. (2012). Yeni medya ve telematik sanat. D. Yengin (Ed.), *Yeni medya ve...* içinde (ss. 259-276). Anahtar Kitaplar.
- Şahiner, R. (2012). Çağdaş performans sanatı: hibrit bir bedene doğru. *Sanat Dünyamız, YKY*, 126. 24-26.

- Şarbalkanlı, D. (2010). *Çağdaş sanatta gerçeklik ve imgelemen tarihsel süreçte irdelenmesi* (Tez No. 265858) [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi-Sakarya]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şahiner, R. (2013). *Sanatta postmodern kırılmalar* (2. baskı). Ütopya Yayınevi.
- Şavli, A. (2019). *Sanatın yeni aracı olarak dijital kodlama ve yazılım sanatı* (Tez No. 585125) [Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi-Samsun]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Şentürk, V. L. (2012). *Analitik resim çözümlemeleri*. Ayrıntı Yayınları.
- Tamura, H., Yamamoto, H., & Katayama, A. (2001). Mixed Reality: Future Dreams Seen at the Border Between Real and Virtual Worlds. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6), 64-70. <https://doi.org/10.1109/38.963462>
- Tansuğ, S. (2004). *Resim sanatının tarihi* (5. baskı). Remzi Kitapevi.
- Tasa, B. U. (2009). *İçeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan 3 boyutlu sanal dünyalarda sanat ve mimari tasarım: second life® üzerine bir vaka çalışması* (Tez No. 240188) [Yüksek Lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Taştan, R. T. (2018). *Türkiye’de çağdaş sanatta yerleştirme(enstalasyon) ve kültür* (Tez No. 519359) [Sanatta yeterlik tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- TeamLab. (2018). *Memory of Topography*. <https://www.teamlab.art/w/topography/> (Erişim tarihi: 07.07.2022).
- Timuçin, A. (1998). *Felsefe sözlüğü* (2. baskı). İnsancıl Yayınları.
- Toprak, G. A. (2021). *Dijital medya ve mekânın dönüşümü*. Ütopya Yayınevi.
- Tribe, M. (2007). *New Media Art- introduction*. Brown University. chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/https://about.mouchette.org/wp-content/uploads/2014/01/New-Media-Art-Introduction-Mark-Tribe-Brown-University-Wiki.pdf
- Tuğal, A. S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat* (1. baskı). Hayalperest Yayınevi.
- Tunalı, İ. (2010). *Estetik* (12. baskı). Remzi Kitapevi.
- Turhan, M. (2010) *Sanatta gerçeklik ile fantazyanın plastik bir ifadesi olarak dipfaz* (Tez No. 277170) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Turhan, Ö. (2006). *Bilgisayar teknolojilerinin heykel sanatına sağladığı yeni olanaklar: dijital heykel* (Tez No. 204442) [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Sanat*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 12.02.2022).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Gerçeklik*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 15.03.2022).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Sanallık*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 01.04.2022).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Dijital*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 20.05.2022).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Teknoloji*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 26.05.2022).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Robot*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 18.07.2022).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Karma Gerçeklik*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 26.08.2022).
- Türker, İ. (2011). Tuvalden sayısal. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 145-167. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/20645/220269>
- Toprak, G. A. (2021). *Dijital medya ve mekânın dönüşümü* (1. baskı). Ütopya Yayınevi.
- Ulutaş, S. (2017). *Sinema estetiği: gerçeklik ve hakikat* (1. baskı). Hayalperest Yayınevi.
- Uygan, O. (2022). *Dijital sanatın gösterim yöntemlerine heykel perspektifinden bakış ile üç boyutlu sanal sanat yapıtlarının sergilenme olanaklarının incelenmesi* (Tez No. 757662) [Sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Uysal, D. (2018). *Yeni medya bağlamındaki simülasyon ve sanallık olgularının edebiyata yansması: Wolfgang hohlbein'in "ım netz der spinnen" adlı romanı* (Tez No. 534460) [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi-Sakarya]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Uysal, S. (2019). *Fraktal geometri ve algoritma ilişkisinde jeneratif sanat* (Tez No. 581977) [Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi-Samsun]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ünlü, M. M. (2022). Metaverse ve Görsel Sanat. *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 10(28), 47-70. <https://doi.org/10.31126/akrajournal.1067714>
- Yalım, A. (2021). Naturalist ve anti naturalist sanatın oluşum süreci içinde resim sanatı: ilkel sanattan rönesansa. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(1), 268-276. <https://doi.org/10.22252/ijca.940526>
- Yavuz, H. (2020). *Yapay yaşam sanatı ve yapay zekanın sanatta kullanımı* (Tez No. 639169) [Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi-Samsun]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yazıcı, E. (2008). *Sıfırdan başlayarak algoritma ve programlama öğrenme*. Hiper Yayın.
- Yengin, D., ve Bayrak, T. (2017). *Sanal Gerçeklik VR*. Der Yayınları.
- Yerce, E. N. (2007). *Enstalasyon ve mekânı* (Tez No. 223607) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yetişkin, E. (2016). *Robot şair deniz yılmaz'ın ilk şiir kitabı tüyap'taydı*. <http://www.sanatatak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siirkitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> (Erişim Tarihi: 20.06.2023)
- Yıldırım, M. (2019). Arttırılmış Gerçeklik Tasarımları ve Dijital Art'a Çevresel Yansımaları. *Çevre ve Doğa Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 27-38.

- Yücel, D. (2010). *Dijital sanat pratiklerinin müzeolojik bağlamda değerlendirilmesi* (Tez No. 262105) [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yücel, D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze*. İstanbul Kültür Üniversitesi Yayını.
- Yücel, D. [Doğuhan]. (2016). Farklı bir olay yeri olarak sanal gerçek. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(2), 408-418.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/kusbd/issue/25163/265835>
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı* (O. Akınay, Çev., Ed.). Akbank Kültür Sanat Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2006'da yayımlanmıştır)
- Wikipedia. (t.y.). *Sibernetik*. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sibernetik> (Erişim tarihi: 10.08.2022).
- Wikipedia. (t.y.). *Edmund Berkeley*. https://en.wikipedia.org/wiki/Edmund_Berkeley (Erişim tarihi: 17.06.2023).
- Wilson, S. (2002). *Information art: intersections of art, science, and technology*. The MIT Press.

RESİMLER KAYNAKÇA

- Abramoviç, M. (2018). *Rising* [Sanal Gerçeklik Teknolojileriyle Performans]. <https://acutear.com/artist/marina-abramovic/>
- Ai-Da. (2019). *Yapay zekâ ile ortaya çıkmış resimler* [Yapay Zekâ]. https://boboscope.com/icerik/dunyanin-ilk-ressam-robotu-aida?gclid=Cj0KCQjwof6WBhD4ARIsAOi65agaWXG41korSpqZdgAtt1-iPMvL0n2EyOIK7Tpv3JMqeqIH_ILavSUaAqOkEALw_wcB
- Allen, M. J. (2022). *Théâtre d'opéra spatial* [Yapay Zekâ ile Resim]. <https://www.jasonmallen.com/>
- Anadol, R. (2015). *Infinity room* [Dijital Enstalasyon]. <https://refikanadol.com/works/infinity-room/>
- Anadol, R. (2017). *Wind of Boston* [Data Painting]. <https://refikanadol.com/works/wind-of-boston-data-paintings/>
- Anadol, R. (2019-2020). *Machine hallucinations* [Dijital Enstalasyon]. Artechouse NYC, New York, ABD. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucination-nyc/>
- Arman, F. (1960). *Le Plein* [Enstalasyon]. Iris Clert Galerisi, Paris, Fransa. https://en.wikipedia.org/wiki/Iris_Clert_Gallery
- Arazi, E. (1963). *Computer and automation dergisi* [Dijital Painting]. <https://www.theverge.com/2015/7/13/8919677/early-computer-art-computers-and-automation>
- Ballı, Ö. (2017). *Grotesqua series-I* [Artırılmış Gerçeklik Heykel]. <http://www.cermodern.org/%c3%b6zg%c3%bcr-ball%c4%b1--%e2%80%98newest-media%e2%80%99.html>
- Ballı, Ö. (2021). *İnternet* [Artırılmış Gerçeklik Video]. <https://bangprix.org/projects/grotesque-series-i/?ref=136>
- Bardainne, C. & Mondot, A. (2013). *Hakanai* [Dijital Performans]. <https://www.am-cb.net/projets/hakanai>
- Beeple (Mike Winkelmann). (2021). *The first 5000 days* [NFT Jpeg]. <https://www.beeple-crap.com/viewing>
- Bernini, L. G. (1645-52). *Ecstasy of Saint Teresa* [Heykel]. Cornaro Şapeli, Santa Maria della Vittoria, Roma, İtalya. <https://www.loveinartsz.com/azize-teresanin-vecdi/>
- Burden, C. (1971). *Shoot* [Performans]. <https://www.theartstory.org/artist/burden-chris/>
- Caravaccio, D. M. M. (1509). *Judith Heading Holofernes* [Resim]. Galleria Nazionale d'Arte Antica, Palazzo Barberini, Roma, İtalya. <http://www.gebart.it/musei/gallerie-nazionali-barberini-corsini-palazzo-barberini/giuditta-che-taglia-la-testa-a-oloferne/>
- Cleveland Sanat Müzesi. (1913). *Artlens sergisi* <https://www.potiondesign.com/project/artlens-exhibition/>
- Collins, D. (2003). *Twister* [3B Baskı Heykel]. <https://highlike.org/text/dan-collins/>
- Collishaw, M. (2018). *Thresholds (Eşikler)* [Karma Gerçeklik]. <https://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/esikler-thresholds>
- Cohen, H. (2007). *AARON Renklendirme çalışması* [Yapay Zekâ Enstalasyon]. <http://www.aaronshome.com/aaron/index.html>

- Courbet, G. (1854-55). *The Painter's Studio: A Real Allegory Summing Up Seven Years of My Life as an Artist* [Resim]. Musee d'Orsay, Paris, Fransa. <https://wannart.com/icerik/8282-sanatcinin-atolyesi-gercek-bir-alegori>
- Csuri, A. C. (2005). *Venus in the Garden Frame 64, venus series* [Lightjet Baskı]. <https://www.charlescsuri.com/exclusive>
- Cristo ve Jeanne-Claude. (2020). *Londra Mastaba AR* [Artırılmış Gerçeklik]. <https://acuteart.com/christo-and-jeanne-claude-london-mastaba-ar/>
- Da Vinci, L. (1502). *Mona Lisa* [Tuval Üzerine Yağlı Boya]. Louvre Müzesi, Paris, Fransa. <https://focus.louvre.fr/en/mona-lisa>
- Da Vinci, L. (1495-1498). *The Last Supper* [Duvar Resmi]. Santa Maria Delle Grazie Manastırı Yemekhanesi, Milano, İtalya. <https://ozhanoturk.com/2017/09/17/santa-maria-delle-grazie/>
- David, L. J. (1793). *The Death of Marat* [Resim]. Royal Museums Of Fine Arts, Brussels, Belçika. <https://artsandculture.google.com/asset/marat-assassinated/7QGjI9R141MCBw?hl=tr&ms=%7B%22x%22%3A0.5%2C%22y%22%3A0.5%2C%22z%22%3A9.336414867825189%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A2.3333219690668%2C%22height%22%3A1.2375000000000005%7D%7D>
- Davies, C. (1995). *Osmose* [Sanal Gerçeklik Ortam Odaklı Çalışma]. <http://www.immersence.com/osmose/>
- Demers, P. L. (2012). *The Blind Robot* [Robot]. <https://ars.electronica.art/aeblog/en/2013/10/28/the-blind-robot-bei-the-lab/>
- Decentraland Metaverse Platformu. (2020). *Kültür festivali* [Metaverse Sergisi]. Chromeextension://efaidnbmnmbpcaajpcglclefindmkaj/https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2101301
- Duchamp, M. (1917). *Fountain* [Hazır Nesne]. The Museum of Modern Art, New York, ABD. <https://www.moma.org/artists/1634>
- Duchamp, M. (1920). *Rotating Glass Plates* [Elektrik Motoru ve Demir Heykel]. Yale University Art Gallery, New Haven, Amerika Birleşik Devletleri. <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/43792>
- Duchamp, M. (1942). *First Papers of Surrealism (Otuz kilometrelik ip)* [Mekâna Yerleştirme]. <https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939>
- El Lissitzky. (1923). *Proun room* [Mekâna Yerleştirme]. The Museum of Modern Art, New York, ABD. <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/online/#works/01/19>
- Eyck, V. J. (1434). *The Arnolfini Portrait* [Meşe Üzerine Yağlı Boya]. National Gallery, Londra, İngiltere. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jan-van-eyck-the-arnolfini-portrait>
- Freeman, C. J. ve Ulmer, G. (2013). *School shootings eMorial* [Artırılmış Gerçeklik]. Corcoran Sanat Galerisi, Washington, ABD. <https://johncraigfreeman.wordpress.com/school-shootings-emorial/>
- Franke, W. H. (1973). *Albert Einstein's Portrait* [Ofset Litograflar]. <https://collections.vam.ac.uk/item/O192538/elektronischer-einstein-picture-processing-print-franke-herbert-w/>

- Goldberg, K. (1995-2004). *Telegarden* [Robotik ve İnteraktif Uygulama]. <https://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>
- Hagesandros, Athenodoros ve Polydoros. (25. yy.) *Laocoon et ses fils* [Heykel]. Vatikan Müzesi, Roma, İtalya. <https://www.vatikan-muzesi.com/>
- Heemskerck, J. ve Paesmans, D. (1995). www.jodi.org [HTML Kaynak Kodu]. <https://www.jodi.org/>
- HTC. (2022). *Mona Lisa: beyond the glass*. [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Louvre Müzesi, Fransa. <https://www.viveport.com/apps/18d91af1-9fa5-4ec2-959b-4f8161064796>
- Ihnatowicz, E. (1969-70). *The senster* [Robot]. <http://senster.agh.edu.pl/>
- İrepoğlu, G. (2020). *Resimlerle boğaziçi yolculuğu* [Metaverse Sergisi]. İş Bank Sanat, Decentraland Metaverse Platformu. <https://webrazzi.com/2022/04/04/is-sanat-in-decentraland-sergisinin-detaylari-nft-tablolar-nft-biletler-ve-ar-ozellikleri/>
- Klein, Y. (1958). *Le Vide* [Enstalasyon]. Iris Clert Galerisi, Paris, Fransa. https://en.wikipedia.org/wiki/Iris_Clert_Gallery
- Knowlton, K. & Harman, L. (1967). *Studies on Bare/Detection* [Serigrafi]. Buffalo AKG Sanat Müzesi, New York, ABD. <https://buffaloakg.org/artworks/p20142-computer-nude-studies-perception-i>
- Koons, J. (1981). *New Shelton Wet/Dry Doubledecker* [Hazır Nesne]. The Museum of Modern Art, New York, ABD. https://www.moma.org/collection/works/81090?artist_id=6622&page=1&sov_referrer=artist
- Lapovsky, F. B. (1952). *Oscillon 40* [Elektronik Görüntüleme]. <http://collections.vam.ac.uk/item/O187634/oscillon-40-photograph-lapovsky-ben/>
- Manet, E. (1867). *The Execution of Emperor Maximilian* [Resim]. <https://www.kuma.art/en/collection>
- Masaccio. (1427). *The Holy Trinity* [Duvar Resmi]. Santa Maria Novella Kilisesi, Floransa, İtalya. <https://sanatabasla.com/2022/09/kussal-ucleme-holy-trinity-masaccio/>
- McCoy, K. & Dash, A. (2014). Quantum [NFT Jpeg]. <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>
- Michelangelo. (1513-1515). *Moses* [Heykel]. Basilica di San Pietro in Vincoli, Roma, İtalya. https://www.soprintendenzaspecialeroma.it/schede/basilica-di-san-pietro-in-vincoli_3057/
- Milgram ve Kishino. (1994). Simplified representation of a Reality-Virtuality Continuum. https://www.researchgate.net/publication/231514051_A_Taxonomy_of_Mixed_Reality_Visual_Displays
- Mixed Reality Museum Kyoto. (2018). Mixed Reality Museum Kyoto, Tokyo, Japonya. <https://blogs.windows.com/devices/2018/02/22/mr-museum-kyoto-provides-unique-insight-centuries-old-japanese-artwork/>
- Mueck, R. (2005). *In Bed* [Heykel]. San Ildefonso Müzesi, Meksika. <https://myartguides.com/people/ron-mueck/>
- Myron. (M.Ö. 450-460). *Discobolos* [Heykel]. The British Museum, Londra, İngiltere. https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1805-0703-43

- Nees, G. (1969). Schotter [Litografi Baskı]. <https://collections.vam.ac.uk/item/O221321/schotter-print-nees-georg/>
- Obermaier, K. & Ars Electronica Futurelab. (2004). Apparition [Dijital Performans]. <https://ars.electronica.art/futurelab/de/projects-apparition/>
- Orlan. (1991). 5. *Estetik Ameliyat Gösterisi* [Performans]. https://www.izinsizgosteri.net/asalsayi37/Kubilay.Akman_37.html
- Paik, N. J. & Abe, S. (1964). *Robot K-456* [Robot]. <https://cyberneticzoo.com/robots-in-art/1964-robot-k-456-nam-june-paik-korean-shuya-abe-japanese/>
- Paik, J. N. (1974). *TV Buddha* [Enstelasyon]. Stedelijk Museum Amsterdam. https://en.wikipedia.org/wiki/TV_Buddha
- Peterson, D. (2001-2006). *Dust to Dust* [Resim]. <https://www.denispeterson.com/Dust18.html>
- Praksiteles. (M.Ö. 4. yy.). *Hermes and The Infant Dionysos* [Heykel]. Olympia Arkeoloji Müzesi Ancient Olympia, Atina, İtalya. <https://joyofmuseums.com/museums/europe/greece-museums/olympia-museums/archaeological-museum-of-olympia/hermes-and-the-infant-dionysus/>
- Picasso, P. (1907). *Les Femmes d'Alger (O Version O)* [Resim]. The Museum of Modern Art, New York, ABD. <https://www.moma.org/artists/4609>
- Picasso, P. (1942). *Bull's Head* [Heykel]. Musée Picasso, Paris, Fransa. <https://www.museepicassoparis.fr/en>
- Randazzo, G. (2009). *Stone fields 00* [3B Baskı Heykel]. <https://www.thisiscolossal.com/2014/10/stone-fields/>
- Redl, E. (2000-2011). *Matrix II* [Dijital Enstalasyon]. <http://www.paramedia.net/installationpage/matrixii.php>
- Reza Ali. (2010). *Lormalized* [Prints & Custom Software]. <https://www.syedrezaali.com/lormalized/>
- Shannon, T. (1966). *Squat* [Robot]. <https://www.tomshannon.com/squat>
- Shaw, J. (1989). *Legible city* [Dijital Enstalasyon]. <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>
- Shaw, J. (1991). *Virtual Museum* [Dijital Enstalasyon]. <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/virtual-museum/>
- Snelson, K. (1989). *Chain bridge bodies* [3D Modelleme Sanal Heykel]. <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/kenneth-snelson-chain-bridge-bodies/>
- Stelarc. (1981). *The third hand* [Robotik Performans]. <http://stelarc.org/?catID=20265>
- Stelarc (2003). *Exoskeleton* [Robotik Performans]. <http://stelarc.org/?catID=20227>
- Stelarc. (2007). *Ear on arm* [Robotik Performans]. <http://stelarc.org/?catID=20242>
- TeamLab Borderless. (2018). *Memory of topography* [Dijital Enstalasyon]. https://www.teamlab.art/w/topography/forest_of_life_guangzhou/

- TeamLab Borderless. (2018). *MORI Building Digital Art Museum* [Müze]. Tokyo, Japonya. <https://www.teamlab.art/>
- Tilson, J. (1997). *The cooker* [Websitenin Arayüzü]. <https://www.jaketilson.com/art/cooker/index.html>
- Üstek, F. (2022). *Açık kart* (Metaverse Sergisi). Akbank Sanat. <https://www.akbanksanat.com/sergi/akbank-40-gunumuz-sanatcilari-odulu-sergisi>
- Van Gogh, V. (1886). *A Pair of Shoes* [Resim]. <https://www.e-skop.com/skopbulten/heideggere-karsi-van-goghun-ayakkabilarinin-hakikati/4661>
- Vermeer, J. (1665). *Girl with Pearl Earrings* [Resim]. Mauritshuis Gallery, BoyaLahey, Hollanda. <https://www.mauritshuis.nl/en/our-collection/stories/the-girl-our-most-famous-painting/>
- Warhol, A. (1970). *Brillo Box* [Hazır Nesne]. National Gallery of Canada, Kanada. https://www.gallery.ca/collection/search-the-collection?search_api_views_fulltext=brillo&sort_by=search_api_relevance&f%5B0%5D=field_reference_artist%253Atitle%3AAndy%20Warhol
- Yeo, J. (2017). *Oto-portre* [Sanal Gerçeklik Teknolojisiyle Heykel]. <https://www.jonathanyeo.com/from-virtual-to-reality>
- Yıldırım, M. (2020). *Furry artworks* [NFT Jpg]. <https://www.behance.net/gallery/97370749/Furry-Artworks>
- Zeuxis. (İ.Ö. 5. yy.). *Still Life with four Bunches of Grapes* [Resim]. Museo Nacional del Prado, Madrid, İspanya. <http://www.antiquitatem.com/en/zeuxis-parraxius-classical-art-painting/>
- Zhilyaeva, A. (2020). *M. Kemal Atatürk* [Sanal Gerçeklik Teknolojisi, Resim]. <https://www.annadreambrush.com/>

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Fatih TAŞCI
Doğum Tarihi	
Doğum Yeri	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim-İş Öğretmenliği, 2011
Y. Lisans Öğrenimi	Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim-İş Öğretmenliği, 2015
Doktora/Sanatta Yeterlik	Erzurum Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Bölümü, Resim Ana Sanat Dalı, Halen devam etmektedir.
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler: •2018__2. Uluslararası Sanat ve Estetik Sempozyumu, Bildiri Başlığı: Modernizm’den Günümüze Hazır-Nesne (Ready-Made), Fırat Üniversitesi, Elâzığ. Yayınlanan Makaleler: •2020__Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi Aralık Sayısı, Makale Başlığı: Farklı Kültürler ve Farklı Nesneler: Anish Kapoor, DOI: http://dx.doi.org/10.29228/iletisimvesanat.47768 •2023__Uluslararası Digital Communication Journal Cilt : 6 Sayı : 10, Makale Başlığı: METAVERSE: BİR SERGİLEME YÖNTEMİ OLARAK SANATIN YENİ GERÇEKLİK ALANI KARMA SERGİLER: • 2022__ 3. Uluslararası Müzik, Kültür ve Sanat Günleri, Sanatta “Uzak-Yakın” Başlıklı Uluslararası Online Karma Sergi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Burdur. • 2022__ 2. Uluslararası İletişim ve Sanat Sempozyumu, Online Jürili Karma Sergi. • 2022__ Taksim Sanat, Genç Buluşmalar Sergisi, İstanbul.

	• 2021__ Uluslararası İletişim ve Sanat Sempozyumu, Online Jürili Karma Sergi. • 2021 24 Kasım Öğretmenler Günü Online Resim Sergisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Kahramanmaraş. • 2021 15 Nisan Dünya Sanat Günü Online Ulusal Karma Sergi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum. • 2020__ Art.İst Sauna Sanat Galerisi Karma Sergi, İstanbul. • 2020 19 Mayıs Atatürk'ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı Anısına Online Karma Sergi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum. • 2020 Dünya Sanat Günü “Karantina” Online Karma Sergi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Erzincan. • 2019 “Yeni Aralık” karma Resim Sergisi, Galeri Soyut, Ankara. • 2019 Ondokuz Mayıs Üniversitesi Uluslararası 100. Yıl Eğitim Sempozyumu “Milli Mücadelenin 100. Yılında Sanat” Temalı Karma Sergi, Samsun. • 2019__ Doktora Grup Sergisi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi, Erzurum. • 2018 Prof. Çağatay İnam Karahan Atölyesi Karma Sergisi, Can Akengin Sanat Galerisi, Giresun. • 2018 Sanat ve Estetik Sempozyumu Karma Sergisi, Fırat Üniversitesi Kongre Merkezi, Elâzığ. • 2018 Bazaart Yarışmalı Proje Sergisi, St. Regist İstanbul Otel, İstanbul. • 2017 5. Genç Sanat Karma Sergisi, Atilla Özer Karikatürlü Ev, Eskişehir. • 2016 Prof. Çağatay İnam Karahan Lisansüstü Atölye Sergisi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi, Samsun. • 2016 1. Uluslararası Mail Art Bienali Sergisi, Namık Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi, Tekirdağ. • 2015 Mezuniyet Sergisi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi, Samsun. • 2015 Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik-Cam Karma Sergisi, Ondokuz
--	---

	Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi, Samsun. 2012 Temel Tasarım Atölyesi Grup Sergisi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi, Samsun.
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	2022__Erzurum Yakutiye Halk Eğitim Merkezi, Yakutiye Gençlik Merkezi Resim Kursu, Usta Öğretici, Erzurum. 2021__Erzurum Yakutiye Halk Eğitim Merkezi, Yakutiye Gençlik Merkezi Resim Kursu, Usta Öğretici, Erzurum. 2019 Erzurum Yakutiye Halk Eğitim Merkezi, Yakutiye Gençlik Merkezi Resim Kursu, Usta Öğretici, Erzurum. 2018__Samsun Büyükşehir Belediyesi Konservatuarı Resim Kursu, Usta Öğretici, Samsun. 2017__İlkadım Pera Sanat Özel Eğitim Merkezi, Resim Öğretmeni, Samsun. 2017__Samsun Büyükşehir Belediyesi Konservatuarı Resim Kursu, Usta Öğretici, Samsun.
İletişim	
E-Posta Adresi	