



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINDA TEKNOLOJİNİN
KULLANIMI**

Furkan PAYAS

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Mehtap BİNGÖL**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
HEYKEL ANASANAT DALI**

EKİM - 2019



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINDA TEKNOLOJİNİN
KULLANIMI**

Furkan PAYAS

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Mehtap BİNGÖL**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
HEYKEL ANASANAT DALI**

EKİM - 2019



ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINDA TEKNOLOJİNİN KULLANIMI

Furkan PAYAS

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
HEYKEL ANASANAT DALI**

**ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

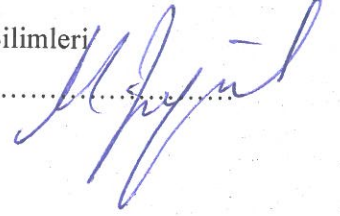
EKİM 2019

Furkan PAYAS tarafından hazırlanan “Çağdaş Heykel Sanatında Teknolojinin Kullanımı” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / OY ÇOKLUĞU ile Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Heykel Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Mehtap BİNGÖL

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Sanat Bilimleri

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum



Başkan : Doç. Dr. Osman ÇAYDERE

Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi

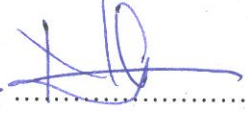
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum



Üye : Doç. Dr. Naile ÇEVİK

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum



Tez Savunma Tarihi: 19/09/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....
Prof. Dr. Figen ZAFİF
Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.



Furkan PAYAS

19/09/2019

ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINDA TEKNOLOJİNİN KULLANIMI
(Yüksek Lisans Tezi)

Furkan PAYAS

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Ekim 2019

ÖZET

Çağımızda bilim ve teknolojinin hızlı ilerleyişi, sanat arayışlarında yeni çözümlerlerin ve söylemlerin ortaya çıkmasını da hızlandırmıştır. Geçmişte sanatçıların doğal malzemeye bağlı kalan ve el işçiliğine dayanan sanat üretimlerinin yerini, bugün bilgisayar destekli sanal gerçekliklerle dijital modellemeler almaya başlamıştır. Bu yeni açılımlar sadece tasarım ve modellemeyle sınırlı kalmayıp aynı zamanda üretim, teknik ve malzemelerinin de önünü açmıştır. Giderek artan bu yoğun eğilim geleneksel sanat tanımının sınırlarını teknolojiyle birlikte büyük ölçüde genişletmiştir. Bu tezin amacı, kimlik arayışlarının sanattaki yansımalarını ele alarak, araştırmacının kendi benliğine dair kimlik sorunsalını, gerçekleştirilen bireysel dijital heykel uygulamaları ile ortaya koymaktır. Tasarım aşamasından üç boyutlu üretimine kadar kimlik arayışını temel alan bireysel uygulamalar ile çağdaş heykel sanatındaki üç boyutlu uygulamalar teknik ve tasarım süreçleri bağlamında incelenip değerlendirilmiştir.

Bilim Kodu : 40406
Anahtar Kelimeler : Dijital heykel, kimlik, üç boyut, 3D yazıcı, modelleme
Sayfa Adedi : 93
Tez Danışmanı : Doç. Dr. Mehtap Bingöl

THE USE OF TECHNOLOGY IN CONTEMPORARY SCULPTURE ART

(M. Sc. Thesis)

Furkan PAYAS

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY

ENSTITUTE OF FINE ARTS

September 2019

ABSTRACT

The rapid progress of science and technology in our age has accelerated the emergence of new analyzes and discourses in search of art. In the past, artists' art production, which was tied to natural materials and based on craftsmanship, was replaced by digital modeling with computer-aided virtual reality. These new expansions not only limited to design and modeling, but also paved the way for production techniques and materials. In line with the increasing demands, it has expanded the boundaries of the definition of traditional art with technology to an unbelievable extent. The main frame of this thesis concerns the problem of identity in the art of digital sculpture, but the examples that emerge in our own experimental searches. From the design stage to 3D production, applications were made based on their own identity search. While revealing these practices, the search for similar identities in contemporary sculpture art was examined and technical and design processes were taken into consideration.

Science Code : 40406
Key Words : Identity, digital sculpture, three dimension, technology, modeling
Page Number : 93
Supervisor : Doç. Dr. Mehtap Bingöl

TEŐEKKÜR

Hayatımın içinde maddi manevi desteęini esirgemeyen Burhaneddin AKTIHANOęLU, Celal ŐEN, Atife BEYHAN ve Anar EYNI'ye ve bu tezin yazımında akademik/sanatsal anlamda bilgi birikimini benimle paylaŐan danıŐmanım Doę. Dr. Mehtap BİNGÖL'e ve teknik-üretim desteklerinden dolayı 3Dörtgen ve ekibine sonsuz teŐekkürlerimi sunarım



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLERİN LİSTESİ.....	ix
KISALTMALAR	xiii
1. GİRİŞ.....	1
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
2.1. Kimlik Kavramı	7
2.2. Sanatta Kimlik	8
2.3. Çağdaş Heykel Sanatı	34
2.4. Teknoloji ve Dijital Heykel.....	35
3. DİJİTAL HEYKEL ÇALIŞAN SANATÇILAR	37
3.1. Claudia Fontes	37
3.2. Kevin Mack	39
3.3. Evan Penny	40
3.4. Ken Kelleher.....	42
4. KİMLİK ÜZERİNE BİREYSEL DENEMELER.....	45
4.1. Babaanne Venüsü.....	45
4.2. Haverboard Babaanne	49
4.3. Kulaklıklı Babaanne.....	52
4.4. Tabletli Babaanne	57
4.5. Vr + Playstation Babaanne	63
4.6. Peluşlu Babaanne	68
4.7. İpman Babaanne	72

	Sayfa
4.8. Oscar şirin.....	74
4.9. İgor.....	78
4.10. Astronot Babaanne.....	81
4.11. Bireysel Uygulama Tekniđi.....	83
5. SONUÇ.....	87
KAYNAKLAR.....	89
ÖZGEÇMİŞ.....	93



RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 1.1. Marcel Duchamp, fountain, 1917.....	2
Resim 1.2. Baldaccini, sarı buick, 1961	2
Resim 1.3. <i>Rafael Francisco Salas, Watching Jolene, 1:00 a.m. 2016, oil on canvas and mixed media dimensions variable (Jolene’i seyretmek, karışık teknik)</i>	3
Resim 1.4. <i>Rafael Francisco Salas, Allegorical Portrait of Freddy Fender, Mixed Media</i>	3
Resim 2.1. Neşe Erdok, otoportre, 100x80 cm, 2011, tuval üzerine yağlıboya	12
Resim 2.2. Marc Quinn, TypeMixed media, 2001, stainless steel, polycarbonate agar jelly, bacteria colonies, human DNA, 12.7h x 8.5w cm (approximate)	13
Resim 2.3. Nil Yalter, toprak ev, 1973.....	14
Resim 2.4. Self Portrait with masks, maskeler ile otoportre 1889 Ressam James Ensor	17
Resim 2.5. Cindy Sherman for Harper’s	18
Resim 2.6. Handan Börüteçene, 2008	20
Resim 2.7. Handan Börüteçene’ye ait bir enstalasyondur. Bu çalışmada müzeolojik zaman ve temsil biçimlerinin bir eleştirisi ve müzenin hafızayla ilişkisi yer alır	21
Resim 2.8. Nur Koçak’ın 1977’de yaptığı Vasarely’e Saygı isimli yağlıboya.	24
Resim 2.9. Bülent Şangar, “Katliam”, 4 adet fotoğraf, 1997 (detay)	25
Resim 2.10. Bülent Şangar, isimsiz (baba nasihatı), 1995-2008, çeşitli boyutlar	26
Resim 2.11. Bülent Şangar, kot reklamı, 1994-2007, (3X 40 X 55.6 cm.)	27
Resim 2.12. Bülent Şangar, küreselleşme, devlet, sefalet, şiddet, 1995-2007, (120 x 78.5 cm.)	27
Resim 2.13. Servet Koçyiğit, blue side up, 9. İstanbul Bienali, 2005	28
Resim 2.14. İnci Eviner, bana kötü bir şey oldu, 2016, HD video yerleştirme, stereo ses, 6’53’’ devamlı döngü	29
Resim 2.15. Orlan, peking opera facial designs n°2, color photograph, 47 x 47 in, 2014	30

Resim	Sayfa
Resim 2.16. Orlan, peking opera facial designs n°5, color photograph, 47 x 47 in, 2014	31
Resim 2.17. Orlan, Carnal Art, vücut heykeltraşlığı, operasyon tiyatrosu.....	31
Resim 2.18. Jenny Saville, bleach.....	32
Resim 2.19. Rent a body service, blind date. (James Auger ve Jimmy Loizeau).....	33
Resim 3.1. Fontes Claudia, the horse problem, dijital aşaması, 2017	37
Resim 3.2. Fontes Claudia, the horse problem, Sale D'Armi Venice Bienali, 2017.....	38
Resim 3.3. Mac Kevin, Laser sintered nylon 3D print, 3.6"x3.7"x3.8", 2017	40
Resim 3.4. Evan Penny, Marsyas, pigmented silicone - hair - aluminum, (244 x 38 x 35.5 cm), 2017	41
Resim 3.5. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017	42
Resim 3.6. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017	43
Resim 3.7. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017	44
Resim 3.8. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017	44
Resim 4.1. Furkan Payas, babaanne venüsü eskiz uygulaması, A4, 2018	47
Resim 4.2. Furkan Payas, babaanne venüsü dijital uygulaması, 2019	47
Resim 4.3. Furkan Payas, babaanne venüsü dijital uygulaması, 2019	48
Resim 4.4. Furkan Payas, babaanne venüsü dijital uygulaması, 2019	48
Resim 4.5. Furkan Payas, babaanne venüsü 3d baskı uygulaması, 29 x 9.5 x 7.4 cm, 2019	48
Resim 4.6. Furkan Payas, babaanne haveboard eskiz uygulaması, A4, 2019	50
Resim 4.7. Furkan Payas, babaanne haveboard, dijital heykel modelleme aşaması, 2019	51
Resim 4.8. Furkan Payas, babaanne haveboard, dijital heykel modelleme aşaması, 2019	51
Resim 4.9. Furkan Payas, babaanne haveboard, dijital heykel aşaması, 2019	52
Resim 4.10. Furkan Payas, babaanne haveboard, sergi aşaması, 55x 18x16 cm, 2019	52
Resim 4.11. Uygulamacı çalışmayı ilk olarak eskiz şeklinde tasarlamıştır, Furkan Payas, a4 eskiz defteri, karakalem, 2014	54

Resim	Sayfa
Resim 4.12. Furkan payas, kulaklıklılı babaanne, el ile modelleme aşaması, Plastilin, 25x8.5x9 cm, 2014	55
Resim 4.13. Furkan payas, kulaklıklılı babaanne, dijital tarama aşaması, Plastilin, 25x8.5x9 cm, 2014	55
Resim 4.14. Furkan payas, kulaklıklılı babaanne, dijital modelleme aşaması, 2015	56
Resim 4.15. Furkan payas, kulaklıklılı babaanne, dijital modelleme aşaması, 2015	56
Resim 4.16. Furkan payas, kulaklıklılı babaanne, dijital modelleme aşaması, 2019	56
Resim 4.17. Furkan payas, kulaklıklılı babaanne, 3d baskı modelleme aşaması, 22x8.5x9 cm, 2015	57
Resim 4.18. Furkan Payas, babaane venüsü, sergi aşaması, 22x 8.5x 9 cm, 2015	57
Resim 4.19. Furkan Payas, tabletli babaanne, eskiz aşaması, A4, 2014	59
Resim 4.20. Furkan Payas, tabletli babaanne üç boyutlu kil uygulaması, 22x 8.5x9 cm, 2015	60
Resim 4.21. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel tarama aşaması, 2015	60
Resim 4.22. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015	61
Resim 4.23. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015	61
Resim 4.24. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015	61
Resim 4.25. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015	62
Resim 4.26. Furkan Payas, tabletli babaanne, 3d baskı modelleme aşaması, 2015	62
Resim 4.27. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015	63
Resim 4.28. Furkan Payas, tabletli babaanne, sergi aşaması, 22x9x9, 2019	63
Resim 4.29. Furkan Payas, VR babaanne, eskiz aşaması, A4, 2018	65
Resim 4.30. Furkan Payas, VR babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2019	66
Resim 4.31. Furkan Payas, VR babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2019	66
Resim 4.32. Furkan Payas, VR babaanne, 3d baskı modelleme aşaması, 29x9.5x7.4, 2019	67
Resim 4.33. Furkan Payas, VR babaanne, sergi aşaması, 29x9.5x7.4, 2019	67
Resim 4.34. Furkan Payas, VR babaanne, sergi aşaması, 29x9.5x7.4, 2019	68

Resim	Sayfa
Resim 4.35. Furkan Payas, peluřlu babaanne, dijital eskiz ařaması, 2019	69
Resim 4.36. Furkan Payas, Peluřlu Babaanne, Dijital Modelleme Ařaması, 2019	69
Resim 4.37. Furkan Payas, peluřlu babaanne, dijital modelleme ařaması, 2019	70
Resim 4.38. Furkan Payas, peluřlu babaanne, dijital modelleme ařaması, 2019	70
Resim 4.39. Furkan Payas, peluřlu babaanne, 3d baskı modelleme ařaması, 29x6.5x 4.6 cm, 2019	71
Resim 4.40. Furkan Payas, Peluřlu Babaanne, Sergileme Ařaması, Xt Filament, 29x6.5x 4.6 cm, 2019	71
Resim 4.41. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital eskiz ařaması, 2019	72
Resim 4.42. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	73
Resim 4.43. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	73
Resim 4.44. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital sunum ařaması, 2019	74
Resim 4.45. Furkan Payas, Oscar, eskiz ařaması, A4, 2019	75
Resim 4.46. Furkan Payas, Oscar, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	76
Resim 4.47. Furkan Payas, Oscar, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	76
Resim 4.48. Furkan Payas, Oscar, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	77
Resim 4.49. Furkan Payas, Oscar, dijital sunum ařaması, 2019	77
Resim 4.50. Furkan Payas, Oscar, ahřap yontu, 65x17.5x15 cm, 2019.....	78
Resim 4.51. Furkan Payas, Oscar, ahřap yontu, 65x17.5x15 cm, 2019	78
Resim 4.52. Furkan Payas, Igor, dijital eskiz ařaması, A4, 2019	79
Resim 4.53. Furkan Payas, İgor, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	80
Resim 4.54. Furkan Payas, İgor, dijital heykel modelleme ařaması, 2019	80
Resim 4.55. Furkan Payas, İgor, dijital sunum ařaması, 2019	81
Resim 4.56. Furkan Payas, astronot babaanne, eskiz ařaması, A4 2019	82
Resim 4.57. Furkan Payas, astronot babaanne, dijital modelleme ařaması, 2019	82
Resim 4.58. Furkan Payas, astronot babaanne, dijital modelleme ařaması, 2019	83
Resim 4.59. Furkan Payas, astronot babaanne, dijital sunum ařaması, 2019	83

KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

akt

Aktaran

cad

Bilgisayar Destekli Tasarım (Computer Aided Design)



1. GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünde problem durumu /konunun tanımı, amaç, önem, varsayımlar / sayıltılar, sınırlılıklar gibi konular açıklanmaktadır.

Bu tezin konusu *Çağdaş Heykel Sanatında Teknolojinin Kullanımı* olarak saptanmıştır. Yaşamımıza çok hızlı bir şekilde giren bilgisayarlar, akıllı telefonlar, 3D gözlükler, 3D yazıcılar ve daha birçok teknolojik alet adeta hayatı algılama biçimimizi evrenselleştirmiştir. Geçmişten günümüze devamlılığını sürdüren teknolojik gelişmelerin sanatta da yansımalarını görmek mümkündür. 20. yüzyılda gazete, poster gibi malzemelerin yaygınlaşması ile birlikte 1912 ve 1914 yılları arasına tarihlenen Sentetik Kübizm’de kolaj tekniği ve atık malzemelerin de eklenmesiyle asamblaj tekniği sanatsal çalışmalarda yer almıştır. Böylelikle Endüstri Devrimi ile ortaya çıkan makine üretimi sanat biçimlerini de değiştirmeye başlar.

Çalışmada, sanat yapıtlarında kullanılan kolaj ve asamblaj tekniklerinin ardından hazır nesnenin sanat eseri olarak sunumu, yeni teknoloji olanaklarının sanatta ve özel olarak çağdaş heykel sanatında kullanım biçimleri üzerine odaklanılmaktadır.

Bu konuda İzan;

“Duchamp sergiye göndereceği sanat eserini hazırlamak için evinden çıkıp, tuvalet malzemeleri satan bir dükkana gitti. Gözüne kestirdiği bir pisuvarı satın aldı, stüdyosuna götürdü, imzaladı ve sergiye gönderdi. Gönderdiği pisuvara, imzasını atmaktan ve *Fountain* (Çeşme) olarak adlandırmaktan başka herhangi bir dokunuş yapmamıştı, üstelik onun üretim aşamasına da hiçbir şekilde dahil olmuş değildi. Onun *Fountain*’i, herhangi bir fabrikada sıradan bir üretim sürecinden geçmiş, diğer milyonlarca pisuvardan hiçbir farkı olmayan başka bir pisuvardı sadece. Sergi komitesi verdiği sözü tutmadı ve *Fountain*’in bir sanat eseri olmadığını, dolayısıyla sergilenemeyeceğini belirtti ve eseri geri çevirdi. Sonraları New York’lu Dadaistler tarafından yayınlanan *The Blind Man* adlı dergide yayınlanan anonim bir yazı, *Fountain*’in neden bir sanat eseri olduğunu şu üç argüman ile savunuyordu:

1. Objenin seçimi başlı başına yaratıcı bir süreçtir.
2. Objeye işe yarar özelliğinden koparıldığında bir sanat eseri haline gelir.
3. Objeye bir isim verip, bir sanat galerisinde sergileyerek objeye yeni bir fikir veya anlam verilmiş olur.

Bunlara göre Duchamp *readymade*’leriyle şu mesajı veriyordu: Sanat sanatçısı tarafından tanımlanır, ortamı (firça darbeleri, tuvalin boyutu, sanatçının firça darbeleri gibi) tarafından değil” (İzan, 2018).



Resim 1.1. Marcel Duchamp, fountain, 1917 (İzan, 2018)

“Fransız Yeni Gerçekçiliği akımından Baldaccini Cesar’ın *Sarı Buick* adlı çalışması montaj yöntemiyle üretilmiş bir çalışma örneğidir. Cesar, Bu çalışmasında 1960 model sarı renkli Buick marka bir otomobili iş makineleri aracılığıyla küp biçimine getirmiştir. Bu çalışmada nesnenin biçimsel olarak dönüştürülmesi söz konusudur. Günümüzde hazır yapıt kullanımının hem yöntem olarak hem de biçim olarak çeşitliliği düşünüldüğünde bahsedilen bu sanatçı ve eserlerin aslında birer öncü konumunda olduğunu belirtmek gerekmektedir” (Yılmaz, 2015: 190).



Resim 1.2. Baldaccini, sarı buick, 1961 (Yılmaz, 2015)

1960'lardan günümüze sanatta artık gündelik herhangi bir nesne; sanat nesnesi olarak sunulduğu gibi, sanatçının anlatmak istediği düşünce ya da imgeleri hangi malzeme daha iyi anlatabiliyorsa onu özgürce seçebilme şansı doğmuştur. Günümüzde sanatta artan malzeme olanaklarını dijital ortamlar da desteklemektedir. Çağdaş sanat her anlamda, malzeme, teknik sınırını ortadan kaldırmış, kavramlara ve sanatçının söylemine öncelik tanımıştır. Bu anlamda kimlik sorgulamalarını çalışmalarında ön plana çıkaran sanatçılardan Rafael Francisco Salas'ın, üç boyutlu çalışmalarından tuval üzerine yağlı boya çalışmalarına kadar çok çeşitli sanat pratikleri bulunduğu görülmektedir. Salas, Meksikalı olarak kabul edilen fakat İspanyolcayı konuşmayan ve hem beyaz hem de Meksika kökenli Amerika topluluklarında yerinden edildiğini hisseden bir sanatçı olarak kimlik kavramını farklı boyutlarda gözler önüne sermektedir. Farklı kimliklere bürünen sanat nesneleri oluşturan sanatçı alegoriye dönüşen yapıtlarını, bireylerin de yorumuna bırakarak herhangi bir kültürel kimliğe sığdırmaktan kurtarmaktadır.



Resim 1.3. *Rafael Francisco Salas, Watching Jolene, 1:00 a.m. 2016, oil on canvas and mixed media dimensions variable (Jolene'i seyretmek, karışık teknik) (North and Nowakowski, 2016)*



Resim 1.4. *Rafael Francisco Salas, Allegorical Portrait of Freddy Fender, Mixed Media (Bruya, 2015)*

Problem

Teknolojinin hızla geliştiđi günümüzde sanatçılar farklı medyumlarla çalışmalar gerçekleştirmişler ve farklı kavramlar bağlamında teknolojinin olanaklarından yararlanarak üç boyutlu çağdaş sanat eserleri ortaya koymuşlardır. Çalışmada ortaya koyulan üç boyutlu dijital uygulamalar kimlik kavramı içeriğinde meydana getirilmiştir. Kimlik olgusu, göç, zaman, mekan, cinsiyet gibi belirli kavramlar üzerinde mi dolaşmaktadır? Bu anlamda tezin problemini kimlik olgusunun çağdaş sanat çalışmalarındaki yansımalarını ve bu olguyu hangi kavramların şekillendirdiđini belirleyebilmek ve kimlik kavramı üzerinden gerçekleştirilen bireysel çalışmaların alt metinlerine ve teknik alt yapılarına dair çözümlerler oluşturmaktadır.

Amaç

Bu tezin amacı, teknolojinin çağdaş heykel uygulamalarında biçimi nasıl oluşturabildiđini göstermek, kimlik olgusu üzerine odaklanarak bu alanda çalışan yerli ve yabancı sanatçıların eserlerini içerik bakımından yorumlamak ve tez sahibi tarafından teknoloji kullanımına dayalı ve kimlik kavramından yola çıkılarak gerçekleştirilen çağdaş heykel uygulamalarını hem biçim hem de içerik yönünden ele alıp değerlendirmektir. Bu araştırmada, teknolojik gelişmelerin çağdaş heykel sanatının oluşumuna katkıları ve içerik olarak kimlik kavramının çağdaş heykel sanatındaki biçime dönüşümü incelenmiştir.

Önem

Çağdaş sanatta teknolojinin kullanımı ve kimlik kavramına yönelik sorgulamalar güncel bir konudur. Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığının resmi internet sitesindeki taramalarda, sanat kitaplarında ve çeşitli dergilerde yayımlanan makalelerde konunun farklı açılardan ele alınıp değerlendirildiđi görülmüştür. Ancak tez konusunun daha önce bu bağlamda ele alınmadıđı anlaşılmaktadır. Bu çalışmanın, kimlik kavramının, çeşitli teknolojik aletlerden yararlanılarak çağdaş heykel sanatına dönüştürülmesi noktasında değerlendirilmesinin alana katkı sağlayacağı ve bu alanda çalışacaklara önemli bir kaynak oluşturacağı düşünülmektedir.

Varsayımlar

Endüstri Devrimi ile başlayan makine üretiminin sanattaki yansımaları üzerinde durularak, teknolojik gelişmelerin çağdaş heykel sanatının üretim şeklini değiştirdiği varsayılmıştır. Kolaj, asamblaj tekniklerinin, makine üretimi hazır nesnelere ve teknolojik aletlerin çağın sanat biçimlerini değiştirdiği varsayılmıştır. Ayrıca çağdaş teknolojik araçların kullanılarak gerçekleştirildiği çeşitli üç boyutlu sanat yapıtlarıyla karşılaşılacağı umulmaktadır.

Sınırlılıklar

Tez kapsamı; 1912 sonrası kolaj, asamblaj gibi tekniklerin kullanıldığı sanat eserleri ile başlayarak, teknolojik gelişmelerin ve kimlik kavramlarının sanattaki ve özel olarak çağdaş heykel sanatı (üç boyutlu sanat uygulamaları) üzerindeki yansımalarını içeren yerli, yabancı yayınlar ve farklı sanatçıların bu alanda gerçekleştirdiği eserlerinden örnekler ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca tez çalışmasında tez sahibinin kimlik kavramından yola çıkarak ve bazı uygulamalarında 3D yazıcıdan yararlanarak gerçekleştireceği özgün üç boyutlu sanat uygulamaları yer almaktadır.

Tanımlar

Kimlik; Kişinin çocukluktan yetişkinlik sürecine kadar kendi benliğini tanımlama süreci.

Kimlik; Toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü (<http://sozluk.gov.tr>).

Çağdaş Sanat; Günümüzde sanatçıların özgür, bireysel yöntemlerini bağımsız bir şekilde icra ettikleri, eski nesil sanat anlayışının bir alan bırakarak çekilmiş olduğu dönemin anlayışdır (Tufan, 2017, s.77).

Dijital Heykel Sanatı; Bir heykelin, sanal (dijital) ortamda bilgisayar, tablet gibi araçlar yardımıyla çeşitli cad (Computer Aided Design-Bilgisayar Destekli Tasarım) programlarının kullanılarak oluşturulmasıdır.

3D Yazıcı; Sanal ortamda tasarlanmış olan 3 boyutlu modelleri farklı tekniklerle elle tutulabilen, gözle görülebilen gerçek nesnelere dönüştüren makinelere verilen isimdir.

Modelleme; belli bir nesnenin, varlığın, düşüncenin ve ritmin 3 boyutlu bir şekilde bir materyal üzerine bütün yüzeyle matematiksel olarak ifadesidir.

Üç Boyut; 3 boyutlu uzay evreni. En, boy ve derinlik algılarının hepsinin aynı anda varolduğu evren.



2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Kimlik Kavramı

Kimlik; Toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü (<http://sozluk.gov.tr>).

Kimlik bir bireyin temel özelliklerini ve diğer bireylerden olan farklılıklarını ortaya koyan bir kavramdır. Kişinin kendisini nasıl gördüğü ve toplum tarafından nasıl görüldüğü kimlik kavramıyla kendisinin belli eder. Kimlik, kişilikle birlikte toplumsal iletişim ve örgütlenmeyi beraberinde getirmektedir. Birey, toplumsal ve sosyal ortama kimlik sayesinde uyum sağlamaktadır. Kimlik, kişilikle karıştırılmamalıdır. Kimlik tutarlılık devamlılık, bütünlük gösteren öznel bir kavramdır.

Psikolojide kimlik, kişilikle birlikte değerlendirilmelidir. Psikologlar benlik ve kişilik üzerinden kimlik değerlendirmesi yapmaya çalışırlar. Psikologların bu davranışına göre kimliği, kişiyi diğer kişilerden ayıran tutarlı davranışlar bütünü olarak değerlendirmektedirler.

Sosyolojide kimlik, bireyin toplum içindeki sosyal durumunu ifade eder ve toplumsal cinsiyet ve toplumsal sınıflandırmalarda kullanılır.

Felsefe de kimlik, bireyin varoluşunu ahlaksal (etik) ve estetik olarak belirlenmiş ölçülerle oluşan bir gerçekliktir.

Kimliğin oluşumundaki tarihsel süreçle birlikte kimliğini nasıl oluşturduğu sorunu ortaya çıkmış ve öznelci ve nesnelci olmak üzere iki yaklaşım türü oluşmuştur. Öznelci yaklaşıma göre kimlik tutarlıdır ve hayat boyunca değişmeyen aşağı yukarı aynı kalan bir benlik türüdür. Bu yaklaşımı savunanlar sadece biyolojik yapıyı temel aldıkları dış çevresini ve değişimini göz ardı etmelerinden dolayı kimliğin oluşumuna doğru yaklaşım olmadığı gerekçesiyle çok eleştiri almıştır. Nesnelci yaklaşıma göre kimlik, biyoloji ile birlikte içsel tanım ve dış çevrelerin karşılıklı iletişimi sonucunda oluşan tutarlı ve sürekliliği olan bir bütünlüktür. Sosyolojik açıdan kimliğe baktığımızda da insan sosyal bir varlık olduğu için kimliğini oluştururken kendi iç dinamiklerinin yanında sosyal çevrenin de belirleyici bir etkisi vardır.

2.2. Sanatta Kimlik

Sanatın içinde sanatçılar kendilerine ait özgün duygu ve düşüncelerini aktarırlar. Sanatçının oluşturduğu eserin kendine has, özel olması sanatçının anlatmak istediği mesajı üzerinde taşıırken sanatçının kullandığı tekniğe ve branşına göre resim, heykel, şiir, seramik, enstalasyon, edebiyat, müzik vb. alanlarda şekillenmektedir. Çağdaş sanatçılar tüm branşların içinden kendi düşünce ve felsefelerini, kendi kimliklerine ait toplumsal, politik, sosyal, kültürel ve psikolojik temellerini yansıtır.

Sanat, sanatçı ya da sanatçılar tarafından toplumsal gerçekliğin içinde senaryo halinde oluşan kimlik olgusunu estetik bir şekilde ifade ederek, hem topluma hem de kendi kimliklerini yansıtan bir aynadır.

Sanatçı eserini oluştururken yaşantısının içindeki tecrübelerden, yaşadığı çevreden ve kendi tarihinden izler taşır. Sanatçı bu izleri eserine aktarırken öznel olarak çözümlemek istediği bir problem ve arayışı onun sanatındaki kimliğini göstermektedir.

Sanatçının eserinde ortaya koyduğu ve anlatmak istediği kimliksel problemi, arayışı ya da anlatımında yalnız değildir ve yarattığı eserin analiz ve tüketiminde izleyicinin de içinde bulunacağı bir iletişim başlayacaktır. İzleyicinin sanat eseri karşısında yaptığı analizler sonucu edindiği tecrübeler ve sanatçının eserde anlattığı düşünce, izleyicinin kendi kimliksel tanımına benzerlik kurmasına yol açar ve sanatçı, eser, izleyici arasında bir bağ oluşturur. Sanatçılar toplumun ve kendi sanatçı kimlikleri eser üzerinden sorguladıkları sanat süreçlerinde geçmiş, gelecek ve şimdi arasında bir bağ oluşturular ve kimliksel arayış süreçlerini tamamlarlar. Sanat toplumun ve sanatçının kimliğini yansıtan bir ayna haline gelir.

Her bir birey, toplumun bir yapıtaşı, toplumu oluşturan birincil hücredir. Tıpkı bir foton gibi temel bir birim ve aynı zamanda da kuvvet taşıyıcısıdır. İnsanlar, birer kimlik olarak öncelikle kendi bedenlerine ve mental yapılarına ilişkin varolma süreçlerinde kendilerini gerçekleştirmeye çalışmakla birlikte ardından dengeli, düzgün bir toplumun oluşumu aşamasında da bu oluşturdukları kimliklerle çoğalacaklar ve böylelikle kimliklerini kültürlerine yansıtacaklardır. Yüz, bir bireyin psikolojik, fizyolojik yapısını ortaya koyarken aynı zamanda bireysel kimliğini ele veren en önemli belirleyicidir. Benlik kavramının bir yansıması olabilen yüzdeki ifadeler, bireyin toplum karşısında edindiği sahte kimlikleri de yansıtabilmektedir. Özellikle portre çalışmalarında kıyafetler, mekanda yer alan çeşitli statü göstergesi olan nesnelere de kişinin toplum içerisindeki kimliğini gözler önüne seren veriler

olabilmektedir. Sanatçıların portrelerinde göstermek istedikleri modellerinin iç yüzleri mi yoksa dış yüzleri midir? Frida Kahlo'nun çok sayıda otoportre çalışması bulunmaktadır. Kahlo'nun yaşamı göz önüne alındığında portrelerdeki dışarıya yansıyan görüntüden çok ressamın kendi yazgısı ile yüz yüze geldiği ve bunu resmettiği açıkça görülmektedir.

Portre sanatçısı, portresini yaptığı kişiye karşıdan bakarak, dışadönük izlenimini ortaya koymakta, otoportre çalışmalarında ise sanatçı kendi içine dönerek çalışmaktadır. Otoportrenin oluşum sürecinde sanatçının yaşantısı, kendini, çevresini ve evreni algılama biçimi devreye girer. Hem kendi özelliklerini yansıtmakta hem de görülen olma konumundadır. Bireyi tanımlamaya yarayan portre kavramı, kimlik olgusu ile yakından ilişkilidir. Portre, bireyin kimliğinin adeta dışavurumudur. Kimlik kavramı bu nedendir ki portre deneyimlerinde çok sık kullanılmaktadır (Özkanlı, 2011: 2-5). Kimlik üç başlık altında toplanabilir. Birincisi, bireysel kimlik (kişileri diğer kişilerden ayıran kurumlarca verilen kimlikler, nüfus cüzdanı vb.), ikincisi, kişisel kimlikler (kişilerin farklı türden ilişkilerini sembolize eden psikososyal veya kişisel kimliklerdir), üçüncüsü ise ulusal ve kültürel kimliklerdir. Kişilerin ait oldukları toplumu, ülkeyi ve kültürü ifadelendirmektedir (Güvenç, 1993: 4'den akt; Özkanlı, 2011: 6).

Kişilerin sahip oldukları kimlik kavramına yönelik çeşitli ifadeler, bireyin portresindeki izlerde bir anlamda kavranabilir. Gülümseyen bir yüzün ardında gözlere odaklanıldığında gerçek ya da sahte kimliklerin belirip belirmediği gözlemlenebilmektedir. Bu anlamda sanatçılar, eserlerinde otoportre ya da portre çalışmalarında kimliğe dair çeşitli izlere yer vermekte, kişinin varoluşu/ toplumdaki yeri/ milli kimliğine yönelik açıklamalarda bulunabilmektedir. Portre çalışmalarının yanısıra kimliğin izlerini ortaya koyabilecek kavramlardan birkaçı da hafıza ve mekandır. Hafızalarımız olmasa idi biz biz olabilirdik. Bugün yaşadıklarımızın geçmişle bir ilgisi olabilir mi ve bugün yaşanacaklar geleceğin adımlarını oluşturmada ne derece önemlidir. Geçmiş, bugün ve gelecek. Bu değerlendirmeler Bergson'un zamana yönelik felsefesinde de karşımıza çıkmaktadır. Ona göre bir insanı o kişi yapan şey, kimliğini oluşturan geçmişteki hatıraların bugün ile ilişkisi ve geleceğe yansımasıdır. Ve aslında zaman bir bütün olarak geçmiş, bugün ve geleceği içerir ve bir birliktelikte yaşam oluşur. Bilinç onun felsefesinin odak noktasındadır. Bilincin mekanı ise insanın kendi benliğidir. Bu nedendir ki hafıza zamandaki geri ya da ileri kavramlarını ortadan kaldırmakta ve kronolojik zaman dışında başka gerçek bir zaman bulunmaktadır. Zamanda geçmişte olanlar ya da gelecekte yaşanacaklar birbirine karışarak önce ya da sonra olanların sınırları erimektedir.

Ben ve öteki arasındaki sınırlar nelerdir, bir sınır var mıdır, kimliğimiz hangi noktada belirginleşip hangi noktada yok olmaktadır. Hafıza ya da mekan kimliğin temsilinde ne derece rol oynar. Birbirinden farklı iki epistemoloji arasında kalan birey, kendi modern kimliğini nasıl kurgulamaktadır? Bu kimliği kurgularken öznenin bedeni, içinde bulunduğu mekan ve toplumsal / bireysel hafıza ile kurduğu ilişki nasıl etkilemektedir (Güvensoy, 2015: 4).

“Kimlik: benliğimiz konusunda dün, geçen yıl, ondan önceki yıl, vb. kimsek, yine o olduğumuz yolundaki öznel bir bütünlük, tutarlılık ve süreklilik duygusu; “ben kimim?” sorusuna verdiğimiz başka herkesten ayrı, eşsiz bir insan olduğumuz yolundaki cevabımız” (Budak, 2000: 451’den akt; Özdemir, 2006: 1).

“Benlik ve kişilik arasında gelişme ve yapı bakımından kesin sınır çizmek zordur. Benlikle kişilik iç içe olmakla birlikte, benlik kişilikten farklı özellikler taşır. İnsan, kişiliğinin karakter ve mizaç gibi kimi özelliklerinin bir bölümünden ya da bütününden haberdar olmayabilir. Başka bir deyişle, bunlara ilişkin bilgisi ya yoktur ya da az hatalıdır. Kişiliğin dışarıya yansıyan, başkaları tarafından değerlendirilen yanlarını bilemez, tanımaz. Benlik insanın kendi kişiliğine ilişkin kanılarının toplamı, insanın kendisini tanıma ve değerlendirme biçimidir. Özetle benlik kişiliğin öznel yanısıdır” (Köknel, 1999: 64’den akt; Özdemir, 2006: 1).

Küreselleşme çağında kültürler birbirleriyle etkileşime girmiş, iletişim teknolojileri ve ulaşım araçlarının gelişmesi ile birlikte zaman ve mekan algısı değişikliğe uğramış, bilişim teknolojileri gerçek-temsili sorunsalını ortaya çıkarmış ve güncel teknolojinin hayatın her alanına dokunması ile yaşanan birçok gelişme ve değişiklik kimlik kavramının tutarlı, yerleşik, durağan yapısını yerinden etmiştir. Batının medeniyetini ve hızlı gelişmesini takip eden diğer dünya ülkeleri kendi kültürlerini, değerlerini zamanla yitirmekte, melezleşen kültürler oluşmakta, çok kültürlülüğün ve yerel kimliklerin çatıştığı bir kimlik krizi yaşanmaktadır (Güvensoy, 2015: 5).

Tüm bunlar değerlendirildiğinde kimlik oluşumlarında, hafıza, mekan, toplum, zaman gibi kavramların ön plana çıktığı görülmektedir. Sanatçılar, kimi zaman kendi kimlik arayışlarını görsel imgelerle ifade etmeye çalışırken kimi zaman da kadınlığa ya da erkeklığe dair toplum tarafından belirlenmiş sabit bakış açılarını yıkmaya çalışan bir tavırla çeşitli temsilleri eleştiren işler üretmektedirler.

Özlem Şimşek, parodisini yapmak üzere Osman Hamdi Bey, Halife Abdülmecid Efendi, Halil Paşa, İbrahim Çallı gibi erkek sanatçıların modern kadın imgelerini seçerken, kadın sanatçılardan Mihri Müşfik Hanım, Hale Asaf gibi kadın sanatçıları otoportrelerine odaklanmaktadır. Erkeklerin kadınlara yönelik temsil anlayışı ve kadınların

otoportrelerinden kendi bedenlerine ilişkin kimlik göstergeleri çalışmalarında önem taşımaktadır. Namık İsmail'in 1920 yapımlı Mediha Hanım portresi, o zamanın birçok kadın imgesi gibi sanatçının eşinin portresidir. Eş portreleri arasında resmedilen kadının kimliğinin anonim olduğu birçok örnekte görülmektedir. Mediha Hanım, ressamın başka portreleri için de poz vermiştir. Özlem Şimşek'in "Mediha Hanım Olarak Otoportre (Namık İsmail'den Sonra) 2010 tarihli fotografik çalışması, kadının ayrıntılı bir biçimde gözükken kıyafeti ve kendine özgüveni olan bir birey olarak yeniden üretilmiştir. Şimşek'in çalışmaları böylelikle eski ile yeni çatışmasının tam ortasındaki gerçekliğin bir ifadesi olarak yerini almaktadır (Antmen, 2013: 48-53).

Şimşek, kadın kimliğinin temsilindeki, geçmişte adeta bir peyzaj ya da natürmort çizimlerdeki gibi bir nesne olarak görülmesine yönelik bakış açısını kendine özgüveni yüksek olan bir görüntü ile yeniden yorumlamakta ve kadın temsilini geçmiş ve şimdi arasındaki gerçekliği sorgulamaya/sorgulamaya çalışmaktadır. İçerik ve biçim arasındaki karşıtlıkları gözler önüne sermekte, geçmişin bir bölümünü ele alarak o görüntüye yeni bir içerik sunmaktadır.

Neşe Erdok'un otoportrelerinde içsel bir ıstırap hissedilmektedir (Antmen, 2013: 128). "Neşe Erdok'un insanları beni kendilerine çekerler, tuvale yansıyan insanların ardındaki ruh durumlarını, psikolojilerini, kimliklerini çıkarma dürtüsü uyandırır bende. Eski deyimle, onun ustalığı, siret'i (bir kimsenin iç dünyası) suret'e (biçim, görünüş) taşıyışıdır" (Doğan Hızlan, akt: <https://edebiyatvesanatakademisi.com>).

"Resimlerinde tekil figürler işlemeyi tercih eden bir ressamdır. Bu tekil figürler acılarıyla, kederleriyle içinde buldukları ruh halleri ile tuvale yansır. Resimlerdeki insanların yüz ifadelerinde derin bir keder gözüktür. Resimdeki bireyler psikolojik boyutlar, bakışları yüz ifadeleri portre boyutlarında yansıyan karakterleri ile gözüktürler. Neşe Erdok'un resimlerdeki bireyler psikolojik hallerini ön plana çıkaran anlatımcı bir üslupla tuvalere yansımıştır. Figür ressamı olan Neşe Erdok'un resimlerdeki karakterler soyut sanat akımlarından gelen desencilik ve fırça darbelerinden de izler taşısa da figürlerdeki çizgiler soyut klasik resim karışımı ölçülerde aşırıya kaçmayan deformasyonlar şeklindedir" (Necla Aslan, akt: <https://edebiyatvesanatakademisi.com>).

Erdok'un portre çalışmalarında bireylerin kimliklerine dair çok belirgin izler bulunmaktadır. Portrelerde karşılaşılan ruh durumları, adeta kişiliğin yansımalarıdır.



Resim 2.1. Neşe Erdok, otoportre, 100x80 cm, 2011, tuval üzerine yağlıboya (<http://www.neseerdok.com.tr>)

“Fotoğraf makinesinin icadından sonra sanatçılar portre çalışmalarında fotoğrafları kullanmışlar, fotoğraf kullanımı yaygınlaşırken diğer alternatif malzemeler de portre üretimlerinde sıkça kullanılmıştır. Sanatçı için geleneksel aktarım yolları yirminci ve yirmi birinci yüzyılda çok nadir kullanılmış, yeni anlatım biçimleri arayışlarına gidilmiştir. Quinn’in DNA’yı, Dubuffet’in çamuru, Opie’nin bilgisayarı, Orlan’ın kendi etini, Keith Arnatt’ın sözcükleri malzeme olarak kullanması gibi birçok örnek verilebilir” (Özkanlı, 2011: 60).

1964 doğumlu İngiliz sanatçı Marc Quinn, bireyin kimliğini biyolojik olarak ele alarak, en son aşama olan kişinin kendi DNA’sını kullanarak çalışmalar gerçekleştirilmektedir. 2000 yılında Londra’daki Ulusal Portre Galerisi, Quinn’den, insan genomunun dizilimi üzerine çalışmalarda bulunan genetikçi Sir John Sulston’un portresini çekmesini ister. İnsan genomunun diziliminde önemli noktalardan biri de genomumuzun çoğunluğunu başkalarıyla ve asıl olarak gezegendeki tüm canlılar ile paylaşma durumu, bir ortak bağıdır. Yaşamın başlangıcına götürebilme gücünü içinde saklayan bir güce sahip DNA portreleri, insanlar arasındaki benzerlikleri de bir anlamda olanca açıklığıyla ortaya koymaktadır. Quinn’in portre tasarımı soyut görünümünün dışında oldukça gerçekçidir, daha doğrusu mutlak kişinin gerçekliğidir (<http://marcquinn.com>).



Resim 2.2. Marc Quinn, TypeMixed media, 2001, stainless steel, polycarbonate agar jelly, bacteria colonies, human DNA, 12.7h x 8.5w cm (approximate) (<http://marcquinn.com>)

Quinn'in bu girişimi, portrenin kimliğin en önemli yansımalarından biri olduğunu net bir biçimde kanıtlarcasına portre olarak kişinin tüm genetik yapısını ortaya koyan DNA'sını sergiler ve böylelikle portrenin önemli bir temsil biçimi olduğunu ortaya koyar.

Kimliklerimizi kim nerede, nasıl oluşturmuştur. Ya da ne zaman, kim tarafından kimliklerimiz meydana geldi. Bunun cevabı elbette tam olarak verilemez. Bu nedenle kimliklerimiz anonim olarak değerlendirilebilir. Bu süreç, bireyin özüne dönüşü, özündekileri yakalamaya çalışması ve sonrasında çevresindekilere bakarak, sonuçları değerlendirerek başlangıçlar yakalama uğraşı olarak değerlendirilebilir. Ve aslında böyle bir arayış sonucunda birey ne benliğine ulaşabilmekte, ne de sonradan oluşturduğu benliği bütünlüğe kavuşabilmektedir. Böylelikle korunma içgüdüleriyle birey yeni kimlikler kuşanmaktadır. Kendini ana rahmindeki kadar güvende hissettiği mekanlarında nasıl kaybolduğunu ve ötekileşmeye çalışırken kayboluşlarını irdeler (Özdemir, 2006: 2-3). Kaybolduğu mekanlarda yeniden oluşabilme girişimleri, yeni yaşam alanları ve yeni dönüşümler beklemektedir kendi "ben"ini. Mücadele hiç bitmez. İnsan soluk aldıkça yok olup olup tekrar dirilecektir. Hareket ettikçe, kendini bulma ve var olma çabaları hep devam edecektir.

Kimliklerin yansımalarının portre çalışmalarında fazlasıyla görülmesi dışında mekan, hafıza, zaman gibi kavramlarında kimlik temsillerinde sanat eserlerinde oldukça sık kullanıldıkları görülmektedir. Mekan, hafızanın en önemli yeri, aidiyet ve kimliğin belirginleştiği noktadır. Gaston Bachelard'da Mekanın Poetikası adlı eserinde ev'in insan hayatındaki önemine değinerek, bireyin toplumdan özüne dönüşü, benliğini ortaya koyan en

önemli yerin yaşadığı ev olduğunu vurgulamaktadır. Kimi zaman bu ev, insanın bedeni bile olabilmektedir. İnsanın aidiyet duygusu kendi bedeni ile başlayarak yaşadığı evlerdeki hatıralarında oluşmakta ve o mekanların görsel, işitsel ya da dokunsal özelliklerinin benlik üzerindeki izleri ile tamamlanmaktadır.

Nil Yalter'in 1973 tarihli "Topak Ev" çalışmasında ev ile aidiyet kavramını özdeşleştirerek yorumladığı görülmektedir. Topak Ev özellikle Afyonkarahisar'a bağlı Emirdağ ilçesiyle birlikte anılan bir Türkmen çadırı biçimidir. Benzerleri Moğolistan ve Orta Asya'nın göçebe yaşam sürülen başka yerlerinde yurt olarak adlandırılır. *Yurt* kelimesinin Türkçe'de karşıladığı anlam göçebe kültüründe yurdun ve evin birbirlerinin yerine geçebilen kavramlar olduğunu da göstermektedir. Nil Yalter, bu yerleştirmesini Paris'in sanat galerilerine taşıyarak, Türkiye'den Batı'ya kendi göçünü irdelerken, aynı zamanda da kadınların eve dair tutsaklığını da ifade etmeye çalışmıştır. Bu evleri Orta Asya'da inşa eden kadınlardır. Kadınlar, evi inşa ederler ve evin içerisinde tutsak olurlar (Güvensoy, 2015: 92-93).



Resim 2.3. Nil Yalter, topak ev, 1973 (Güvensoy, 2015: 93)

Yalter, Türkiye'den Batı'ya göçerken, kendi evini başka bir mekana ve başka bir kültüre taşımıştır. Benliğinde yeni benlikler, yeni hatıralar oluşturmuş ama yine de hafızasındaki ev kavramını, aidiyet duygusunu bu çalışması ile ortaya koymaya çalışmıştır. Ev, bir yandan kadının hatıralarını ve öznel benliğini oluştururken diğer bir yandan Türkiye'de ev içerisinde kadının yaşadığı tutsaklığa dair de önemli bir eleştiri söz konusudur.

“İnsanı tanımak için kendini tanımak yeterlidir” (Zweig, 1995: 211’den akt; Özdemir, 2006: 6). Ben denilen özneye ait olanla, onun dışındaki herşeyin öznenin bilinç süzgecinden geçip değerlendirilerek sonuçlarının vücut bulması ile “Ben” e ulaşılabilir. Kendi ben’ini tanıyıp ortaya çıkarabilmek, öncelikle tarafsız sorgulamalara girerek, geçmiş kızılgınlıktan uzak bir şekilde değerlendirerek, ait olduğu mekanları belirleyerek gerçekleştirilebilir.

1938 doğumlu Sarkis, yapıtlarında hafıza ve mekan ilişkilerini önemseyen sanatçılardandır. Bir sergi mekanına eserlerini yerleştirirken, mekanın yapısal özelliğinden yararlanır, mekanın hafızasının dinamikliğinden ötürü yapıtlarını sonlandırmadan bir süreklilik içinde yeniden kurgular. Göçebe bir sanatçı olarak gittiği yerlerde kişisel ve kolektif hafızayı yeniden yorumlarken mekânsal aidiyetleri de ele almaktadır. Sarkis, belleğim vatanımdır derken, hafızayı mekanlaştırmakta, vatani bedene aitleştirmektedir (Güvensoy, 2015: 65). “Biliyorsun bellekten çok bahsediyorum, insan her zaman belleğiyle bir yerden bir yere gidiyor, her zaman beyniyle bir yerden bir yere gidiyor – ve bulunulan bir yer bellek. Bu noktadan yola çıkarak sürekli bir yerlere gidiyorum. Bana sabit bir nokta lazım. Böyle bir bağlantı noktası olmadan sürekli hareket eden sanatçıları anlamak benim için biraz zor. Her zaman, en yoğun olarak diyeceğim, bulunduğunuz bir yer olmalı. Hiçbir şeysiz bağlantısız, iskeletsiz bir yere gidilebileceğine inanmıyorum” (Sarkis, akt: Güvensoy, 2015: 65).

Varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden Alman filozof “Martin Heidegger’e göre mekan sıkıştırılmış zaman içerir ve bu işlevi görür ve bellek için her şeyden önemlisi sıkıştırılmış zamanı içeren mekandır. Heidegger bu mekanı ev olarak tanımlar. Bir mekan olan ev, düşünceleri ve anıları bütünleştirme, dolayısıyla bir bellek oluşturma gücüne sahiptir. Varlık bu mekanda değer kazanır. Burada bellek ve hayalgücü birbirine bağlı kalırlar ve birbirlerini karşılıklı derinleştirirler. Dolayısıyla bellek için mekanı ve zamanı birbirinden ayırmak mümkün olmaz. Bu bakış açısı toplumsal teorinin tersine, mekanı zamansallaştıran estetik teorinin bakışına daha yakındır” (Asan, P.’den akt: Güvensoy, 2015: 66).

Mekan; aidiyet, kimlik kavramlarının belki de en önemli bağlantısı, hafızanın en temel noktası, öznenin varlığının belirdiği bir alandır. “Lefebvre’e göre; mekan sadece Descartes’in önerdiği gibi düşünen öznenin dışarısında kalan şey, ‘res extensa’cisim, uzam (Lefebvre) değildir. Kültürel ve siyasi bir üretilimdir. Mekanın üretimini; üretim tarzlarıyla,

özellikle de kapitalist üretim tarzıyla ilişkisi vardır. Üretilen bu mekan, kimlik kurgularının inşasında da büyük önem taşır” (Güvensoy, 2015: 3).

Mekanın sınırlandırılması ona yer olma özelliği kazandırmaktadır. Buralı olmak ya da bir yere ait hissetmek gibi kavramlar, kimlik ve mekan arasındaki doğrudan ilişkiden kaynaklanmaktadır. Mekanın en küçük birimi olan ev ise, doğup büyüdüğümüz yer olarak aidiyet kavramını belirleyen ben olmaya yönelik en önemli izleri, hatıraları barındıran ve nereden geldiğimizi işaret eden başlangıç noktasıdır. Ev, bizim dış dünyayla aramızdaki sınırimızdır. Dışarı ile aramızdaki farklılaşma noktasıdır. Evin duvarları bizi, dışarıdan gelecek tehlikelere karşı korurken aynı zamanda dışarıda yaşanabilecek kimliksizleşme, belirsizleşme ve ait olamama durumlarından da korumaktadır. Freud’un “*Tekinsiz*”(1919) isimli makalesinde “*unheimlich*” sözcüğü, “tekinsiz” olarak çevrilmektedir. Almanca *heimlich* sözcüğü, “evle ilgili olan, evi hatırlatan” anlamlarına gelmektedir. Bu makale ev kavramının yüklendiği anlamlar açısından önemlidir. “Heimlich”, bize yakın ve tanıdık olanları ifade ettiği gibi aynı zamanda gizlenen, gözlerden uzak kılınan, ötekilerin bilip gözleyemediği şeyleri de ifade etmektedir. Bu anlamıyla ev kavramı, mahrem ve bize özel olmasını istediğimiz şeyler ve ötekilerle aramızdaki belirgin sınır evi tanımlamaktadır. (Güvensoy, 2015: 91).

“Yakın” insanın içinde kendini chez soi, yani evde hissedebildiği yerdir, olmaz ya, olsa bile, kişinin içinde kendini nadiren yitirdiği, nasıl konuşulup nasıl davranacağını nadiren bilemediği bir mekândır. “Uzak” ise kişinin ancak zaman zaman girebildiği ya da hiç giremediği, içinde kişinin öngöremediği ya da kavrayamadığı şeylerin meydana geldiği ve o zaman da nasıl tepki vereceğini bilemediği bir mekândır” (Baumann, akt: Güvensoy, 2015: 92).

“Tekinsiz bir evde yakın ve uzak birbirine karışır. Tekinsiz deneyim sınırları belirlenmiş, güvenli, her şeyin yerli yerinde ve tanıdık olduğu bir evrenin başkalaşması, tedirgin edici bir hal alması ve ona bağlı olarak oluşturduğumuz kimliğimizin, kendilik duygumuzun tehdit altına girdiği bir anı temsil eder. Baumann; “uzak-yakın” zıtlığının hayati bir boyutu olduğunun altını çizer: “Belirlilik ve belirsizlik, kendine güven ve tereddüt arasındaki” bu boyutta tekinsiz alanlar mevcudiyetlerini korumaktadırlar” (Güvensoy, 2015: 92).

İnsan varlığının kendisi ile dolaysız bir biçimde karşılaştığı mekan aynadır. Kendi varlığı ile göz göze gelen insan, karşısında duran yüzeydeki görüntünün ne kadar kendisidir. Bu görüntünün ne kadarı kendi seçimlerimizle biçimlenmiştir. Arkadaş, aile, kitle iletişim

araçlarından edindikleri bireye aktarılan ve birçok şeyin özelliklerinin bedenine yansıdığı bir durum ile karşılaşan insan, aslında aynaya baktığında kendi dışında pek çok yüzle karşılaşır. Kendi yüzü artık herkesin yüzü niteliğindedir (Özdemir, 2006: 7-8). Bu anlamda yüz tek başına insan benliğini ortaya koyabilecek bir ipucu olmasının yanısıra, o insana yakın olan diğer bireylerden de izler taşır. Kimi zaman bilinçli bir şekilde başkalarından edinilen düşünce ve davranış biçimleri, kimi zamanda bilinçsiz bir şekilde kişinin yüzüne, ruh haline yansiyabilir. Bu tarafla çalışmalarında insanın kendi benliği dışında varolan ama aslında ona yapışmış, maskeleri, gerçek dışı davranışları konu edinen sanatçılar bulunmaktadır. Bu sanatçılardan birisi maskelerin ressamı olarak bilinen Belçikalı ressam James Ensor (1860-1949)'dur. Ensor, çocukluk zamanlarında ailesine ait maske dükkânında oldukça zaman geçirmiştir. Yaşadığı yer olan Ostende'de karnaval zamanı maske takılması da onu etkilemiştir. Ensor, resimlerinde, insan doğasının ikiyüzlü, çirkin ve zalim halini göstermek istercesine maskeleri tedirgin edici bir şekilde kullanmıştır (Hızlı; <https://serkanhizli.wordpress.com>). Ensor, toplumdaki insanların yaşam biçimleriyle ve ikiyüzlülükleri ile dalga geçmektedir. Maskeler, onun için toplumsal sahteliğin birer simgesidirler. Ensor, aynı zamanda bu nesnelere yalnız insanı da betimlemektedir (<http://lebriz.com>).



Resim 2.4. Self Portrait with masks, maskeler ile otoportre 1889 Ressam James Ensor

1954 doğumlu Amerikalı sanatçı Cindy Sherman'ın eserleri yüzey ve dış dünyalardaki dış beklentiler üzerinde odaklanmaktadır. Sanatçı, kadın portrelerinde görsel

medyada kadınlara biçilen roller gibi bir yapılanma ile karşılaşılır. Kendini farklı rollerde fotoğraflayan Sherman, kişinin içinde bulunduğu toplumdaki çeşitli rolleri ve taktığı birbirinden farklı maskeleri aktararak, bireysel kimliğin izlerini silen bir yaklaşım sergiler. Kadının dış dünyada nasıl temsil edildiği ile de ilgilenmektedir. Kadının seyirlik bir nesne değil kimlikli bireyler olduğunu vurgulayan çalışmalarında sürekli farklı kadınlar olarak ortaya çıkan görüntülerde kadın kimliği adeta fotoğraftaki nesnelere biridir, adeta bir yüzey tasarımıdır (Özkanlı, 2011: 14-15).



Resim 2.5. Cindy Sherman for Harper's (<http://www.fanpop.com>)

“Birçok portrelerde görüntüyle ilişkili olarak bireyin yaşadığı toplumun sosyal çevresi, toplumun yaşayış biçimi, kültürel yapısı gibi toplumun ve içerisindeki bireylerin sosyal, kültürel kimliğinin kendisi üzerinde yansımaları görülür. Bu yansımalar toplumun ve bireyin fiziksel kimliğinin bir parçasını oluşturmaktadır” (Özkanlı, 2011: 15). Geçmiş yıllardan günümüze değin gerçekleştirilen portre çalışmalarında portrelerde yer alan kıyafet, arka plandaki nesnelere ya da manzara, dönemin kültürel ve sosyal yapısına yönelik izler taşımakta aynı zamanda portresi yapılan kişinin, toplum içerisindeki duruşu da ortaya çıkmaktadır. Portrede verilen mimikler, kişinin davranışlarına yönelik önemli ipuçları olduğundan kişinin toplumdaki konumu ve duruşuna yönelik bir takım veriler elde edilebilir.

1951 doğumlu Japon sanatçı Yasumasa Morimura, 1990'lı yıllarda Batı sanat tarihinin önemli imgelerini kimlik olgusu üzerinden yeniden kurgulamakta ve kendine mal etmektedir. 1998 yapımlı eseri “Hamile Mona Lisa” da, çekik gözlü, hamile bir transseksüel olarak önyargılı bakışlara gülümseyerek karşılık vermektedir. Toplumsal hafızaya mal olmuş figürleri, kendi ‘yabancı’ bedeninin tanıdık görüntülerde yaratacağı yamukluğu gözler önüne sermekte, günümüzde kimliğin yalnızca dış görünüşten ibaretmiş gibi algılanmasını eleştiren yeni bir görsellik yaratmaktadır. Onun çalışmalarının genelinde kendi bedeni başlı başına bir ifade aracına dönüşmektedir. Yapıtın hem öznesi hem de nesnesidir. Ona göre “Erkekler erkektir, kadınlar kadındır, babalar babadır, anneler annedir, Japonlar Japondur, Amerikalılar Amerikalıdır... İnsanların dahil edildikleri kategoriler, sürekli olarak dış dünya tarafından dayatılır. Gene de tek tek her bireyin zihninde ve bedeninde, toplumun ona yüklediği ad, işlev ve konumun sınırlarını kat kat aşan unsurlar bulunur. Bunlar gri bölgelerdir. Ve günlük yaşamda genellikle su yüzüne çıkamayan bu gri bölgelere biçim kazandıran şey, sanattır” (Antmen, 2013: 11, 149).

Kimlik temsiline ilişkin göstergelerin okunup anlamlandırılması sanatçının bunu amaç edinip edinmemesi ile ilgilidir. Yapıtının içerisine yerleştirdiği temsilin farkına varılmasını isteyen sanatçı, eserindeki göstergelerin okunmasını isteyip, yeni çıkış kapıları oluşturabilir. Kimlik temsiline sezgisel yaklaşımlarla ulaşan sanatçıların eserleri ise, eleştirmenin öznel yorumları ile anlamlandırılmaktadır (Güvensoy, 2015: 17, 18).

Hafıza ve kimlik/benlik arasında çok güçlü bir ilişki bulunmaktadır. İnsanın benliğine ulaşabilmesi için kim olduğunu hatırlayabilmesi gerekmektedir. Aidiyet hissimizin en temel yapıtaşı da yine hafızaya dayanmaktadır. Geçmiş-şimdi ve gelecek arasında bağlantılar kurabilen kişilerde aidiyet kavramı oluşabilir. Geçmişini hatırlamak, içinde bulunulan zamanda yaşananlar ve geleceğe dair hayaller, planlar kimliği oluşturan bir bütündür (Güvensoy, 2015: 58).

Geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ilişkiler, bireyin benliğini ortaya koyan aslında en somut alanlardır. Zaman, bu akış içerisinde ilerlerken geçmişin izleri bugünde gözlemlenmekte ve geçmiş bugünde yeniden canlanmakta, bugün gerçekleşenler geleceği oluştururken, geleceğe dair planlar ve hayaller de bugüne yaklaşır, şimdiyi güçlendirmekte ve özgür bir benlik alanı/süreci meydana getirmektedir.

Toplumsal olarak ele alındığında bir toplumun benliğinden de söz edilebilir. Bir toplumu oluşturan aynı toprak parçası üzerinde, ortak bir kültüre bağlı olan insanların toplumsal bir hafızaları ve bir bütün olarak ait oldukları vatan parçasına dair ait oldukları bir

mekanları bulunmaktadır. Bu anlamda bireylerin benliklerinde yaşadıkları toplumunda izleri bulunmakta ve kimlik belirtilerinde önemli sınırları oluşturmaktadır.

Hafızayı adeta donduran, taşlaştıran bir yapı olarak anıtlardan söz edilebilir. Çağdaş sanat pratiklerinde bu nedendir ki anıtlar, merak uyandıran ve oldukça sık kullanılan konulardan biri haline gelmiştir. Anıtlar, ulus devletin hafızasını inşa etmekte, resmi ideolojinin geçmişini ezberletmektedirler. Anıtları, ayrıca kamusal alanı anlamlandırmakta, ona kimlik kazandırmakta ve sınırlar çizmektedir. Anıtlar, mekanla doğrudan ilişki kuran, mekanların çevremizi dolduran bir boşluk olmasından daha fazla, hafıza ile güçlü bir bağı olan bir kültürel üretilerdir. Anıtlar gibi hafızanın kimliğini taşıyan bir diğer kavram ise müzelerdir. Müzelerde hafızayı taşlaştırmakta, kültürleri ve coğrafyaları hiyerarşik bir düzen içinde sunarak, ulus-devletin mekanının üretiminde etkin bir rol oynamaktadırlar. Dolayısıyla müze ve anıtlar, kimliği ifade eden ve hafızayı belirginleştirmeye yarayan yapılardır (Güvensoy, 2015: 2-3).

“Müzeler; hafıza mekanlarıdır. Anderson’ın belirttiği gibi ulusun inşasında önemli rol oynayan siyasal varlıklardır... Müzeler nesnelere oldukları bağlamdan soyutlayarak tarihsel söylemi yeniden üretirler ve gerçekliği yeniden inşa ederler. Geçmiş hatırlama biçimlerimiz bugünkü siyasi yapıya etkide bulunur” (Güvensoy, 2015: 59).



Resim 2.6. Handan Börüteçene, 2008 (Güvensoy, 2015: 60)



Resim 2.7. Handan Börüteçene'ye ait bir enstalasyondur. Bu çalışmada müzeolojik zaman ve temsil biçimlerinin bir eleştirisi ve müzenin hafızayla ilişkisi yer alır (Güvensoy, 2015: 60)

“Bana 19 boş bavul getir / Her biri başka birinin belleğini saklayan / Bana kaybolduğun bütün anları getir / Merceklerden bakıp zamanın izlerini süreceğim / Bana eski sandalyelerimi geri getir / Her biriyle bir başka belleği tekrar kavuşturacak olan” (Handan Börüteçene, Paris, 2008 (Güvensoy, 2015: 61).

Müze, mekanı bölümlere ayırarak zamansal bir hiyerarşi oluşturmakta ve adeta zamanı dondurmaktadır. Geçmişin izlerini taşıyan nesnelere şimdi ve gelecek ile ilişkisini keserek onları belli bir zaman dilimine hapseder. Oysaki hafıza dinamik bir süreçtir. Hatırlayarak bazen de yaşananları farklı hatırlayarak anları sürekli bir değişime uğratarız. Hafıza, geçmiş, şimdi ve gelecekle ilintili hareketli bir yapıdır. Börüteçene, yapıtında, müzede sergilenen yerli maskelerini, onları donduran kaidelerinden uzaklaştırarak, onlara gündelik hayatta kullanılan sandalyeleri vererek yeniden bir yaşamsallık sunar. Bireyleşmelerini sağlar. Artun'a göre görüntü, öznelğin inşasında önemli bir nitelik kazanır. Görüntüleri/temselleri denetleyerek, gören özneyi denetleyebilme olanakları doğmakta ve görsel teknolojilerle iktidar arasında önemli kaynaşmalar yaşanmaktadır. Müze, bütün görsel kültürün aklını oluşturarak denetlenebilen insan aklının hafızasını yenileyerek temselleri şekillendirmekte önemli bir güçtür (Güvensoy, 2015: 62,63).

“Börüteçene'nin enstalasyonunda valiz; sömürgecinin 'öteki'ye ait olanı, yerinden yurdundan koparmasını simgeleştirmektedir. Tıpkı yurdundan ayrılan göçmenlerin durumu gibi, öteki kültürüne ait ürünler de bağlamlarından kopararak yersiz-yurtsuzlaştırılır. Müze; bu yersiz-yurtsuzlaştırılmanın mekanıdır. Müzede sergilenenler sadece yerlerinden değil, hafızalarından da kopartılır, tarihsel söylem çerçevesinde yeniden inşa edilir, dondurulmuş bir anda kalmaya zorlanırlar” (Güvensoy, 2015: 64).

Bavul, valiz, çantalar, bize ait olan eşyaları alarak bir yerden başka bir yere bizi taşıyan, hafızalarımızı, anılarımızı taşıyan önemli simgelerdir. İçerisinde bulunan bir çerçeve, geçmişten bugüne değen hatıraları ortaya koyarken, bedenimize dokunan kıyafetlerimiz, kokular, anıları canlandırmakta, ait olduğumuz mekanları, bize dokunan insanları dahi bizimle birlikte götürmektedir. Valiz ile sadece kıyafetlerimizi ya da cansız sıradan nesnelere taşımayız. Bize ait olan mekanları, bizimle birlikte olan, bizim için önemli olan insanları, ailemizi, akrabalarımızı, hatıralarımızı, kısacası hafızamızı taşır, ona sınımsız bağlarız.

Irit Rogoff, “Terra Infirma” isimli kitabında çağdaş sanatta valiz imgesini şu şekilde yorumlamaktadır:

“Mevcut araştırmayı valiz hakkında bir tartışma ile açmak istiyorum, bana göre valiz; bütün aşinalığın yok olduğu, değişim ve farkın hayatı biçimlendirdiği bir başlangıç hareketi olarak, yersizleşmenin sıfır noktasının hem simgesel hem maddi bir göstergesi olarak işlev görür. Aidiyeti neyin oluşturduğunun değişken göstergelerinin ve yerle ilgili doğallaştırılmış ilişkilerin izini süren bir araştırmada, valiz iki anlamıyla da (maddi aidiyetler ve bu aidiyetlerin doğallaştırılmış demir alma bölgesinden uzaklaşma, seyahat) kesinlikle en önemli nokta olmayı hak etmektedir. Bu yorum içerisinde valiz; hafıza, nostalji ve öteki tarihlere erişimin altını çizen bir şey olarak algılanabilir” (Güvensoy, 2015: 63).

Birey, toplum içindeki yalnızlığını başkalarının varlığı ile gidermeye çalışır. Bireyin topluma aidiyetlik duygusu bu yalnızlık duygusuna karşı en iyi savunma aracıdır. İnsan doğası gereği bir başkasına ihtiyaç duyarken, bu birlikteliklerde çevresindekilerin olumsuz etkilerine de maruz kalmaktadır. Bu etkileşim sürecinde sınırsız sayıda kimlik yapısı ile karşılaşan birey, sonunda hiç farkında olmadığı bir dönüşüm sürecine girebilir. Çağımızda gelişen teknoloji ile birlikte de kimliklerimiz gün geçtikçe çoğalmaktadır (Özdemir, 2006: 11). “Hafıza; doğası gereği canlıdır. Her hatırlama eylemi; şimdide geçmişin yeniden bulunmasını gerektirir” (Güvensoy, 2015: 78).

Birey, hafızası, eşyaları, anıtları, müzeleri, farklı mekanlar ve zamana ilişkin bir benlik oluşum süreci içerisinde bulursa da kimlik çalışmalarına yönelik en belirgin sorunların cinsiyet özelinde ortaya çıktığı görülmektedir. Kadın olmaya yönelik, farklı farklı cinsel tercihlerde belirginleşen kimlik temsilleri bağlamında sanatçılar bu konuları çeşitli şekillerde ele alıp, öznel yorumlar ve değerlendirmeler yapmışlardır. Toplumun belirginleştirdiği bu kimlik temsilleri sanatçıların çalışmalarıyla eleştirilmekte ve bu kavramlara ve oluşumlara dikkat çekilmektedir.

Kimlik kavramı ile ilgili yapılan arařtırmalar genellikle ezilen kadın ve kadınlık sorunları ile ilgili ele alınmaktadır. Türkiye’de toplumsal cinsiyet iliřkileri ve geliřim politikaları alanlarında arařtırma yazarı olan Deniz Kandiyoti’ye gre “erkeklerle ve erkek kimlięiyle bugne kadar sadece kadının ezilmiřlięi lsnde ilgilenilmiřtir.” (Kandiyoti; akt: Gvensoy, 2015: 18).

Kadınlara toplumdaki yerine odaklanan alıřmalar yapan Nur Koak (1941-), “Aile Albmnden” (1979-2003) dizisi kapsamında, geleneksel kadın ve erkek rollerini n plana ıkaran ekirdek aile kavramını irdelemektedir. Koak’ın asker babasının niformasıyla temsil edilmesi, anne figrnn temiz ve gsteriřsiz ve aęırbařlı grnř ile kızlarına model olması stdyo fotoęraflarının en belirgin unsurlarındandır. Bu fotoęraflar, toplumun tmnn bir kimlik modellemesine tabi tutulduęunu dřndrmektedir. Judith Butler’in Cinsiyet Belası’nda kimlięin inřasının, paralanmasının ve yeniden retilmesinin hep dinamik kltrel iliřkiler baęlamında gerekleřtięini ileri srmektedir. Nur Koak’ın “Nesne Kadınlara” Amerikanvari sa modelleri, kıyafetleri ile Nochlin’in belirttięi gibi modernlięin metaforu olarak zne fikrinin buharlařıp, parampara bir hale brnen postmodern bedene giden bir yola ifadelendirmektedir. Bu anonim kadınlara yzleri ve kimlikleri yoktur. Bunlar gzellik idealleridir (Antmen, 2013: 99-102).

Glsn Karamustafa’nın ifte Hakikat (1987), enstalasyonu, dnemi ierisinde sıra dıřı bir eserdir. zerine kadın gecelięi giydirilen bir erkek vitrin mankeni, cinsiyet kalıplarının belirsizleřtięi, ne tam bir erkek, ne tam bir kadın olan, ne tam bir heykel ne de tam bir manken olan, ne hayata karřılık gelen, ne de sadece sanata karřılık gelen bir yapıt olarak kimlięin belirsiz alanlarına gndermelerde bulunmaktadır (Antmen, 2013: 104).

Sanat bir kimlik sylemidir. Sanat yoluyla toplum tarafından belirlenen kimlik yapıları eleřtiriye uęramakta, sanatıların eserlerinde kimlik arayıřlarına dair zmler gerekleřmekte ve benlik, benlięin oluřum srelerindeki kritik belirteler eserlerde izleyici ile buluřturulurken izleyicinin bakıř aısı ile yeniden deęiřip, dnřme uęramaktadır. İzleyici, bu temsilleri ne derece kabullenmekte ya da reddetmektedir. Sanatılar, bireylerin toplum tarafından řekillendiriliřini gzler nne sererken, eserlerinde bu yapılanmalara karřı tepkilerini gstermekte ve kimlik oluřumunun nasıl meydana gelebileceęini de bir anlamda aıklıęa kavuřturmaktadır.

1970’li yıllara ilk Yeni Eęilimler sergisinde sergilenen Nur Koak’ın “Nesne Kadınlara” serisinin ilki olan Hommage a Vasarely (1977) adlı alıřması hiperrealizmin bir rneęi olmasının dıřında kadınlara nesneleřtirilmesi olgusunu, kadınlara bedenlerindeki

belli kısımlara yönelen yaygın ilgiyi kusarcasına kadrajlayarak soyut resmin optik yanılsama ustası Vasarely'ye adanarak, toplumsal gerçekliklerimizin nasıl kurgulandığını, feminist bir tavırla kadın imgesinin gerçeğe yanılsama arasında kaybolduğuna vurgu yapmaktadır (Antmen, 2013: 123-124).



Resim 2.8. Nur Koçak'ın 1977'de yaptığı Vasarely'e Saygı isimli yağlıboya. Fotoğraf: tr.habervesaire.com (<https://kavrakoglu.com>)

Türkiye'de 1990'lı yıllarda kadın konusu, Batı sanatında feminizmin kadınlar arasında yaygın bir eğilim olması ile art-zamanlılık taşımasının yanısıra, fotoğraf, video ve performans gibi türlerin yaygınlaşması ile birlikte hızlanmış ve Türkiye toplumu için dikkat çekici bir konu olan kadın olgusunun toplumsal dönüşümün yansıması olarak ele alınması bu bağlamlar içinde ele alınmıştır. Kadınların toplumsal konumu, mülk olarak kadın kimliği ve töre cinayetleri, görsel kültür ve kadın imgesi gibi olgular sadece kadın sanatçıların çalıştığı bir konu olmaktan çıkmış erkek sanatçıların da sıklıkla işlediği konulardan olmuştur (Antmen, 2013: 127).

1965 yılında Eskişehir'de doğan Bülent Şangar, 1980 yılının Türkiyesinde yaşanan darbe sonrası sansür ortamının aile içi şiddete yönelik haberleri ön plana çıkartarak gündemi değiştirme anlayışı, özel hayatın teşhirine yönelik bir kitle kültürünün oluşumuna zemin hazırlamıştır. Şangar'ın aile temsillerine bakıldığında aile içi şiddetin okunabildiği görülür. Ekonomik zorluklar içindeki yaşamda, kent yaşantısı ve gelenekleri arasında sıkışan bireyler

dışarıya yansıtamadıklarını öfkelerini kendi ailelerinden çıkartmaktadırlar (Güvensoy, 2015: 95, 96).



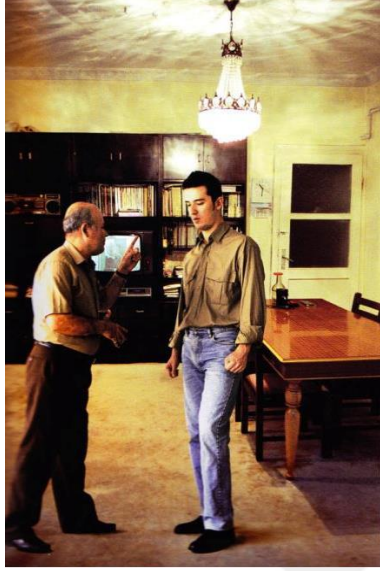
Resim 2.9. Bülent Şangar, “Katliam”, 4 adet fotoğraf, 1997 (detay) (Güvensoy, 2015: 96)

Kandiyoti, erkek çocuğun kimliğinin şekillenmesinde babanın rolünden bahseder. Kadınların dünyasında küçük de olsa erkek olmanın faydalarından yararlanan çocuk, babanın karşısında otoritesinin sarsıldığını görür. Annenin sıcak ve evin efendisi rolündeki çocuk babanın karşısında güçsüzdür. Bu durum erkek kimliğinin güvensizlik ve tehditkar bir hal almasına yol açmaktadır. Ortadoğu’daki modernleşme çabalarını ve kadın-erkek eşitliğini inceleyen Kandiyoti, genç erkeğin baba karşısında özgürleşme çabası içerisinde olmasından kaynaklanabileceğini ortaya koymaktadır (Güvensoy, 2015: 25).

“Osmanlı’daki otoriter “peder”den, mahalle kabadaylarına, koruyucu, kollayıcı fakat aynı zamanda yasaklayıcı baba figürü; Cumhuriyet döneminde takım elbiseli, kızlarına değer veren Batı’lı görünümlü babaya dönüşür. Fakat bu baba tiplmesi genele yayılamaz. Modern şehirli babayla, kırsal kesimdeki geleneksel baba arasında uçurum giderek açılır. Asıl çatışma ve kimliklerin çoğullaşması; köyden kente göç olgusu, kitle iletişim araçlarının çoğalması ve tüketim toplumuna doğru ilerlemeyle başlayacaktır” (Kandiyoti; akt: Güvensoy, 2015: 26).

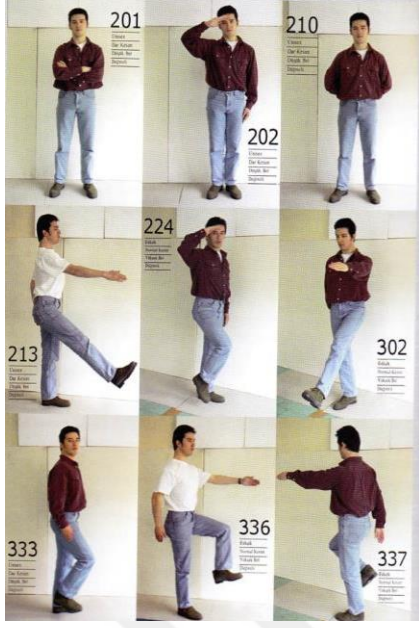
Bülent Şangar, kendisini tipik bir orta sınıf oturma odasında babası tarafından azarlanırken temsil eder. Ali Akay “babasının karşısında ellerinin yumruklarını sıkkan genç delikanlı’yı, egemenliğini ispat etmeye çalışan yerli kabile şeflerine” benzetir (Akay; akt: (Güvensoy, 2015: 27). Bu durum baba-oğul arasındaki iktidar ilişkisi çerçevesinde kimlik arayışlarını ifadeleyebilir. Baba olmadığında, evde annesine ve kardeşlerine sözünü

geçirebilen ođul, babanın karřısında otoritesini yitirmekte ve bu tezatlıkta eril kimliđini kurmaya alıřmaktadır (Güvensoy, 2015: 27). řangar'ın fotoğraf alıřmaları erkek kimliđine yönelik eřitli durumların bir ifadesidir.



Resim 2.10. Bülent řangar, isimsiz (baba nasihati), 1995-2008, eřitli boyutlar (Güvensoy, 2015: 28)

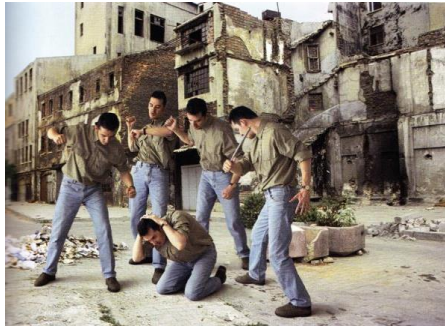
S.Freud “*Saldırılan aslında sevilendir ya da sevilmiř olandır*” (Freud, 1915'den akt: Güvensoy, 2015: 29). der. Lacan'a göre narsist kiři; tıpkı Narcissos'un suyun aksinde kendini görmesi ve ařık olması gibi başkalarının yüzlerinde kendisini görür, onlara yönelttiđi davranıřlar aslında kendine yönelen davranıřlardır. Baba ve ođlun řiddet ieren iliřkisinde babanın ođula hoyratlıđı ve ođlun babayla ilgili saldırgan fantezileri bu řekilde incelenebilir (Güvensoy, 2015: 29,30).



Resim 2.11. Bülent Şangar, kot reklamı, 1994-2007, (3X 40 X 55.6 cm.) (Güvensoy, 2015: 31)

Bülent Şangar, fotoğraflarında model olarak ailesini kullanmasının yanı sıra sıklıkla kullandığı bir diğer düzenleme ise kendisini çoğaltmasıdır. “Küreselleşme: Devlet, Sefalet, Şiddet” isimli çalışmasında kendisinin birçok benzeri onu linç etmektedir (Güvensoy, 2015: 31). Bu fotoğrafta karşılaşılan duruma ilişkin, küreselleşme çerçevesinde yaşanan kimlik bunalımları, yaşanan belirsizliklerde kişinin kendisine karşı uyguladığı psikolojik şiddet, sefalet duyulan öfke gibi çok sayıda alt metin konumlandırılabilir.

Şangar, kendisinden çok sayıda kimlik yaratarak ben'i sorgulayan ve bir çeşit yüzleşme anı yaratan kompozisyonlar oluşturmaktadır. Bu ilişki içerisinde bölünmüş benlikleri ile bütünleşmeye çalışan bir kimlik metaforunun bireyi bir yandan bütünlerken bir yandan da yapıbozuma uğrattığı görülmektedir (Güvensoy, 2015: 32).



Resim 2.12. Bülent Şangar, küreselleşme, devlet, sefalet, şiddet, 1995-2007, (120 x 78.5 cm.) (Güvensoy, 2015: 31)



Resim 2.13. Servet Koçyiğit, blue side up, 9. İstanbul Bienali, 2005 (Güvensoy, 2015: 34)

9. İstanbul Bienalinde sergilenen Servet Koçyiğit'in "Blue Side Up" isimli yerleştirmesi, cinsiyet temsili açısından önem taşımaktadır. Raylarla tavana bağlanmış, saç tellerinden oluşturulmuş bir süpürge, bir mekanizma yardımıyla hareket etmektedir. Eser bütününe bakıldığında hazır nesneyi anımsatsa da aslında Türk kültürüne özgü bir deyim olan "senin için saçımı süpürge ettim" isyan söylemini görsele dönüştüren, mutsuz bir ev kadınının, evlilik sürecinde yaşadığı hayal kırıklığını gözler önüne seren bir enstalasyondur. Servet Koçyiğit'in evlilik kurumu üzerine kadını temsil eden çalışmaları, içten, trajikomik ve oldukça yaratıcı çözümlerlerdir. Koçyiğit'in kadın temsiline ilişkin yapıtları, kimlik temsiline sanatçıların biyolojik cinsiyetlerine bağlı olmadan yapılabileceğini ortaya koyarak önyargıları yıkmakta ve konuya duyarlı olup olmama ile ilgili bir süreç olduğunu göstermektedir. Bir diğer çalışması olan "Honeymoon Walk (Balayı Yürüyüşü)" damadın paçasına yapışmış halde, yerde sürüklenerek onunla birlikte ilerleyen gelin ile ilişkilerde yaşanan duygusal bağımlılığı ve kadına biçilen toplumsal cinsiyet rollerini görselleştirmektedir (Güvensoy, 2015: 33-36).

1956 doğumlu, videodan, performatif sanata kadar geniş bir çalışma alanına sahip olan İnci Eviner, 1980'lerden günümüze doğa, beden ve coğrafya ilişkilerini irdeleyen yapıtlar üretmektedir. Kadınların özne olma sorunsalına önemli bir bakış açısı getirmektedir (Antmen, 2013: 130; <http://www.inci-eviner.net>).

“Bana Kötü Bir şey Oldu
Kadının dilini çöpe attılar...
Şimdi yüzyıllar üstünü örtecek
Kötü bir şey oldu bana
Bak bana ne yapıyorsun
Tırnaklarımı etinden ayırıyorsun
Kötü bir şey oldu bana
İyi değilim
Bak bana ne yapıyorum
Saçlarımdan asıyorum kendimi
Kötü bir şey oldu bana
Ben bu sözcükleri şairlerden değil
Bıçak yaralarından topladım
Yüzde yüz kin nefret...
Hakkını Helal Etme!
İnci Eviner” (<http://www.incieviner.net>).



Resim 2.14. İnci Eviner, bana kötü bir şey oldu, 2016, HD video yerleştirme, stereo ses, 6'53" devamlı döngü. (<http://www.incieviner.net>)

Bu videoyu, erkekler tarafından öldürülen kadınlara adayan Eviner, kadınları gittikleri yerden geri çağırarak, onlara kaybettikleri hayatlarını, neşe ve tutkularını geri vermek istemektedir (Feriha Tütüncü Röportajı'ndan, <http://www.galerinevistanbul.com>).

Kimlik sorgulamalarında, kadın sanatçıların kendi bedenlerine yönelik şiddeti ortaya koyan performansları dikkat çekmektedir. Yoko Ono'nun 1964 tarihli “Kesme Biçme İşİ”nden, Gina Pane'in kendi bedenini kanattığı otoportreler'i ve Marina Abramoviç'in 1970'li yıllarda izleyicilerin kendi bedenine müdahale edebildiği Ritim 0 performansına kadar sanatçılar, şiddetin metaforunu ortaya koyarlarken, hayat ile sanat arasındaki bir sınırdaki gezinmektedirler (Antmen, 2013: 177).

1947 doğumlu Fransız sanatçı Orlan'ın çalışmalarında beden önemli bir medyum olarak karşımıza çıkmaktadır. Orlan, kendi bedenini kullanarak kadına yönelik güzellik kavramını, kadının özne olarak varlığını sorgular. Özellikle otoportre çalışmalarında farklı kimliklere bürünen yüzü ile kendi yüzü bütünleştiğinde hibrid biçimlerle karşılaşılır. Bireyde bulunan çoklu kimlikleri vurgulayan çalışmaları, aynı zamanda bu çoklu kimliklerle bütünleştiğinde ortaya çıkan parçalanmışlığında yeni bir görselini sunmaktadır.

Orlan, 'Carnal Art' manifestosunda, çağın teknolojisi ile birleşen bir oto-portre sunduğundan bahseder. Carnal Art'ta gerçekleştirilen vücut değişimi, acının sınırlarını belirlemek için gerçekleştirilen bir performans olmamakla birlikte operasyonda kullanılan anestezi sayesinde acı hissedilmemekte, böylece bedenini bir dile dönüştürerek yeni bir tartışma açmaktadır. Orlan'ın amacı, bedenin rolünü ve toplumdaki sosyal baskıları eleştirmek ve sorgulamaktır. Bedenini geleneklere ve moda göre şekillendirmek yerine, sadece kendi isteği doğrultusunda değiştirir ve özgürlüğünü ilan eder. Orlan, Rönesans'tan günümüze ideal güzelliğin sembolü olan kadınların yüzlerinden özellikler seçer. Bilgisayar yardımıyla Cerrahlar, Diana'nın burnunu, Botticelli'nin Venüs'ünün çenesini, Leonardo'nun Mona Lisa'sının alnını kendi yüzünde biraraya getirmiştir. Bu paradoksal çalışmasında Orlan, Batı kültürüne dair aidiyet duygusunu yerle bir etmektedir. Kimlik problemleri ile modern topluma yönelik bir eleştiri niteliğindedir (Akman, 2005).



Resim 2.15. Orlan, peking opera facial designs n°2, color photograph, 47 x 47 in, 2014 (<http://www.orlan.eu>)



Resim 2.16. Orlan, peking opera facial designs n°5, color photograph, 47 x 47 in, 2014
(<http://www.orlan.eu>)



Resim 2.17. Orlan, Carnal Art, vücut heykeltraşlığı, operasyon tiyatrosu
(<http://www.izinsizgosteri.net>)

1970 doğumlu İngiliz sanatçı Jenny Saville, büyük ölçekli kadın resimleriyle tanınmaktadır. Çalışmalarında odak noktasını oluşturan kadın portreleri, günümüz dünyasında kadının bir güzellik nesnesi olup olmamasına yönelik eleştiri niteliğinde yapıtlardır. Çürümüş et parçalarını andıran, yağ içeren vücutları ortaya koyan, plastik cerrahi operasyonu mağdurlarını anımsatan görüntüler, kadının portresindeki kimliği sorgulatırken, yaygın güzellik anlayışının kime ve neye göre olduğuna ilişkin önemli bilgiler içermektedir. Toplumun kadına yönelik bakışı karşısında aynı bedenlere ve aynı yüzlere sahip olmak isteyen kadın mağdurlar, özlerine, gerçek yüzlerine ulaşamamakta ve böylelikle çürüyen bedenlerinde aslında kendi yok oluşları da gözlemlenmektedir. Bu portrelerde sorguladığı kavramlar mükemmellik ve kusur'dur.



Resim 2.18. Jenny Saville, bleach (<https://jeremyjchan.files.wordpress.com>)

21. yüzyılda gelişen teknoloji olanakları ile sanatta biçimler değişmiş, sanatçının anlatım olanaklarına yeni medyumlar eklenmiştir. Dijital sanat çalışmaları ile birlikte gerçeklik değişmekte, makinelerle bütünleşen bedenler, yeni algı deneyimlerine şahit olmaktadır. Etkileşimli sanat yapıtları ile kendi bedeni dışında başka bir bedeni, yüzü, gözü kullanabilen insanlar, gitmedikleri yerleri görebilir, kendi bedenleri ile bulunmadıkları bir yerde zihinleriyle bulunabilmektedirler. Kiralanan bedenler, artık kendileri için gezip görmek yerine yönlendirildikleri kişiler için sorumluluk taşımakta ve onlar için taşıdıkları kamerayı kendi yüzlerinde taşıyarak ziyaret etmelerini sağlayabilmektedirler.



Resim 2.19. Rent a body service, blind date. (James Auger ve Jimmy Loizeau) (<http://www.auger-loizeau.com>)

Kadınların önyargı, şiddet, psikolojik baskıya sıklıkla maruz kaldığı bir toplumda, Türkiye’de güncel sanatın önemli isimlerinden olan Füsun Onur, Ayşe Erkmen, Gülsün Karamustafa, İpek Düben, Seza Paker ve Hale Tenger gibi isimler, kadın kimliklerine ve genel olarak kadınlara ilişkin bakış açılarını tepkisel bir yaratıcılıkla görselleştirmektedirler. (Güvensoy, 2015: 37). “Akademi’de öğrenciyken yaptığım desenleri gören bazı hocalar “sende erkek bileği var” demişlerdi. Neydi bu erkek bileği, tam olarak anlamamıştım ama çok gururlandığımı hatırlıyorum” (Karamustafa, G. Akt: Antmen). 1973 yılında “Nü” adlı sergiye katılan Füsun Onur, kadına ilişkin düşünce biçimini, parçalanmış plastik bir bebek ile görselleştirmiştir. Bebeğin bedenindeki bu parçalanmışlık, sanatta sansüre ve ayrıca kadının tüketim kültürü içerisinde seks objesi olarak değerlendirilmesine de bir tepki niteliği taşır (Güvensoy, 2015: 42).



Resim 2.20. Füsun Onur, nü, 1974 (Güvensoy, 2015: 42)

2.3. Çağdaş Heykel Sanatı

Çağdaş heykel, sanatçıların özgürce konu seçmeleri ve teknolojik gelişmelerle birlikte olanakların değişmesiyle başlamıştır.

Geleneksel heykel sanatında kullanılan konular figür ve formlar doğa-insan ilişkisi ve günlük yaşantının etkileriyle biçimlenmekteydi. Değişen zamanla birlikte konular, sanatçılar tarafından daha özgür şekilde işlenmiş ve zamanla sanatçılar kendi iç dünyasını yansıtan soyut formlara yönelmiştir. Geleneksel heykel anlayışının dışına çıkan formlar, kitlesel kimlikle beraber kişisel sanatçı kimliğini yansıtan yeni eser, form ve biçim anlayışını beraberinde getirmiştir. Zamanla farklı felsefeye sahip eserlerle karşılaşan sanat izleyicisi, kendisini yeni bir evrensel sanat dünyasında bulmuştur. Değişen konularla birlikte malzemelerde değişmiş taş, mermer, ağaç, bronz gibi geleneksel heykel malzemelerine plexiglass, çeşitli plastikler ve cam gibi farklı maddelerde eklenmiştir. Sanattaki çağdaşlaşma süreci sanatçıların yeni konu arayışlarıyla ve kimlikli ifadeleriyle birlikte gelmiş ve sanat akımları doğmuştur. Auguste Rodin (1840-1917) geleneksel heykel ve çağdaş heykel sanatında köprü konumundadır. Çünkü Fransız sanatçı canlı model kullandığı çalışmalarında formları abartılı olarak yansıtmış ve ışığı bilinçli bir şekilde kullanarak dinamik biçim ve yüzeylerle geleneksel heykel sanatında yeni bir dönem açmıştır. Pablo Picasso'da bir dönem heykel çalışmıştır. Picasso toplumsal konulardan çok kendi soyut formlarını ve analitik kübizm etkileriyle yaptığı Boğa kafası, kadın büstü, keçi çalışmaları çağdaş heykel sanatında önemli örneklerdendir. Constantin Brancusi (1876-1957), Alexander Archipenko (1887-1964) kendi kimlikleri olan diğer kübist sanatçılardan örneklerdir.

Çağdaş heykel sanatında değişen zamanla ve yeni malzeme arayışlarıyla birlikte sanatçılar tarafından farklı akımlar, yeni kimlikler ve yeni felsefeler meydana gelmiştir. 1920' li yıllarda heykel ve mekan ilişkisi değişmiş, geleneksel heykel anlayışındaki somut hacim yerini kuvvetli çizgilere ve mekansal boşluklara bırakmıştır. Naum Gabo gibi sanatçılar sanatın işlevselliğini ve kullanılabilir olmasını savunmuştur. Eserlerinde mekansal boşluklara hizmet edecek içbükeyler kullanmışlar ve malzeme olarak plexiglass, cam, sentetik iplikler ve farklı plastikler kullanmışlardır.

Alberto Giacometti (1901-1966) ilk dönemleri kübizm ekolünde eserler vermiş daha sonraları sürrealizme yönelmiştir. Giacometti 1935-1945 yıllarında tamamen kendi kimliğini ve soyut düşüncelerini yansıtan eserler ortaya koymuştur. Eserlerinde kendini

aramış abartılı uzun ince heykeller çalışmıştır. Bir gün yolda yürürken yağmura yakalanarak ıslanmış ve yolda gördüğü sırlıklam olmuş kuyruğunu bacaklarının arasına almış bir sokak köpeğini kendi durumuna benzetmiş ve heykelini çalışmıştır. İngiliz heykeltıraş Henry Moore (1898-1986)'da taştan ve tunçtan yaptığı soyut ve organik formlara sahip eserleriyle 20.yüzyılın önde gelen çağdaş sanatçılarından birisidir. Kemik yapısı ve soyut formları birleştirerek kendi kimliksel arayışlarını soyut bir şekilde heykellerine yansıtmıştır.

Alman sanatçı Ernst Barlach (1870-1938) da dışavurumculuk etkisinde kendi kimliksel arayışlarını yansıtan eserler vermiştir. Eserlerinde güçlü şematik ifadeler ve kübizm etkilere de rastlanmaktadır. Barlach'ın heykelde kullandığı figürleri, bol, geniş ve kaba giysiler içinde, zarif görünüşlüdür. Tek ve grup figürler halinde yaptığı eserlerinin tümünde dramatik bir anlatım vardır. Sanatçının “Uyku” adlı iki figürlü bronz çalışmasında bu genel özellikleri görmek mümkündür. Barlach eserlerinde dilencilerden ve kilise kültüründen çok etkilenmiş ve kendi kimliksel arayışını bu konularla yansıtmıştır.

2.4. Teknoloji ve Dijital Heykel

Teknoloji terimi, “Yunanca sanat anlamında gelen “tekhne” ve bilgi anlamına gelen “logos” sözcüklerinin birleşimi olan “technologie”den gelmektedir. Teknoloji, sanayiinin çeşitli dallarında kullanılan takımların işleme usullerinin ve metotların incelenmesi; bilim, sanat ve mesleklere özgü teknik terimlerini tümüdür.” (lorausse,1992:152).

“Teknik, bir hareketler grubudur; genellikle ve çoğunlukla manuel, organize ve geleneksel eylemler grubu. Bunların hepsi, bilinen bir amaca, sözgelimi fiziksel, kimyasal veya organik bir amaca ulaşmak için bir araya gelir.” (Ellul, 2003 :23).

Teknolojinin keşfedilmesi ve geçmişten günümüze kadar olan gelişimi insan yaşamına çok faydaları olmuştur. İnsan doğası gereği araştıran merak eden bir varlıktır. Mekanik ve işlevsel alet yapımında gerekli olan bilgi ye teknoloji denilmektedir. Bir ülkenin teknolojiye yaptığı yatırım o ülkenin gelişmişlik seviyesini göstermektedir. Teknoloji bir toplumda bilim, sağlık, eğitim, politika, sanat gibi alanlarla gelişimi etkileyen bir unsurdur.

Elektronik teknolojinin gelişimiyle birlikte 21. yüzyıl dünyası yeniden şekillenmiş ve bütün yapılanma elektronik sistem üzerinden kurulmaktadır. Elektronik ve bilgisayar teknolojisinin gelişmeyle birlikte çok katmanlı görüntü teknolojisi ve sanal gerçeklik dünyasıyla tanışılmıştır. Elektronik teknolojisiyle birlikte uzak mesafeler arası iletişim, yeni

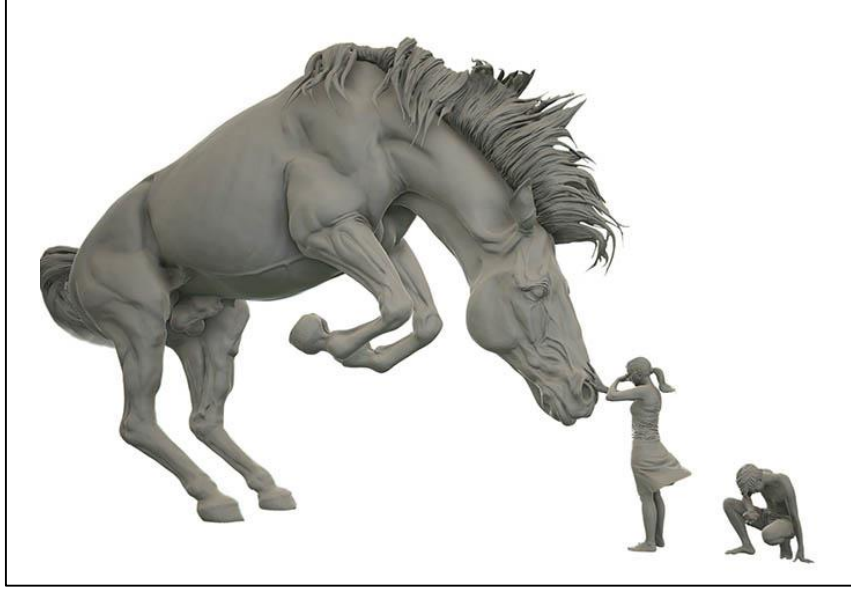
retim teknikleri ve dijital sistemler hızla geliřmiř, toplumsal kimlikler arası iletiřim ve kreselleřme hızlanmıřtır.

Geliřen bu yeni teknoloji makine- insan iliřkisi arasında bir iletiřim sistemi kurmuř ve insan zekâsı ile dijital bellekler ve dijital tasarım aralarıyla yeni bir tasarım srecini meydana getirmiřtir. Bilgisayar teknolojisinin geliřimle birlikte bilgisayar destekli izim (cad) ve bilgisayar destekli retim (cam) sistemi ilk oluřturulan bilgi iřlem ve savunma sanayisinde kendisini gstermiřtir. Daha sonraları askeri alanlar, uzay teknolojisi ve otomobil endstrisinde kullanılmaya bařlamıřtır. Bilgisayar destekli animasyon filmlerde modelleme donanım ve yazılım sistemleri geliřtirilerek dijital heykel sisteminin ilk adımları atılmıř oldu. Bilgisayar destekli teknolojinin bu denli geliřmesiyle birlikte heykeltırařlar, bilgisayar teknolojisi zerinden heykellerini tasarlamak ve sanal sistemin getirmiř olduėu sanal atlye ortamı ve heykellerinin aėrılık alan kaplama gibi problemleri ortadan kaldıran dijital atlyede yaratım srelerini tamamladılar ve heykellerini grsel hale getirdiler. Bu sre heykeltırařların eserlerinin maket, prototip retimini de beraberinde getirmiř ve yeni retim teknolojilerinin icadı gerekleřmiřtir. Heykel sanatının dijitalleřmesiyle birlikte aplikasyonlar geliřtirilmiř ve gerekle örtřen sistemler oluřturulmuřtur. Bilgisayar destekli grafik tablet ve kalemlerle, aplikasyon iinde heykeltırařlar rahat hareket etmekte ve siberuzayda 3 boyutlu bir heykel tasarımını alıřırken ller ve formlar arası rahat geiř yapmakta, farklı malzemeler arasında seim yapmakta, formlar zerinde kk ve byk etki alanları oluřturarak heykelini kolaylıkla tasarlamakta, heykellerini istediklerini mekanda grsel olarak sunmakta ve heykellerini dijital bir arřiv oluřturarak saklama imkanına sahiptirler.

3. DİJİTAL HEYKEL ÇALIŞAN SANATÇILAR

3.1. Claudia Fontes

Arjantin doğumlu sanatçı, Buenos Aires Üniversitesinde uluslararası Sanat ve Sanat Tarihi'nde eğitim almıştır. Son on senedir İngilterede yaşamaktadır.



Resim 3.1. Fontes Claudia, the horse problem, dijital aşaması, 2017 (<http://www.3dify.co.uk>)

Claudia Fontes, nesnelere üzerinden şiirsel uzayı ve dekolonizasyon sürecinden çıkan kişisel, kişilerarası veya sosyal süreçlerden çıkan alternatif kültür, doğa, tarih ve toplum algı biçimlerini bir araya getiren görsel bir sanatçıdır. Eserleri, MALBA (Latin Amerika Sanat Müzesi), MAMBA (Buenos Aires Modern Sanat Müzesi) ve MACRO (Çağdaş Sanat Müzesi Rosario) ve Arjantin ve Avrupa'daki özel koleksiyonlarda yer alıyor (<http://claudiafontes.com>).

Sanatçı Claudia Fontes, Sale D'Armi 2017 Venice bienalin de "The Horse Problem" isimli eserinde 3Dify şirketi ile birlikte kendi eserini 3B fotogrametri taraması olarak dijital ortama aktarmıştır. Daha sonra 3Dify şirketi Lola Lipsun isimli 3b model sanatçısıyla birlikte Claudia Fontes'in eserini, sanatçının şaşırtıcı vizyonunu gerçekleştirmek için dijital olarak yeniden yapılandırmış ve yeniden pozlandırmıştır. Sanatçının ve ekibinin buradaki amacı, sanatçının atının maketini 5 metre yüksekliğinde bir heykel olarak yeniden

yaratılabilmesi için taramak, yeniden boyutlandırmak ve sergi için üretim ve sunuma hazır hale getirmektir (<http://www.3dify.co.uk>).

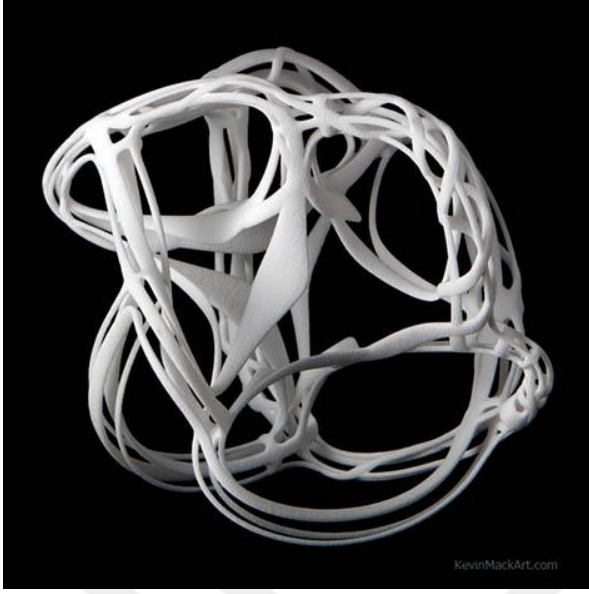


Resim 3.2. Fontes Claudia, the horse problem, Sale D'Armi Venice Bienali, 2017 (<http://claudiafontes.com>)

Sanatçı Claudia Fontes, Sale D'Armi 2017 Venice bienalin de “The Horse Problem” isimli eserinin kompozisyonun da bir atın bir kadının ve genç bir adamın paradokslarına farklı şekillerde tepki gösterdiği bir sahneyi anlatmaktadır. Sahne Arjantin'in Kültürel kimliğini yapay olarak inşa edildiği 18. yüzyılın kültürel simgelerinden ilham alınmış ve eserde gerçeküstü bir şekilde anlatılmıştır. Fontes, “the horse problem” ile ilgili yaratım sürecini üç farklı kaynaktan toplamıştır. Çıkış noktası binanın yapıldığı malzemelerin arkasındaki gücü temsil ediyordu. Çünkü ahşap, tuğla ve demirin biraraya gelmesi Arsenal'in inşa edildiği zamanlarda sadece beygir gücü ile yapılmış olabilirdi. Sanatçı, beyaz bir at ve esir bir kadın olan pasif bir rolde olan karakterleri ve bu iki karakter arasında alışverişi yapılan duyguları ifade etmek için ölçekle birlikte oynayarak kendi enstalasyonunda harekete geçirdi. Kapitalist ve sömürgeci sistemin kullandığı ve yeniden yapılandırdığı bir kaynağa dönüştürülen at figürü sömürge sistemini anlatmaktadır. Kapitalizmin, bedenler ve güç üzerinden olan sömürge sistemini insan ve hayvanın, sermayenin icat edebileceği tek kontrol altında hapsolmadıklarını öne sürmektedir. Arjantinli Sanatçı Claudia Fontes'e ait “The Horse Problem” isimli eserin küratörlüğü Arjantin Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi direktörü Andrés Duprat tarafından gerçekleştirilmiştir (<http://claudiafontes.com>).

3.2. Kevin Mack

Kevin Mack, akademi ödüllü görsel efekt sanatçısıdır. Mack, What Dreams May Come (1998) isimli çalışmasıyla oscar ödülünü almıştır. Fight Club (1999), Big Fish (2003), A Beautiful Mind (2001) filmlerindeki çalışmaları ile tanınmaktadır. Mack'in soyut sanal gerçeklik sanat eserleri, Anandala, Blortasia ve Zen Parade gibi dünyadaki sanat ve teknoloji etkinliklerinde sergilenmiştir. Mack'in çalışmaları huşu uyandırmak, hayal gücünü gerçekleştirmek ve refahı arttırmak için tasarlanmıştır. Mack, tasarım gücünü doğadan ve teknolojiden ilham almaktadır. Eserleri, sinirbiliminden yapay hayata kadar geniş bir alanda araştırmalara konu olmaktadır. Mack'in erken çocukluk döneminde başladığı tasarımları onun için ömür boyu süren bir rüyaya ilham vermiştir. Disney sanatçılarıyla birlikte Mack tasarım, resim ve heykeltıraşlıkla ilgilenmiştir. Mack Güzel sanatlar resim ve film bölümünde Art Center Tasarım okulunu bitirmiştir. Mack, üniversiteden sonra sinema endüstrisinde sahne sanatçısı, model yapımcısı, heykeltıraş, konsept sanatçısı, reklam ve filmler için mat ressam olarak çalışmış ve deneysel sanat denemeleri yapmıştır. 1986'da Mack, bilgisayar grafiklerinin sanal dünyasını sanatsal bir ortam olarak keşfetmeye başlamıştır. Bilgisayar sistemlerinin sanat ve film çalışmaları için potansiyelini tanıyan Mack, bilgisayar grafiklerinin görsel efektler kullanımına öncülük etmiş ve dijital sanat teknolojilerinin geliştirilmesinde ve uygulanmasında yaratıcı bir lider haline gelmiştir. Mack, yapay yaşamı, kurala dayalı sistemleri, sanal sanat ve görsel efektlerin yaratılmasında dijital araçlar olarak araştırmalar yapmıştır. Mack, 3D baskının eşsiz özelliklerinden faydalanan ilk sanatçılar arasındadır. 3d baskı harici başka hiçbir şekilde üretilemeyen sanal heykeller yaratmaktadır (<http://www.kevinmackart.com>).



Resim 3.3. Mac Kevin, Laser sintered nylon 3D print, 3.6"x3.7"x3.8", 2017 (<http://www.kevinmackart.com>)

Mack sinirsel ağlar, hücresel dizilimler ve doğa incelemeleri sonucu oluşturduğu Sanal heykellerini hızlı prototipleme teknolojisi (3D Printing) kullanılarak fiziksel modeller halinde baskılar almıştır (<http://www.kevinmackart.com>).

3.3. Evan Penny

Evan Penny, 1978'de Penny Alberta Sanat ve Tasarım Koleji'nden mezun olmuş ve heykeltıraşlık diploması almıştır. Evan Penny, eserlerinde insan formlarını silikon, pigment, saç ve alüminyumdan yapmaktadır. Evan Penny ilk olarak 2007 yılında 3D görüntüleme potansiyelini (lazer tarama ve fotoğraf çekme) ve ilgili 3D üretim teknolojilerini (CNC freze, hızlı prototipleme) keşfetmeye başlamıştır. Çalışmalarını tamamen eliyle yapmasına rağmen, dijital yöntemlerin kendi sanatında nasıl kullanılacağı hakkında araştırmalar yapmış ve kavramsal ve teknik olarak hangi noktalarda kullanacağını ve vizyonuna neler katacağı üzerinde çalışmıştır. Penny, iki farklı yöntem üzerinde denemeler yapmıştır. Birincisi canlı insan vücudu üzerinden taramalar yapmak, ikincisi ise cansız bir nesne olan önceden şekillendirilmiş mevcut bir heykel üzerinden 3d tarama yöntemini denemiştir. Canlı vücut tarama yönteminin çok hızlı bir şekilde yapılması gerekmektedir ve hareket eden, nefes alan, saydam bir deriye sahip olan canlı model, tarama dosyalarının çözünürlük kalitesini etkilemektedir ve bazı kaymalara, deformelere sebep olmaktadır. Buna karşın, cansız nesnelere sabit ve opak ve yakalama çok daha uzun bir süre boyunca gerçekleşmektedir.

Sonuçta ortaya çıkan dosya çözünürlüğü daha yüksek olmaktadır ve çok daha güvenilir veriler içermektedir. Penny, tarama yönteminde canlı modelin üzerinden anlık taramalarla eserlerinde zaman, an hissini oluşturmayı hedeflemiş ve gerçekleştirmiştir .

Sanatçı Evan Penny, eserlerinin üretim aşamalarını şu şekilde anlatmaktadır.

“Tarama: Konu ilk önce taranır. Eğer yaşayan bir insansa, lazer tarayıcının ışını üstünden geçerken genellikle birkaç saniye dururlar veya otururlar. Bir düzine kadar fotoğrafın bir bilgisayar programı kullanılarak birbirine dikildiği yerlerde aynı anda birden fazla fotoğraf çekimi de mümkündür.

Manipülasyon: Elde edilen görüntü dosyası bilgisayarda 3D görüntüleme yazılımı kullanılarak temizlenir ve işlenir. (morphed, uzatılır, vb.).

Baskı / Frezeleme: 3 boyutlu bir nesne üretmek için iki yöntem kullanılabilir. Hızlı prototipleme esasen 3 boyutlu bir plastik baskı işlemidir (2 boyutlu mürekkep püskürtmeli baskı hayal edin). Bu metodoloji genellikle sadece küçük nesnelere için mevcuttur. Heykellerim hızlı prototipleme için çok büyük, bu yüzden bir CNC freze işlemi kullanıyorum. Burada görüntü oyulmakta veya büyük bir sert köpük bloğundan öğütülmektedir



Resim 3.4. Evan Penny, Marsyas, pigmented silicone - hair - aluminum, (244 x 38 x 35.5 cm), 2017 (<http://www.evanpenny.com>)

Şekillendirici: Taranan görüntülerden vücuda geçen köpük nesnelere çok genel olduğundan, hem kalıp hem de yüzey detayını yeniden işleyebilmek ve rafine edebilmek için onları bir kalıp yapıyorum ve modelleme kiline döküyorum. Heykellerden kaynaklanan

parçalarda (yani: Jim Revisited), öğütülmüş köpük formları, yapıyı ve detayı yeniden tanımlamak ve geliştirmek için sadece ince bir kil kaplaması ekleyerek doğrudan üste oymama yetecek kadar hassastır.

Kalıplama / Döküm: Bitmiş kilden bir kalıp yapılır, parça silikondan dökülür. Saç ekimi yapılır ve bitim işleminin çeşitli detayları yapılır.” (<http://www.evanpenny.com>).

3.4. Ken Kelleher

Amerikalı heykeltıraş Ken Kelleher, Alfred üniversitesinde sanat eğitimi almıştır. Okuldan sonraki gençlik dönemlerinde New York Hudson stüdyosunda Güzel sanatlar döküm atölyesinde çalışmıştır. Burada William Tucker ve Anthony Caro'nun eserlerini döküm bronz olarak çalışmıştır. Hudson heykel stüdyosu 3 boyutlu ve dijital workshop çalışmaları yapmaktadır. Kelleher, bilgisayar teknolojisini de kullanarak özel koleksiyonerlerine soyut heykel üretimleri yapmıştır.

Kelleher, çalışmalarında uzay boşluğunun içinde form ve biçimlerin, ışık ve gölgenin, boyut ve zamanı anlatmak üzerine soyut kompozisyonlar kurmaktadır. Ken Kelleher kamusal, özel ve kurumsal alanlar için büyük ölçekli benzersiz heykel formları üzerine deneyimlerinden faydalanmak için mimar, galeri, müze ve tasarımcılarla birlikte çalışmaktadır.



Resim 3.5. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017



Resim 3.6. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017

Kelleher çalışmalarında büyük yada küçük ölçek farketmeksizin hayal gücünü destekleyecek ve izleyici bilinçlendirecek işler yaratmak istemektedir.

Ken Kelleher yarattığı soyut heykellerinde ölçü ve mekan üzerine düşünmeksizin bir alanı kaplayacak soyut formlar üzerinde dijital çalışmalar yapmaktadır. Oluşturduğu dijital eserleri farklı mekanlarda görsel olarak dijital uygulamalar şeklinde sunmaktadır. Kelleher'in soyut heykel tasarımları maddesel olarak gerçekleştirilmek istendiğinde yüksek mühendislik ve yapı bilgisi gerektirmektedir. Ken Kelleher gerçekleştirdiği soyut heykellerinin imalat sürecinde yüksek mühendisler ve mimarlarla birlikte çalışmaktadır. Eserleri kamusal alanlar haricinde galeriler ve müzelerde de sergilenmektedir. Kelleher uygulamalarının ilk aşamalarında deneyler yapmaktadır ve çeşitli şekiller ve formlar üzerinde çalışmaktadır. Ahşap, çelik, cam elyafı, kompozit, bant, plastik gibi çeşitli malzemeler üzerinde de denemeler yapmaktadır. Soyut heykellerinin tasarım ve deneme sürecinden sonra kullanacağı malzemeleri ve tedarik zincirini proje aşamasıyla birlikte oluşturmaktadır. Temel geometrik şekiller üzerinden şişirme, değiştirme, istifleme ve şekillendirme yöntemleriyle oluşturduğu şekilleri dijital uzay boşluklarında hareket ettirerek soyut heykellerini tamamlamaktadır (<http://www.kenkelleher.com>)



Resim 3.7. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017



Resim 3.8. Ken Kelleher, dijital denemeler, 2017

4. KİMLİK ÜZERİNE BİREYSEL DENEMELER

4.1. Babaanne Venüsü

Bu çalışmada, klasik heykellerden olan Venüs üzerinden kadının günümüzdeki kimliğini sorgulayan, bireysel olarak kendini yeniden inşa etmeye çabalayan öznenin durumunu gözler önüne seren, geçmiş, bugün ve gelecek arasında sıkışıp kalan bireyin yeni görünürlüğünü ortaya koyan bir alana dikkat çekilmeye çalışılmıştır.

“Venüs, kadın çıplaklığı ile ilgili her türlü eşiğin aşılmasında öncülük eden bir mitolojik karakter haline gelmiştir. Çıplaklığı kabul edilebilir hale getirmiş ve ideal güzelliğin de simgesi olmuştur. Tanrıça Venüs mitolojik geçmişi ile nesiller boyu değişen toplumsal ve kültürel hayat içerisinde kendisine her zaman yer bulmuştur. Bu varoluş her dönem ideal insan anlayışına paralel olarak sanat yapıtlarında şekillenerek değişim göstermiştir. Güzellik ve aşk tanrıçası olan Venüs ya da diğer bir adı ile Afrodite’in doğuşu hakkında söylenen pek çok efsane bulunmaktadır. Efsanelerin birinde Hesiodos, bu tanrıçanın denizin köpüklü dalgalarından doğduğunu söylerken, diğer bir tanesinde ise Homeros; tanrıçanın Zeus ile Okenos kızı Dione’den doğduğunu söylemektedir. Homeros ve pek çok şair, Aphrodite’i güzel, alımlı, gönül alıcı, gibi niteliklerle betimlemişlerdir. Sanat tarihine göz attığımızda; mitolojide aşk ve güzellik tanrıçası olan Venüs, ilk çağlardan günümüze kadar önemini korumuştur. Venüs, ilk olarak bereket tanrısı olarak tasvir edilmiş, ancak daha sonra güzellik tanrıçası olarak betimlenmiştir. Venüs, pek çok düşünür ve felsefeci tarafından ortaya konulan ideal güzelliğin temsili olmuş ve günümüze kadar bu konu ile ilgili pek çok sanatçı tarafından farklı şekillerde farklı bakış açıları ile irdelenmiştir.” (Üstel Arı, 2019: 321-323).

Bu sanatçılar arasında ; Sandro Botticelli, Marcel Duchamp, Salvador Dali, Fernando Botero gibi isimler yer almaktadır.

Sanat eğitimi süreçlerinin sanat öğrencilerinin sanat yaşamlarında oldukça önemli olduğu ve sanat eğitiminin insanoğlunun hayatının her aşamasında yer aldığı düşüncesinden yola çıkılarak gerçekleştirilen bu çalışmada uygulamacı, sanat tarihi derslerinden etkilenecek Venüs kavramı ile babaannesini ilişkilendirmektedir. Uygulamacı, geçmiş uygarlıklardaki mitolojik bir karakteri günümüzdeki bir birey ile bütünleştirerek yansıtmaya çalışmış ve güzellik, kimlik, kadın cinsiyetine dair kültürel önyargı konularına dair çeşitli göndermelerde bulunmayı amaçlamıştır.

Sanatçı, içinde bulunduğu toplumu ve o toplumun üzerindeki etkisini global bir şekilde anlatan ve dünyaya ait olan bir bireydir. Çalışmada uygulamacı, literatürde kabul görmüş olan Venüs ve benzeri eserlerin sanat eğitiminde sanatçıların sanat eğitim süreçlerinde olan yansımalarını anlatmıştır. Çalışmada uygulamacı, kendi çocukluğunda

yaşadığı toplumu ve yaşayan bireylerini birer yapıt olarak görmekte ve gördüğü her nesne ve öznenen kendi iç dünyasına ve kendi heykel algısına dair çıkarımlarda bulunmaktadır.

Uygulamacı, bu çalışmasını oluştururken, sanat eğitimi sürecinde eskizini yapmış olduğu Venüs'ü, kendi yaşadığı toplumundan bir birey olan babaannesinin eskizini çalışırken ayak kısmına geldiğinde yaşadığı bir hatırlamaya odaklanarak çözümlenmiştir. Sanatın evrensel ve zamansal aktarımına kendi çalışmasının içinde şahit olmuş, çalıştığı desenlerdeki ayak yapısının çağrışımıyla kendi yaşadığı, içinde bulunduğu toplumdan kopamayacağını, almış olduğu ve evrensel olarak kabul edilen eserlerle birlikte bütün yaşam çizgisi içinde karşılaştığı obje ve öznelerin nasıl birbiriyle bağlı olduğunu fark etmiştir. Uygulamacı sanatın, yaşamın geçmişten günümüze bir bütün olarak değerlendirilmesinin gerekliliği düşüncesi ile sanatçının, kendi sanat algısı ve toplum arasında bir köprü olduğunu fark etmesiyle çalışmasına devam etmiştir. Uygulamacı, çalışmanın rengini Venüs'ün Roma dönemine ait mermerden yapılan eserine atıfta bulunmak için, kırık beyaz ve sarı tonlarıyla çalışmaya mermer efekti uygulamıştır.

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesinin, Anadolu kadını ve Anadolu kültürünü yansıttığı için, Venüs'te olduğu gibi çıplak işlememiştir. Anadolu kültürünü yansıtan giyim tarzı ile Venüs'ün felsefesini birleştirmiştir. Çalışmada iki farklı dönemin giyim kültüründe görülmektedir. Kültürel olarak kadın öznesi, farklı kültürlerin birleşimiyle anlatılmaktadır. Uygulamacı, güzellik kavramını, kendi yorumuyla çalışmasına aktarmaktadır. Tombul yanakları olan, donuk bakışlı, başörtülü, şalvarlı bir Venüs, uygulamacının toplumsal kimliğini yansıtmaktadır.

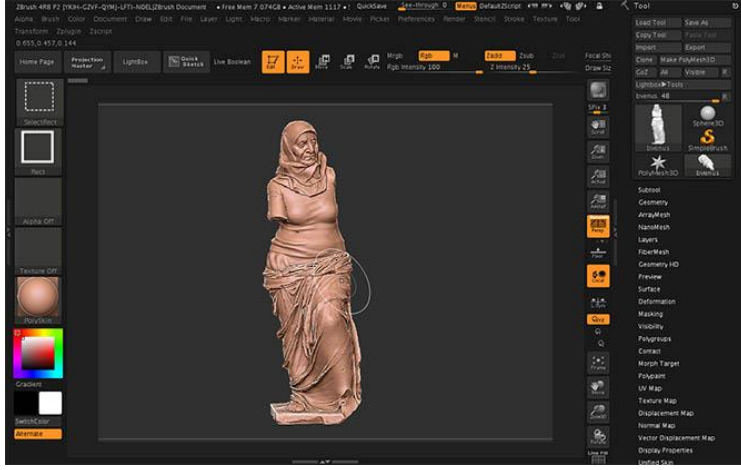


Resim 4.1. Furkan Payas, babaanne venüsü eskiz uygulaması, A4, 2018



Resim 4.2. Furkan Payas, babaanne venüsü dijital uygulaması, 2019

Uygulamacı, Venüs imgesi ve Babaanne öznesini birleştirerek kendi kimlik arayışını anlatmaktadır. Burada uygulamacı, insanın içinde yaşadığı toplumdaki izleri nasıl taşıdığını anlatmaktadır. Venüs aşk ve güzelliği temsil ettiği için toplumun bireylerinden olan kadın kimliğini, anadolu toplumunu yansıtan babaanne öznesiyle birleştirerek çalışmasına aktarmıştır.



Resim 4.3. Furkan Payas, babanne venüsü dijital uygulaması, 2019



Resim 4.4. Furkan Payas, babanne venüsü dijital uygulaması, 2019



Resim 4.5. Furkan Payas, babanne venüsü 3d baskı uygulaması, 29 x 9.5 x 7.4 cm, 2019

4.2. Haverboard Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini yeni teknoloji ulaşım araçlarından biri olan elektrikli kaykay(hoverboard) ile kompozisyonu oluşturmuştur.

Bu çalışmada, genç neslin kullandığı teknolojik bir nesne olan elektrikli kaykay ve normalde yürümek için baston kullanan bir özneyi bir araya getirerek günümüz teknolojisindeki ulaşım araçlarının içinde kendi kimliğini sorgulayan bir özne anlatılmıştır. 2014 yılında İlk çinde üretilen elektrikli kaykaylar, kişisel ulaşım aracı olarak üretilmiştir. Elektrikli kaykaylar ‘Kendini dengeleyen kişisel araç’ olarak tanımlanmaktadır. Günümüz metropol yaşantısına birlikte gelen ulaşım probleminin içindeki bireyin, bu problemin içinde kendini yeniden inşa etmeye çabasını gözler önüne sermektedir. bugünün hızla gelişen teknolojisi ve ulaşım problemi arasında sıkışıp kalan bireyin yeni görünürlüğünü ortaya koyan bir özne anlatılmıştır.

Uygulamacı, çalışmasında teknolojik gelişmeler ve ulaşım problemi karşısındaki günümüz insanının durumunu anlatmak istemiştir. Teknoloji ve ulaşımın hızlı gelişiminin karşısında kendisini sürekli yenilemek isteyen insanoğlunun kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada elektrikli kaykay (haveboard) kullanan bir babaanne öznesini özgüvenli bir duruş ve donuk bir yüz ifadesiyle aktarmıştır. Uygulamacı, çalışmasındaki babaanne öznesinin donuk yüz ifadesiyle, bu durumu kendini sürekli yenileyen teknolojinin karşısındaki günümüz insanının olaya yaklaşımına benzetmiştir. Uygulamacı, Bu yüz ifadesini bütün çalışmalarında kullanmıştır.

Ulaşım ‘Köyler, şehirler, ülkeler arasında bir yerden bir yere gidiş geliş, münakale, muvasala, temas’ anlamına gelmektedir. Uygulamacı, babaanne öznesinin baston ihtiyacını ve teknolojinin sunmuş olduğu yeni ulaşım aracı olan elektrikli kaykaylardan yola çıkarak kendince hareketli ve sabit olan iki nesneyi birleştirmiştir. Uygulamacı, teknoloji, ulaşım ve insan ilişkisini çalışmasında bu şekilde ifade etmiştir.

Uygulamacı, çalışmasında stabil duran babaanne figürünün, sol elini karnının üzerine koymuş, ve diğer elini serbest olarak bırakmış bir şekilde kompozisyonu tamamlamıştır. Kompozisyonda babaanne öznesi, sakin bir şekilde karşıya bakmakta ve elektrikli kaykay üzerinde ayakta durmaktadır.

Uygulamacı bu çalışmayı babaanne öznesinin yürüme ihtiyacı ve teknoloji ile beraber gelen ulaşım araçlarında elektrikli kaykaya olan tepkisinden yola çıkarak

çalışmıştır. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, torunlarının kullandığı yeni teknoloji elektrikli kaykay aracına gösterdiği tepkilerini incelemiştir. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, sağlık açısından kullandığı bastonun yerine elektrikli kaykayı absürt bir şekilde kompozisyonda kullanarak anlatımı güçlendirmiştir.

Uygulamacı, çalışmadaki tüm formlarla babaanne figürünün üzerinde kullandığı kumaşların formlarını stabil ve durağan olarak işlemiş ve anatomiye, figürün pozunu da bu durağanlığın içine katmıştır. Babaanne öznesinin kültürel yapısını olduğu gibi aktarmaya çalışmıştır. Babaanne figürünün portresinde donuk bir yüz hali belli bir noktaya sabit bakışları ile teknolojinin gelişim hızına ve teknolojinin ulaşım problemlerine bulunduğu çözümlere karşı kendince bir tavır sergilemektedir.

Babaanne öznesinin ayaklarının çıplak çalışılması teknoloji karşısındaki insanın yalnlığını çıplakça sergilediği inancını temsil etmektedir.

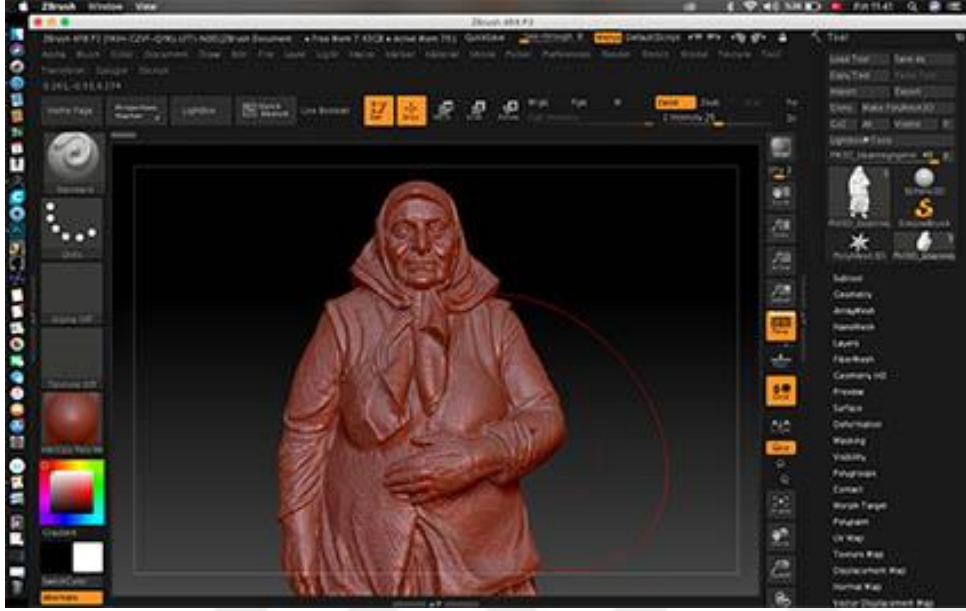


Resim 4.6. Furkan Payas, babaanne haveboard eskiz uygulaması, A4, 2019

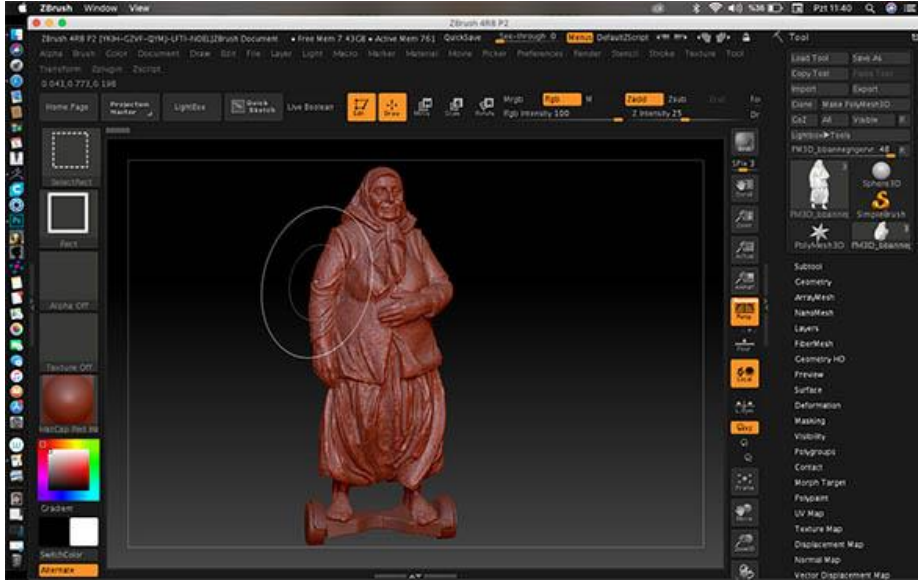
Babaanne öznesinin başörtüsünün hareketli çalışılmıştır. Uygulamacının ayaklarının altına koymuş olduğu elektrikli kaykay insanoğlunun teknoloji karşısındaki merakını ve kimlik arayışını temsilen göstermektedir.

Figürün dik bir şekilde elektrikli kaykay üzerinde durması bir elini karnına koyması Anadolu yöresinin kadınlarının kimliklerini yukarıda anlattığımız felsefeyi destekleyecek şekilde kompozisyonda kullanılmıştır. Anadolu kadınlarının kimliğini yansıtan yöresel kıyafet ve duruşları olduğu gibi uygulamada yansıtılmaya çalışılmıştır.

Uygulamacı, elektrikli kaykay ve Babaanne öznesini birleştirerek kendi kimlik arayışını anlatmaktadır. Burada uygulamacı, ulaşım problemine çözüm olması amaçlı kullandığı elektrikli kaykayın kendi kimlik arayışı üzerindeki etkisini, anadolu toplumunu yansıtan babaanne öznesiyle birleştirerek çalışmasına aktarmıştır.



Resim 4.7. Furkan Payas, babaanne haveboard, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.8. Furkan Payas, babaanne haveboard, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.9. Furkan Payas, babaanne haveboard, dijital heykel aşaması, 2019



Resim 4.10. Furkan Payas, babaanne haveboard, sergi aşaması, 55x 18x16 cm, 2019

4.3. Kulaklıklı Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini, ilk teknolojik kullanım araçlarından olan kulaklık ile kompozisyonu oluşturmuştur.

Bu çalışmada, genç neslin kullandığı teknolojik bir nesne olan kulaklık ve bu nesne ile bir araya geldiğinde absürt görünen bir özne arasında günümüz teknolojisindeki kimliğini sorgulayan ve bireysel olarak kendini yeniden inşa etmeye çabalayan öznenin durumunu gözler önüne seren, geçmişin, bugünün ve geleceğin teknolojisi arasında sıkışıp kalan bireyin yeni görünürlüğüne ortaya koyan bir özne anlatılmıştır.

Uygulamacı, çalışmasında teknolojik gelişmeler karşısındaki günümüz insanının durumunu anlatmak istemiştir. Teknolojinin hızlı gelişiminin karşısında kendisini sürekli yenilemek isteyen insanoğlunun kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada büyük bir kulaklık takmış olan babaanne öznesinin donuk bir yüz ifadesiyle aktarmıştır. Uygulamacı, çalışmasındaki babaanne öznesinin donuk yüz ifadesiyle, bu durumu kendini sürekli yenileyen teknolojinin karşısındaki günümüz insanının olaya yaklaşımına benzetmiştir.

Geçmişten günümüze devamlılığını sürdüren ve kitle iletişim kullanım araçlarından olan müzik, toplumun kimliğini yansıtan ve dönem dönem değişen kültürel yapıyı üzerinde taşımaktadır. Uygulamacı, çalışmasında müziğe olan sevgisini ve babaanne öznesinin buna tepkisinden yola çıkarak ve kendince hareketli ve sabit olan iki nesneyi birleştirmiştir.

Uygulamacı, çalışmasında stabil duran babaanne figürünün, ellerini bir dizinde kavuşturmuş, ve diğer bacağı üzerine oturmuş bir şekilde kompozisyonu tamamlamıştır. Kompozisyonda babaanne öznesi, sakin bir şekilde karşıya bakmakta ve figürün kafasında büyük bir kulaklık ile stabil bir şekilde oturmaktadır.

Uygulamacı bu çalışmayı babaanne öznesinin yüksek sesli müziğe ve müzik ile beraber gelen ritmik hareketlere olan tepkisinden yola çıkarak çalışmıştır. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, müziğin ritmi ve şiddetiyle birlikte doğan tepkilerini incelemiştir. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, sağlık açısından kullandığı kulak içi kulaklık cihazını absürt bir şekilde çalışmasında kullanarak anlatımı güçlendirmiştir.

Uygulamacı, çalışmadaki tüm formlarla babaanne figürünün üzerinde kullandığı kumaşların formlarını stabil ve durağan olarak işlemiş ve anatomiye, figürün pozunu da bu durağanlığın içine katmıştır. Bu anlatımı fragmanlar şeklinde incelersek figürün portresinde donuk bir yüz hali belli bir noktaya sabit bakışları ile teknolojinin gelişim hızına ve kendinden sonra gelen kuşağın yaşam stiline karşı kendince bir tavır sergilemektedir

Babaanne öznesinin ayaklarının çıplak çalışılması kendisinden sonraki kuşağa karşı gösterdiği kendi gerçekliği ve çıplakça sergilediği inancını temsil etmektedir.

Babaanne öznesinin başörtüsünün hareketi dingin ve yavaş ritmik seslere karşı olan tutkusunu simgelemektedir. Uygulamacının kafasına koymuş olduğu kocaman kulaklık absürd bir şekilde kendisinden sonraki nesle karşı sergilediği tutumu temsilen göstermektedir.

Figürün dik bir şekilde oturması ellerini dizinde buluşturması bir ayağı üzerine oturup diğerini ön plana çıkarması Anadolu yöresinin kadınlarının hareketlerini yukarıda anlattığımız felsefeyi destekleyecek şekilde kompozisyon kurularak teknolojiyi temsil eden bir unsur olan kulaklık ile birlikte çalışma tamamlanmıştır.



Resim 4.11. Uygulamacı çalışmayı ilk olarak eskiz şeklinde tasarlamıştır, Furkan Payas, a4 eskiz defteri, karakalem, 2014

Uygulamacı, müziğe karşı olan sevgisini, kendi yorumuyla çalışmasına aktarmaktadır. Tombul yanakları olan, donuk bakışlı, başörtülü, şalvarlı bir babaanne öznesi, uygulamacının hangi müzik türünü dinlerse dinlesin, temel kimliğinden uzaklaşamayacağını yansıtmaktadır.

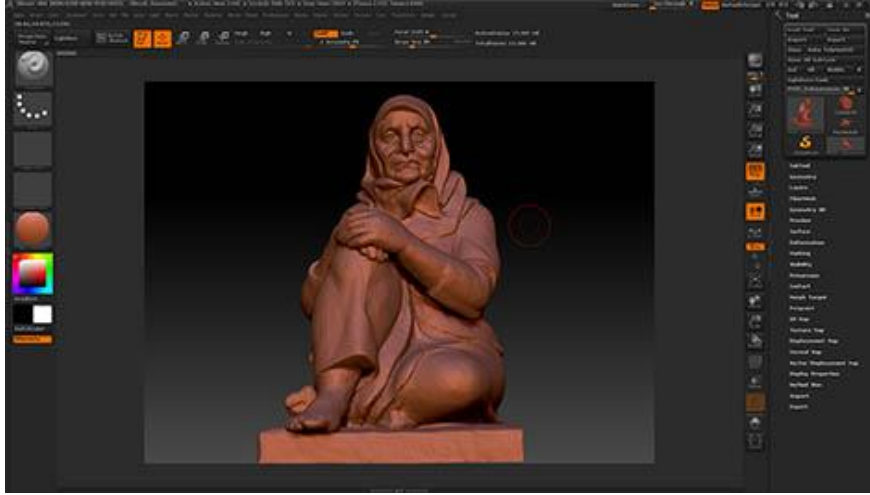


Resim 4.12. Furkan payas, kulaklıklı babaanne, el ile modelleme aşaması, Plastilin, 25x8.5x9 cm, 2014

Uygulamacı, kulaklık ve Babaanne öznesini birleştirerek kendi kimlik arayışını anlatmaktadır. Burada uygulamacı, insanın içinde yaşadığı toplumdaki izleri nasıl taşıdığını anlatmaktadır. Kulaklık, müzik ve teknolojiyi temsil ettiği için toplumun bireylerinden olan genç neslin kimlik arayışını, anadolu toplumunu yansıtan babaanne öznesiyle birleştirerek çalışmasına aktarmıştır.



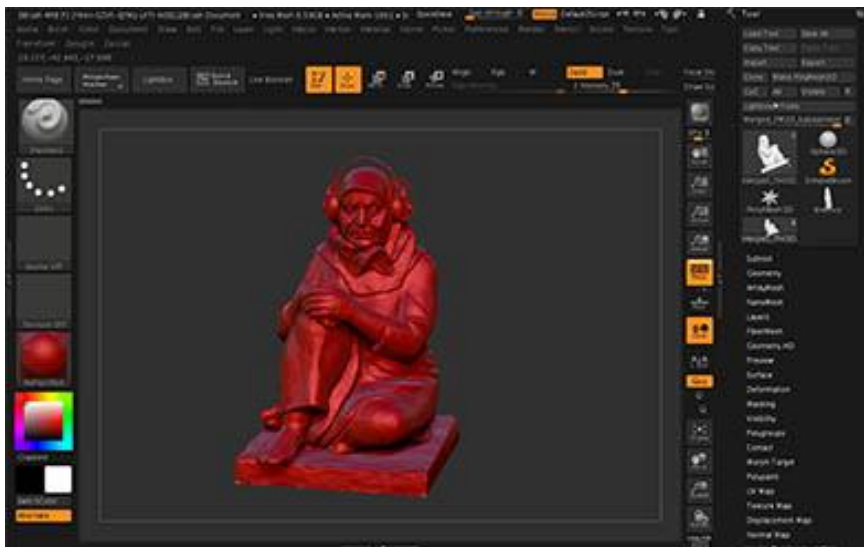
Resim 4.13. Furkan payas, kulaklıklı babaanne, dijital tarama aşaması, Plastilin, 25x8.5x9 cm, 2014



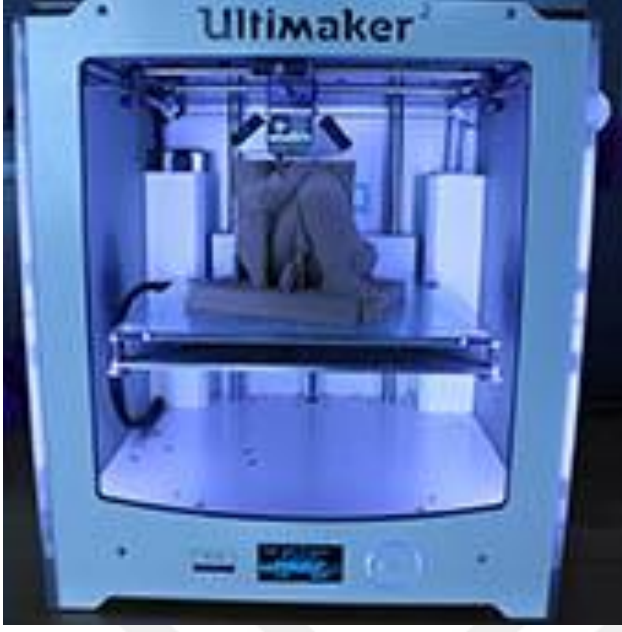
Resim 4.14. Furkan payas, kulaklıklı babaanne, dijital modelleme aşaması, 2015



Resim 4.15. Furkan payas, kulaklıklı babaanne, dijital modelleme aşaması, 2015



Resim 4.16. Furkan payas, kulaklıklı babaanne, dijital modelleme aşaması, 2019



Resim 4.17. Furkan payas, kulaklıklı babaanne, 3d baskı modelleme aşaması, 22x8.5x9 cm, 2015



Resim 4.18. Furkan Payas, babaane venüsü, sergi aşaması, 22x 8.5x 9 cm, 2015

4.4. Tabletli Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini, günümüz teknoloji kullanım araçlarından olan tablet ile kompozisyonu oluşturmuştur.

Bu çalışmada, insanların kullandığı teknolojik bir nesne olan tablet ve kendi, gençlik döneminde bu nesne ile babaanne öznesi arasında günümüz teknolojisindeki kimliğini sorgulayan ve bireysel olarak kendini yeniden inşa etmeye çabalayan günümüz insanının durumunu gözler önüne seren, geçmişin, bugünün ve geleceğin teknolojisi arasında sıkışıp kalan bireyi anlatmaktadır.

Uygulamacı, çalışmasında teknolojik gelişmeler karşısındaki günümüz insanının durumunu anlatmak istemiştir. Teknolojinin hızlı gelişiminin karşısında kendisini sürekli yenilemek isteyen insanoğlunun kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada tablet kullanan bir babaanne öznesinin tabletin ekranına odaklanmış bir yüz ifadesiyle tablet kullanmasını kompozisyonla aktarmıştır. Uygulamacı, çalışmasındaki babaanne öznesinin odaklanmış bir yüz ifadesiyle ve el, parmak hareketleriyle tableti kullanma şeklini, kendini sürekli yenileyen teknolojinin karşısındaki günümüz insanının olaya yaklaşımına benzetmiştir.

Tablet kullanımı günümüz çağında özellikle çocuklar arasında oldukça popülerdir. Bu durum teknolojinin toplumun kimliğindeki yansımaları ve dönem dönem değişen kültürel yapıyı göstermektedir. Uygulamacı, çalışmasında genç neslin tablet kullanımına olan sevgisini ve babaanne öznesinin buna tepkisinden yola çıkarak ve kendince hareketli ve sabit olan iki nesneyi birleştirmiştir.

Uygulamacı, çalışmasında bir bacağı üzerine oturan babaanne figürünün, diğer bacağı üzerinde ellerinde bir tablet kullanır bir şekilde kompozisyonu tamamlamıştır. Kompozisyonda babaanne öznesi, odaklanmış bir şekilde tablete bakmakta ve figürün genel hareketinde odağını kuvvetlendirecek şekilde oturmaktadır.

Uygulamacı bu çalışmayı babaanne öznesinin, torunlarının oyun kültürüne ve tablet sevgilerine karşı olan tepkisinden yola çıkarak çalışmıştır. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, yeni neslin kültürüne ve kimliğine karşı doğan tepkilerini incelemiştir. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, anlamadığı ve tepki gösterdiği teknoloji ürünü olan tableti kullanmasını absürt bir şekilde çalışmasında kullanarak anlatımı güçlendirmiştir.

Uygulamacı, çalışmadaki tüm formlarla babaanne figürünün üzerinde kullandığı kumaşların formlarını stabil ve durağan olarak işlemiş ve anatomiyi, figürün pozunu da bu durağanlığın içine katmıştır. Uygulamacı, figürün portresinde odaklanmış bir yüz hali kullanarak, babaanne öznesinin kullandığı talebe karşı sabit bakışları ile teknolojinin gelişim hızına ve kendinden sonra gelen kuşağın teknolojiye olan merakını anlatmaktadır.

Babaanne öznesinin ayaklarının çıplak çalışılması kendisinden sonraki kuşağa karşı gösterdiği kendi gerçekliğini ve teknoloji karşısındaki günümüz insanının çıplaklığını temsil etmektedir.

Figürün dik bir şekilde oturması tableti bir dizinin üstünde kullanması bir ayağı üzerine oturup diğerini ön plana çıkarması Anadolu yöresinin kadınlarının hareketlerini ve tablet kullanan insanların hareketleri incelenerek yukarıda anlattığımız felsefeyi destekleyecek şekilde kompozisyon kurularak teknolojiyi temsil eden bir unsur olan tablet ile birlikte çalışma tamamlanmıştır.



Resim 4.19. Furkan Payas, tabletli babaanne, eskiz aşaması, A4, 2014

Uygulamacı, teknoloji, tablet ve grafik tabletlere karşı olan sevgisini, kendi yorumuyla çalışmasına aktarmaktadır. Tombul yanakları olan, meraklı bakışlı, başörtülü, şalvarlı bir babaanne öznesi, uygulamacının sanata ve teknolojiye olan kendi kimliğinden bir yansımadır.

Uygulamacı, tablet ve Babaanne öznesini birleştirerek kendi kimlik arayışını anlatmaktadır. Burada uygulamacı, insanın kişisel merak ve ilgi alanlarını nasıl taşıdığını anlatmaktadır. Tablet, sanat ve teknolojiyi temsil eden kendi kimlik arayışını, Anadolu toplumunu yansıtan babaanne öznesiyle birleştirerek çalışmasına aktarmıştır.



Resim 4.20. Furkan Payas, tabletli babaanne üç boyutlu kil uygulaması, 22x 8.5x9 cm, 2015



Resim 4.21. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel tarama aşaması, 2015



Resim 4.22. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015



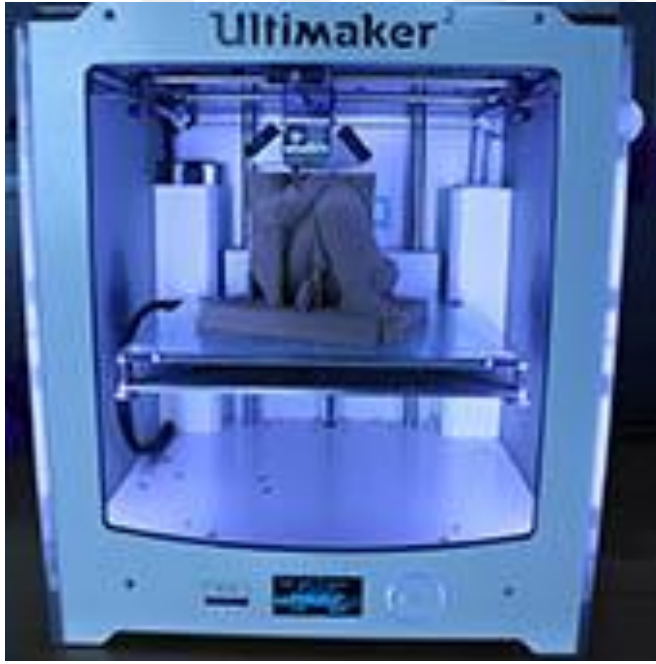
Resim 4.23. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015



Resim 4.24. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015



Resim 4.25. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015



Resim 4.26. Furkan Payas, tabletli babaanne, 3d baskı modelleme aşaması, 2015



Resim 4.27. Furkan Payas, tabletli babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2015



Resim 4.28. Furkan Payas, tabletli babaanne, sergi aşaması, 22x9x9, 2019

4.5. Vr + Playstation Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini, teknolojik kullanım araçlarından olan sanal gerçeklik gözlüğü (vr) ve playstation oyun konsolu ile kompozisyonu oluşturmuştur.

Bu çalışmada, genç neslin kullandığı teknolojik bir nesne olan oyun konsolları ve vr gözlükle bir araya geldiğinde absürt görünen bir özne arasında günümüz teknolojisindeki kimliğini sorgulayan ve bireysel olarak kendini yeniden inşa etmeye çabalayan bireyin

durumunu gözler önüne sermektedir. Bugünün ve geleceğin teknolojisi ve sanal gerçekliği arasında sıkışıp kalan bireyin kimlik arayışını anlatmaktadır.

Uygulamacı, çalışmasında teknolojik gelişmelerle birlikte gelen gerçek ve sanal gerçeklik arasındaki günümüz insanının durumunu anlatmak istemiştir. Teknolojinin hızlı gelişiminin karşısında kendisini sürekli yenilemek isteyen bireyin sanal dünyada oluşturduğu yeni kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada VR(sanal gerçeklik) gözlük takmış olan babaanne öznesi ile anlatmıştır. Uygulamacı, çalışmasındaki babaanne öznesinin ifadesiz ağız yapısıyla, bu durumu kendini sürekli yenileyen teknolojinin karşısındaki günümüz insanının şok etkisine benzetmiştir.

1995’li yıllarda ilk kez piyasaya çıkan ve halen devamlılığını sürdüren ve eğlence kitle iletişim kullanım aracı haline gelen oyun konsolları, VR (sanal gerçeklik) gözlükleriyle bir bütün haline gelmiştir. Kendi içinde bir kimlik ve kültür oluşturan oyun dünyası, bireylere her oyunun içinde bir kimlik yüklemektedir. Uygulamacı, çalışmasında teknolojiye ve oyun sektörüne olan sevgisini ve babaanne öznesinin buna tepkisinden yola çıkarak ve kendince farklı zaman ve kültürleri çalışmasında birleştirmiştir.

Uygulamacı, çalışmasında bir küre üzerine yaslanmış duran babaanne figürünü, VR (sanal gerçeklik) gözlük takmış ve ellerinde oyun konsolu tutmuş şekilde kompozisyonu tamamlamıştır. Kompozisyonda yaslandığı küre babaanne öznesinin kendi dünyasını temsil etmektedir. Kompozisyonda Babaanne öznesi sakin bir şekilde VR (sanal gerçeklik) gözlükle sanal bir aleme bakmaktadır. Bu durum, bireyin günümüz teknolojisinin sanal dünyasında ve sosyal medyadaki kimlik arayışını anlatmaktadır.

Uygulamacı bu çalışmayı babaanne öznesinin anlam vermediği garip gözlüklere ve genç neslin sanal oyun dünyasında kendi kimliklerine olan tepkisinden yola çıkarak çalışmıştır. Uygulamacı, Babaanne öznesinin, yeni neslin ve teknolojinin getirdiği sanal gerçeklik ve oyun dünyasına olan tepkilerini incelemiştir. Uygulamacı, Babaanne öznesini, yabancılik çektiği VR(sanal gerçeklik) gözlük ve oyun konsoluyla birlikte absürt bir şekilde çalışmasında kullanarak anlatımı güçlendirmiştir.

Uygulamacı, çalışmadaki tüm formlarla babaanne figürünün üzerinde kullandığı kumaşların formlarını hareketli olarak işlemiş ve anatomiyi, figürün pozunu da küreye yaslanmış bir şekilde durağan çalışmıştır. Bu anlatımı fragmanlar şeklinde incelersek figürün portresinde mimiksiz bir dudak hareketi, VR(sanal gerçeklik)gözlüğüyle sanal dünyaya

bakışları ile elileriyle tuttuğu oyun konsolunun sanal dünyadaki kontrol çabasını sergilemektedir.

Babaanne öznesinin ayaklarının çıplak çalışılması karşılaştığı teknoloji dünyasına karşı gösterdiği kendi gerçekliği ve çıplakça sergilediği inancını temsil etmektedir.

Uygulamacının kafasına koymuş olduğu kocaman VR(sanal gerçeklik) gözlüğü absürd bir şekilde karşılaştığı teknoloji değişimlerine karşı sergilediği uyum çabasını temsilen göstermektedir.



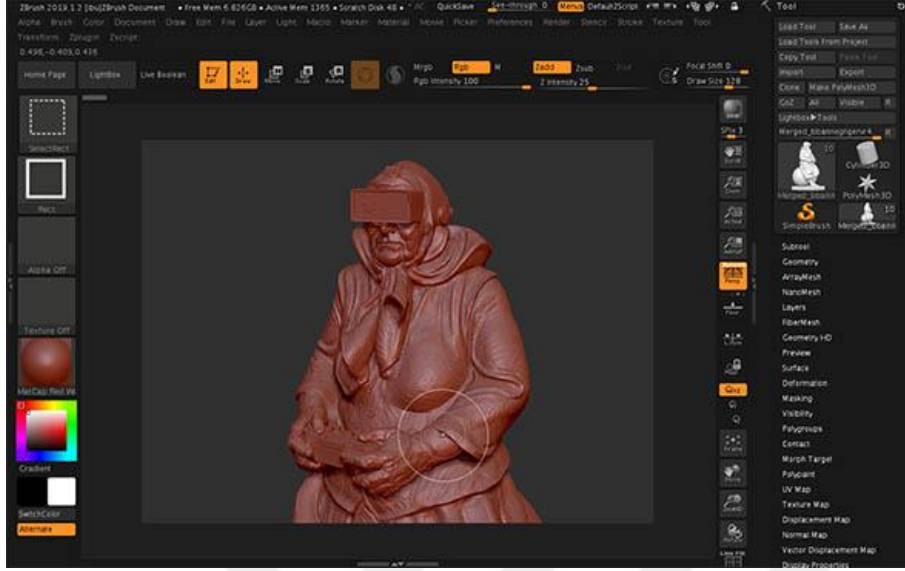
Resim 4.29. Furkan Payas, VR babaanne, eskiz aşaması, A4, 2018

Figürün dik bir şekilde küreye oturması elleriyle oyun konsolunu tutması bir ayaklarının çıplak olması, babaanne öznesinin kendi kimliksel hareketlerini yukarıda anlattığımız felsefeyi destekleyecek şekilde kompozisyon tamamlanmıştır.

Uygulamacı, oyun dünyasına ve VR(sanal gerçeklik) gözlüğe karşı olan sevgisini, kendi yorumuyla çalışmasına aktarmaktadır. Tombul yanakları olan, mimiksiz, başörtülü, şalvarlı bir babaanne öznesi, uygulamacının kimliğinde olan öğrenme merakını yansıtmaktadır.

Uygulamacı, oyun konsolu, VR (sanal gerçeklik) gözlük ve Babaanne öznesini birleştirerek kendi kimlik arayışını anlatmaktadır. Burada uygulamacı, insanın içinde yaşadığı toplumdaki izleri teknolojiyle bağını anlatmaktadır. Teknoloji, oyun dünyası ve

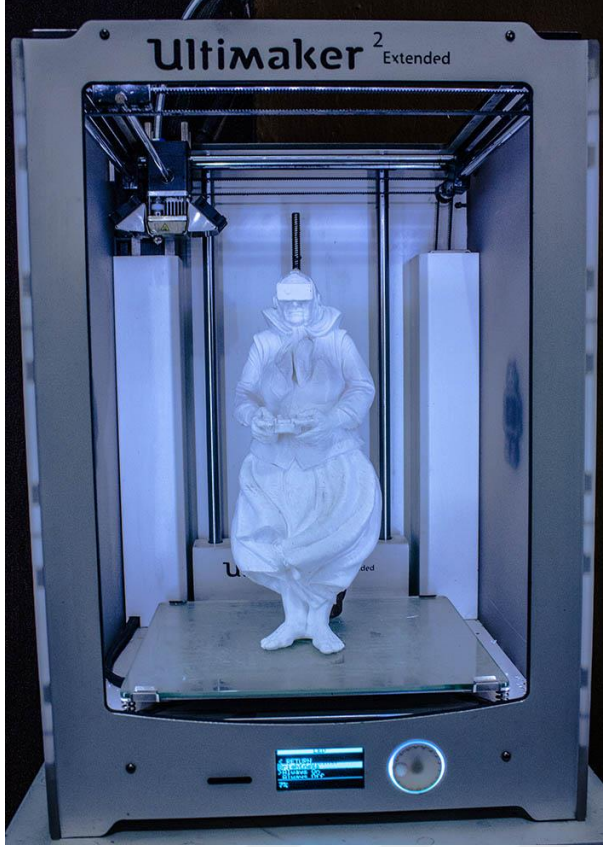
sanal gerçekliklerin bulunduğu çağımızda genç neslin kimlik arayışını, anadolu toplumunu yansıtan babaanne öznesiyle birleştirerek çalışmasına aktarmıştır.



Resim 4.30. Furkan Payas, VR babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.31. Furkan Payas, VR babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.32. Furkan Payas, VR babaanne, 3d baskı modelleme aşaması, 29x9.5x7.4, 2019



Resim 4.33. Furkan Payas, VR babaanne, sergi aşaması, 29x9.5x7.4, 2019



Resim 4.34. Furkan Payas, VR babaanne, sergi aşaması, 29x9.5x7.4, 2019

4.6. Peluşlu Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini, kız çocuklarının kullandığı peluş ve abartılı bir peluş çantayla kompozisyonu oluşturmuştur.

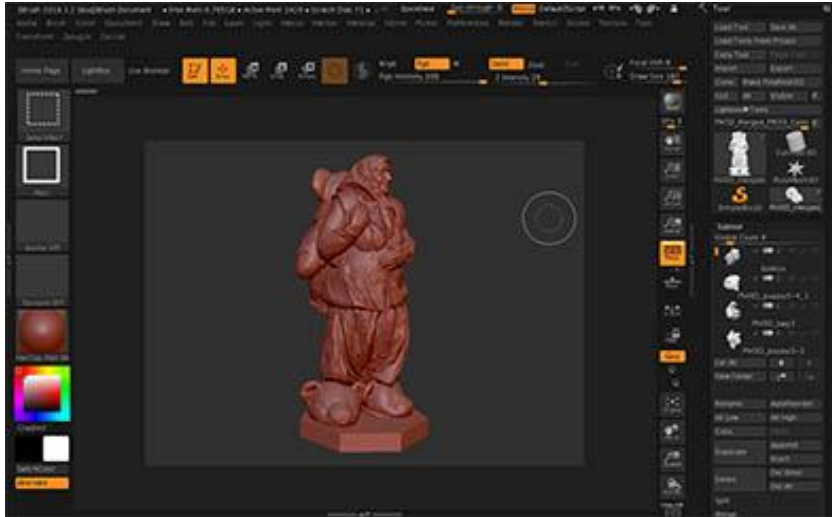
Bu çalışmada, çocuk sınıfının kullandığı görsel olarak sevimli gösteren bir objeyle yaşlı bir özne arasındaki günümüz çağındaki yeni nesli ve kendi kimliğini sorgulayan ve bireysel olarak kendini yeniden inşa etmeye çabalayan öznenin durumunu anlatmaktadır.

Toplumsal kültürün hızlı gelişiminin karşısında kendisini yalnız hisseden bireyin yabancı olduğu objelerle yeni kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada peluş ayıcıklı ayakkabı giymiş ve ayıcıklı sırt çantası takmış olan babaanne öznesi ile anlatmıştır. Uygulamacı, çalışmasındaki babaanne öznesinin bir eli omuzunda sırt çantasının sapına temas ederken, başını hafif yana yatırmış masum kız çocuğu pozları vermekte ve bu durumu kendini sürekli yenileyen popüler kültürün karşısındaki masumiyetine benzetmiştir

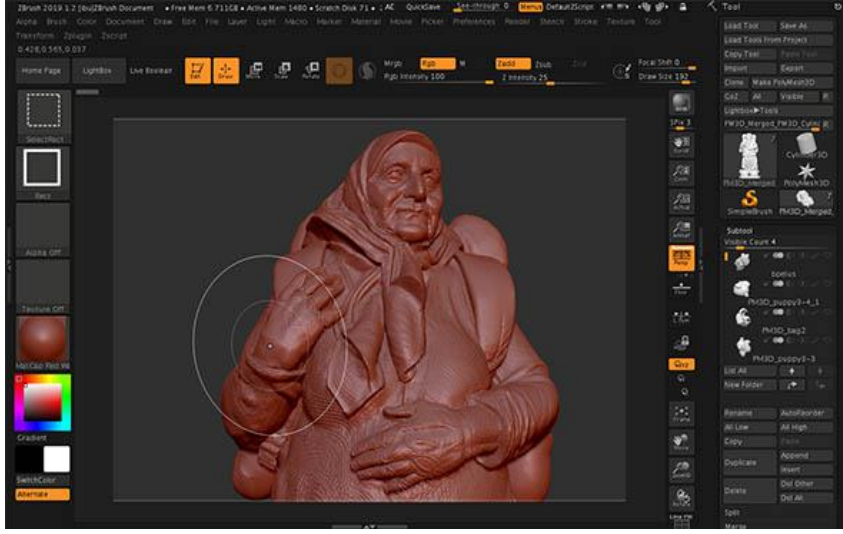


Resim 4.35. Furkan Payas, peluflu babaanne, dijital eskiz aşaması, 2019

Uygulamacı, çalışmadaki tüm formlarla babaanne figürünün üzerinde kullandığı kumaşların formlarını hareketli olarak işlemiş ve anatomiye, kız çocuklarının hareketlerine benzetmeye çalışmıştır. Diğer uygulamalarda olduğu gibi figürün portresinde mimiksiz bir dudak hareketi popüler kültür karşısındaki soğuk tutumunu anlatmaktadır.



Resim 4.36. Furkan Payas, Peluflu Babaanne, Dijital Modelleme Aşaması, 2019



Resim 4.37. Furkan Payas, peluflu babaanne, dijital modelleme aşaması, 2019



Resim 4.38. Furkan Payas, peluflu babaanne, dijital modelleme aşaması, 2019



Resim 4.39. Furkan Payas, peluřlu babaanne, 3d baskı modelleme ařaması, 29x6.5x 4.6 cm, 2019



Resim 4.40. Furkan Payas, Peluřlu Babaanne, Sergileme Ařaması, Xt Filament, 29x6.5x 4.6 cm, 2019

4.7. İpman Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini, uzak doğu dövüş sanatlarının hareketi ile kompozisyonu oluşturmuştur.

Bu çalışmada, uzak doğu dövüş sanatlarını konu alan filmlere karşı kendi gerçeklik dünyasıyla kıyaslayan bir özne arasındaki kimliksel sorgulamayı konu almaktadır. Farklı kültürlerin birbiriyle olan ilişkisi arasında sıkışıp kalan bireyin kimlik arayışını anlatmaktadır.

Uygulamacı, çalışmasında sinema kültürünün karşısında gerçek hayat ve film arasındaki günümüz insanının kimliksel sorgusunu anlatmak istemiştir. Sinema kültürüyle birlikte farklı dünyalarla tanışan bireyin bu durum karşısında kendisini sürekli yenilemek isteğiyle oluşturduğu yeni kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada dövüş sanatları figürünü sergileyen bir babaanne öznesi ile anlatmıştır.



Resim 4.41. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital eskiz aşaması, 2019

Kendi içinde bir kimlik ve kültür oluşturan sinema dünyası, bireylere her senaryonun içinde bir kimlik yüklemektedir. Uygulamacı, çalışmasında sinema kültürüne olan sevgisini ve babaanne öznesinin buna tepkisinden yola çıkarak ve kendince farklı zaman ve kültürleri çalışmasında birleştirmiştir.

Uygulamacı, çalışmasında bir ayağı üzerine yaslanmış diğer ayağını ileriye uzatmış , kendisini kollarıyla korunma ve saldırıya hazırlayan babaanne figürünü, filmde izlediği ip-

man karakteriyle birleştirmiştir. Bu durum, bireyin farklı kültürler dünyasındaki kimlik arayışını anlatmaktadır.

Uygulamacı, çalışmadaki babaanne figürünün üzerinde kullandığı kumaşların formlarını dövüş kıyafetine benzer formlarda işlemiş ve anatomiyi, figürün pozunu da pozunu da göz önüne alarak dinamik bir şekilde çalışmıştır.

Babaanne öznesinin ayaklarının çıplak çalışılması karşılaştığı film dünyasına karşı gösterdiği kendi gerçekliğini temsil etmektedir.



Resim 4.42. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.43. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.44. Furkan Payas, İpman babaanne, dijital sunum aşaması, 2019

4.8. Oscar şirin

Uygulamacı, çalışmasında kendi çocukluğunun hatıralarından ve fotoğraflarından yola çıkarak kendi hayatındaki başarı sistemini sorgulayarak “oscar” isimli uygulamayı gerçekleştirmiştir.

Bu çalışmada, çocukluğun da kullandığı ve çizgi filmlerde izlediği şirinler karakteriyle olan beğenisi ve sevgisi üzerinden kendi kimliğini sorgulayan durumunu gözler önüne sermektedir. Bugünün sorunları ve kendi çocukluğu arasında sıkışıp kalan bireyin kimlik arayışını anlatmaktadır.

Uygulamacı, çalışmasında hayatındaki başarı kriterlerini sorgularken popüler kültürün başarı kriterleriyle uyuşmadığını içine düştüğümüz yapay bunalımın günümüz insanının üzerindeki etkisini anlatmak istemiştir. Popüler kültürün hızlı gelişiminin karşısında kendisini sürekli yenilemek isteyen bireyin bu durumu sanal dünyada oluşturduğu yapay başarılar üzerinden kimlik arayışını anlatmıştır. Bu arayış çalışmada kucağına şirin oyuncakını almış olan çocuk öznesi ile anlatmıştır. Uygulamacı, çalışmasındaki çocuk öznesini kendi çocukluğuyla tamamlamış ve oscar törenini izlerken bir çocuğun oyuncakının onun için önemini farketmiş ve çocukluğundaki oyuncakına olan sevgisine benzetmiştir.

Uygulamacı, çalışmasında kucağına oyuncakını almış çocuk figürünü, bir elini cebine koymuş şekilde kompozisyonu tamamlamıştır. Kompozisyonda kucağında tuttuğu oyuncakı çocuk öznesinin kendi içsel dünyasındaki başarısını temsil etmektedir. Kompozisyonda çocuk öznesinin oyuncakıyla olan kendi içsel başarısını dış çevreye sergilemektedir. Bu durum, bireyin günümüz teknolojisinin sanal dünyasında ve sosyal medyadaki kimlik arayışını anlatmaktadır. Uygulamacı, çalışmasında kırmızı ve altın renkleri kullanmış ve ayrıca çalışmanın ağaç yontu tekniğiyle tekrar çalışmıştır.



Resim 4.45. Furkan Payas, Oscar, eskiz aşaması, A4, 2019



Resim 4.46. Furkan Payas, Oscar, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.47. Furkan Payas, Oscar, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.48. Furkan Payas, Oscar, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.49. Furkan Payas, Oscar, dijital sunum aşaması, 2019



Resim 4.50. Furkan Payas, Oscar, ahşap yontu, 65x17.5x15 cm, 2019



Resim 4.51. Furkan Payas, Oscar, ahşap yontu, 65x17.5x15 cm, 2019

4.9. İgor

Uygulamacı, çocukluğunda izlediği çizgi fimlerden yola çıkarak kendince sosyal kişilik kimliğini sorgulamıştır.

Uygulamacı, çocukluğunda “winnie the poh” isimli çizgi filmle olan merakını fark etmiş ve bu çizgi filmi araştırmıştır. Çizgi filmin konusunun toplumsal kimlikler üzerinden kurgulanmıştır. Uygulamacı, sevdiği bir karakter üzerinden bu durumu çalışmasında konu olarak kullanmıştır. Uygulamacının çocukluğunda izlediği çizgi filmde karakterler psikolojik hastalıkları temsil etmekte ve bunun kimliksel yansımalarını uygulamacı dikkatle izlemiş ve kendi kimlik arayışında bunu çalışmasının üzerinden ifade etmiştir.

Uygulamasını çizgi filmde beğendiği karakter depresif bir yapıdadır. Uygulamacı bu çalışmasında kendi kimliksel keşiflerini bu karakter üzerinden çalışmıştır.

Uygulamacı, çalışmadaki oyuncak İgor karakterinin sırtını patlatıp çıkan çocuk figürüyle kompozisyonu tamamlamıştır. Uygulamacı, bireyin kendi kimliksel arayışında özgüven üzerine yaptığı içsel çalışmalarını anlatmaktadır.



Resim 4.52. Furkan Payas, Igor, dijital eskiz aşaması, A4, 2019



Resim 4.53. Furkan Payas, İgor, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.54. Furkan Payas, İgor, dijital heykel modelleme aşaması, 2019



Resim 4.55. Furkan Payas, İgor, dijital sunum aşaması, 2019

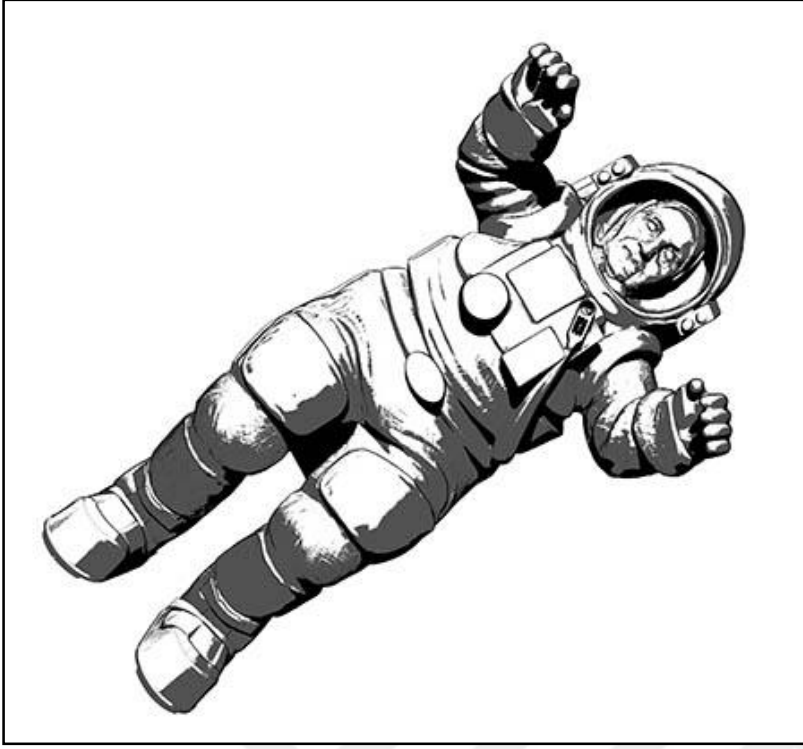
4.10. Astronot Babaanne

Uygulamacı, çalışmasında babaanne öznesini, uzay bilimleri üzerinden astronot kıyafetiyle kompozisyonu oluşturmuştur.

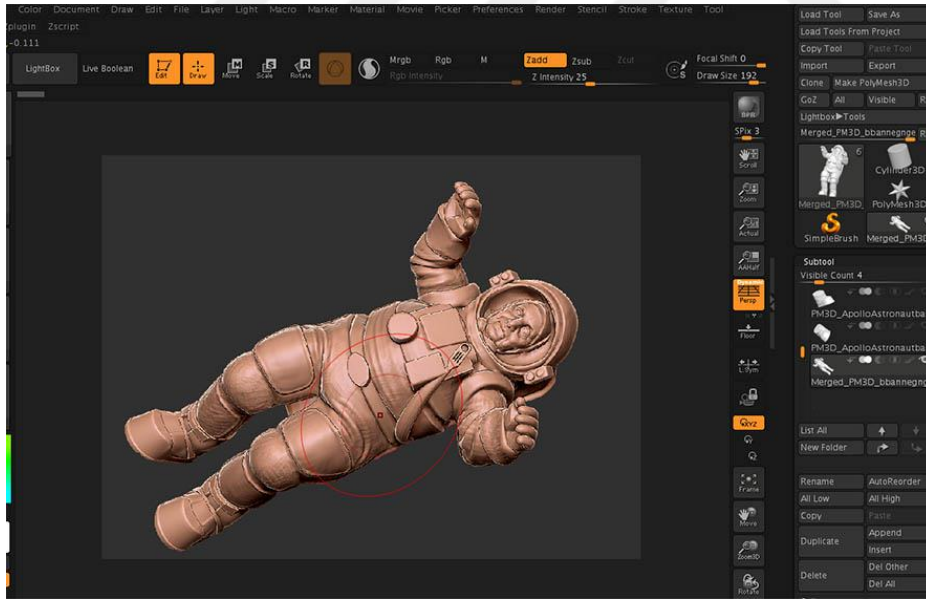
Bu çalışmada, evren ve uzay bilimleri karşısında kendi gerçeklik dünyasıyla tanışan bir özne arasındaki kimliksel sorgulamayı konu almaktadır. Sonsuz derinliğin içinde sıkışıp kalan bireyin kimlik arayışını anlatmaktadır.

Uygulamacı, büyük patlama teorisi (big-bang) üzerinden evrenin oluşumu üzerinden yola çıkarak gezegenlerin nasıl meydana geldiği, dünyanın oluşum aşamalarını ve insanoğlunun tarihi üzerinde araştırma yaparken kendi kimliksel arayışının farklı evreleri ile tanışmış ve büyük uzay boşluğundaki gizemi anlatmak istemiştir.

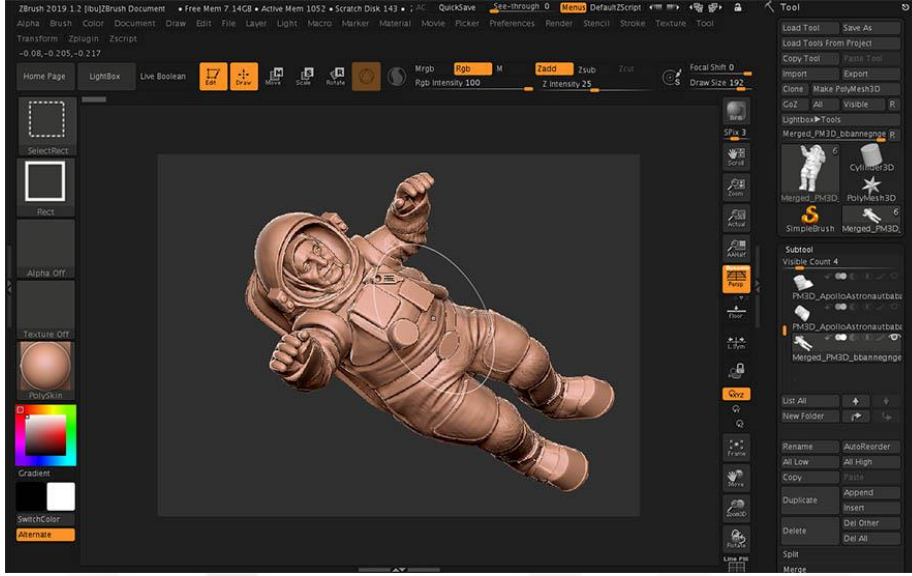
Uygulamacı evren - uzay bilim ve teknolojileri merakını ve insanoğlunun galaksiler karşısındaki kimliksel arayışını babaanne öznesi üzerinden anlatmıştır. İnsanlık tarihinde uzay her zaman bir araştırma ve merak konusudur.



Resim 4.56. Furkan Payas, astronot babaanne, eskiz aşaması, A4 2019



Resim 4.57. Furkan Payas, astronot babaanne, dijital modelleme aşaması, 2019



Resim 4.58. Furkan Payas, astronot babaanne, dijital modelleme aşaması, 2019



Resim 4.59. Furkan Payas, astronot babaanne, dijital sunum aşaması, 2019

4.11. Bireysel Uygulama Tekniği

Çalışmaların modellenmesi bilgisayar destekli bir yazılım ile sanal ortamda gerçekleştirilmiştir. Dijital heykel denilen bu yöntemle çalışmalar bütün ayrıntılarıyla

uygulamacı tarafından son haline ulaşmıştır. Uygulamacı geleneksel ve dijital modellemeyi teknoloji desteğiyle birleştirmiştir. Geleneksel yöntemlerle elde yapılan heykel, 'David Scanner' adlı yüzey tarama cihazıyla tarandıktan sonra, bilgisayar ortamına aktarılmış, taranan parçalar, tarayıcının kendi arayüz programının yardımıyla birleştirilmiştir. Tek parça haline gelen modellerimiz, daha sonra uygulayıcının daha önceden yapmış olduğu eskizlerden yola çıkarak üç boyutlu bir şekilde, dijital heykel olarak, dijital bir heykel atölyesi olan Zbrush isimli programda modellenmiştir.

Çalışmalar dijital ortamda modellenirken, dijital ortamın perspektif algısı, gerçek dünya ile aynı olacak şekilde, çalışmaların daha sonra üç boyutlu yazıcılarda üretilecek boyutu hesaplanarak, insan gözünün perspektif algısına en yakın sanal ortam (mekan) ayarlarında çalışılmıştır (perspektif ayarı %50). Çalışmalar, el ile modellenirken chavant marka plastilin kullanılmıştır. Aynı malzeme dijital olarak da zbrush materyal kütüphanesinde bulunmaktadır. Zbrush'ın vermiş olduğu kolaylıklardan bir tanesi de modeller istenilen malzemede önzileme olarak görüntülenmekte ve modeller üzerinde plastik (estetik) olarak çalışma devam ettirilebilmektedir. Örneğin, chavant marka plastilin tonları, farklı plastik malzemeler, kırmızı Clay (kil), mermer, ahşap ve bronz, metal görünümlerinin tümünü sanal ortamda uygulanmakta ve daha sonraki üretim aşamaları istenilen malzemeye göre teknik olarak devam ettirilmektedir. Programda aynı zamanda yapılan modelin ve rölyefin kalıp teknolojisi için de uygulanmaktadır.

Çalışmalar, el ile şekillendirildikten sonra tarayıcılar yöntemiyle dijital platforma aktarılabilirdiği gibi, dijital platformda el ile şekillendirme ve tarayıcı olmadan da zbrush isimli programın vermiş olduğu ilkel geometrik şekiller (küp, silindir, konik, küre vb.) üzerinde de sıfırdan modellemeler yapılabilmektedir. Bu ilkel geometrik şekil, bir çamur kütlesi, mermer kütlesi, ağaç, metal vb. herhangi bir malzeme olarak düşünülebilir. Uygulamacı yontarak ve şekil vererek istediği forma yönelik çalışmasını gerçekleştirmektedir. Uygulamacı kütleye şekil vermek için Zbrush'ın kalem kütüphanesinden kullanacağı dijital modelaj kalemlerini ve diğer yontu kalemlerini seçerek, bunlarla ekleme ve çıkartma yöntemiyle seçtiği ilkel kütleye dijital ortamda biçim vermektedir. Sıklıkla kullanılan dijital modelaj kalemlerinin isimleri şunlardır; Standart, Damstandart, Clay, Clay buildup, Clay tubes, Clay tubes Constand, Trym Dynamic, Trim lasso ve alt seçim araçları, Rake, Move, İnflat vb dijital modelaj kalemleridir. Yukarıda bahsedildiği gibi tarama yöntemi olmadan dijital ortamda çalışılan modellerin, 3 boyutlu

yazıcı kullanılarak üretildikten sonra, macun yardımıyla, modellerin üzerinde tesviye ve formlarda değişiklikler uygulanabilmektedir.

Uygulamacı, tarayıcı yöntemiyle dijital ortama aktardığı modelinin üzerinde yukarıda bahsettiğimiz dijital kalem yardımıyla modelini tamamladıktan sonra, modeline ekstra şekil, kaide, pedestal gibi formlar eklemek için programın subtool isimli katman uygulayıcısını kullanmaktadır. Çalışmalarda, babaanne öznesinin ana modeli, el ile şekil yöntemiyle modellendikten ve tarayıcı ile dijital ortama aktarıldıktan sonra, babaanne öznesine çalışmada anlatmak istediği kavramları, bahsedilen subtool isimli katman uygulayıcısı ile ekstra şekiller ve nesnelere modelleyerek özneye olan ilişkisi tamamlanmıştır.

Uygulamacı, bilgisayar destekli tasarım programı olan Zbrush isimli programda, çalıştığı modellere istediği gibi şekil verebilmesi için, Wacom marka grafik tablet denilen bir uygulama aracıyla çalışmıştır. Uygulamacı tezinde kullandığı çalışmaların modellemesinde Wacom marka iki çeşit tablet kullanmıştır. Grafik tablet kendi kalemi yöntemiyle beceri ve dikkat isteyen bir teknolojik tasarım aracıdır. Grafik tablet aracı yardımıyla, uygulamacı çalışmalarında basınç ve dokunma hassasiyetini ayarlayarak dijital ortamdaki modellerine elle müdahale ediyorsa rahat hareket edebilmektedir. Bu bir ressamın, sıradan bir kalemi bir kağıt üzerinde kullanırken yaptığı hareket ve uygulamaları dijital platforma aktarırken grafik tablet yardımıyla kendi özgünlüğünü aktarabilmesidir.

Uygulamacı dijital ortamda çalışmasını sonlandırdıktan sonra, Ultimaker 2 extend isimli Hollanda üretimi olan, 3 boyutlu yazıcıda çalışmalarını belirlediği ölçülerde PLA, ABS ve XT isimli doğal ve petrol bazlı olan sert plastikten üretmiştir. Bu plastiklerin makinede 230 - 260 dereceleri arasında nozzle dediğimiz ısı başlığıyla eritilerek, Cura isimli arayüz programının vermiş olduğu g-kod doğrultusunda modeli katmanlara ayırarak her katmanın şekli etrafında erittiği plastiği ölçülü şekilde birbirine birleştirerek modelin üretimini bitirmektedir. Çalışmaların üretim süreleri şekillerine ve ölçülerine göre değişmektedir. Örneğin, Venüs isimli çalışmanın 3 boyutlu yazıcıda üretim süresi 34 saat 24 dakikadır. Venüs isimli çalışmanın boyutları kaide hariç 29 x 9.5 x 7.4 cm dir. Venüs isimli çalışmanın malzemesinde petrol ve doğal (mısır püskülünden üretilmiştir.) bazlı plastik karışımından oluşturulan ve kırık beyaz renkli olan XT isimli filament kullanılmıştır. 3 boyutlu yazıcı, yazma hızı %60 hızla, %15 model taşıma kolon desteği (support) ile 2,75 mm kalınlığında 30,4 metre filament kullanılmış ve 244 gr ağırlığındadır. Katman yüksekliği 0.1 mm'dir. Modelin duvar kalınlığı, 2 çizgiyle işlemiştir ve toplam kalınlığı 0.8 mm' dir.

Çalışmaların iç doluluk oranı % 10 dur. Modellerin iç doluluk oranı arttıkça üretim süresi ve ağırlıkları da artmaktadır.

3 boyutlu yazıcıda üretilen çalışma, daha sonra macun ve zımpara ile tasviye edilmiştir. Uygulamacı önceden belirlediği rengi, akrilik bazlı boya ile çalışmaya uygulamıştır. Daha sonra Uygulamacı Ölçülerini ve malzemesini önceden belirlediği kaideye çalışmasının montajını gerçekleştirmiştir. Çalışmalar sergilenmeye hazır hale gelmiştir.



5. SONUÇ

Modern heykel sanatının doğuşundan itibaren sanatın bilim ve teknolojinin verilerinden yararlanması olağan bir hale gelmiştir. Başta Rus konstrüktivistleri olmakla birlikte, Bauhaus okulu ve de stjl grubu sanatçılarının ve benzerlerinin bilimsel düzlemde gerçekleşen yeni yaklaşımları, teknolojinin imkanlarını sanatsal açıdan değerlendirmenin önünü açmıştır.

Naum gabo statik denge, simetriyi ve boşluğu heykelinin temeline koyarken, Alexander Calder hareket ve mekanik kanunlarını çalışmalarının merkezine yerleştirerek heykele yeni bir yorum getirmiştir.

Çalışmada, geleneksel heykel sanatının estetik değerleriyle, çağdaş dijital heykel sanatının teknik imkanlarının birleştirildiği bireysel uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Uygulamacı kendi çocukluk anlarına ve teknolojik oyuncaklarından ilham alarak, babaanne figürü üzerinde yoğunlaşan bireysel kimlik sorunsalına yanıt aramıştır. Sonuç olarak dijital tasarım ve üretim, çağdaş heykel sanatının ufuklarını genişletirken, çağdaş heykel sanatındaki kimlik arayışlarına da yeni bir yön kazandırmıştır.



KAYNAKLAR

- Acun, C. (2013). *Çağdaş Sanatta Kimlik İnşası: Yapıt ve Eylemsellik*, Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Antmen, A. (2013). *Kimlikli Bedenler, Sanat, Kimlik, Cinsiyet*. (2.Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*, (1. Basım). İstanbul: Bakış, 23.
- Güvensoy, D. (2015). *Türkiye’de kimlik inşasının güncel sanat yapıtları bağlamında incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- İlge, A. (2014). *Kimlik politikalarının sanattaki yansımaları / the reflections of identity politics in art*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- İnternet: Akman, K. (2005). *Orlan’ın Suretleri*. Çev: Elif Gezgin, *rh+ Sanat*, (15), 30-33.
- İnternet: Bruya, R. (2015). Rafael Francisco Salas Interview. Web: <https://www.wisconsinacademy.org/blog/james-watrous-gallery/rafael-francisco-salas-interview> adresinden 24.05.2018’de alınmıştır.
- İnternet: Dzalto, D. Joseph Beuys, Ayak Yıkama ve Kavramsal Performans. Web: <https://tr.khanacademy.org/humanities/global-culture/conceptual-performance/a/joseph-beuys-eyes-washing-and-conceptual-performance> adresinden 23.06.2018’de alınmıştır.
- İnternet: F. Tütüncü Röportajı’ndan, http://www.galerinevistanbul.com/wp-content/uploads/2017/01/artam_feriha_tutuncu_jan_feb_2017_download.pdf, Erişim Tarihi: 19.07.2019.
- İnternet: Hızlı, S. <https://serkanhizli.wordpress.com/tag/james-ensor/> Erişim Tarihi: 29.07.2019.
- İnternet: <http://claudiafontes.com/info/>, Erişim Tarihi: 17.07.2019.
- İnternet: <http://claudiafontes.com/project/the-horse-problem/>, Erişim Tarihi: 17.07.2019.
- İnternet: <http://claudiafontes.com/project/the-horse-problem/>, Erişim Tarihi: 17.07.2019.
- İnternet: <http://lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=830> Erişim Tarihi: 29.07.2019
- İnternet: <http://marcquinn.com/artworks/single/dna-portrait-of-sir-john-sulston1> Erişim Tarihi: 29.07.2019.
- İnternet: <http://marcquinn.com/artworks/single/dna-portrait-of-sir-john-sulston> Erişim Tarihi: 29.07.2019.
- İnternet: <http://sozluk.gov.tr>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

İnternet: <http://www.3dify.co.uk>, Erişim Tarihi: 24.07.2019.

İnternet: <http://www.3dify.co.uk>, Erişim Tarihi: 24.07.2019.

İnternet: <http://www.auger-loizeau.com/projects/telepresence>, Erişim Tarihi: 05.08.2019.

İnternet: http://www.evanpenny.com/commentary_3d_imaging.php, Erişim Tarihi: 25.07.2019.

İnternet: http://www.evanpenny.com/slide_venice_marsyas_2017.php?slide=1, Erişim Tarihi: 25.07.2019.

İnternet: <http://www.fanpop.com/clubs/fashion-photography/images/35485/tile/cindy-sherman-harpers-photo>, Erişim Tarihi: 05.08.2019.

İnternet: <http://www.incieviner.net/bana-kotu-bir-sey-oldu.html>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

İnternet: <http://www.incieviner.net/cv.html> 19.07.2019, Erişim Tarihi: 11.07.2019.

İnternet: <http://www.incieviner.net/metin-bana-kotu-bir-sey-oldu.html>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

İnternet: http://www.izinsizgosteri.net/asalsayi37/Kubilay.Akman_37.html, Erişim Tarihi: 05.08.2019

İnternet: http://www.izinsizgosteri.net/asalsayi37/Kubilay.Akman_37.html, Erişim Tarihi: 05.08.2019.

İnternet: <http://www.kenkelleher.com/about>, Erişim Tarihi: 12.07.2019.

İnternet: <http://www.kevinmackart.com/3d-printed-sculpture.html>, Erişim Tarihi: 13.07.2019.

İnternet: <http://www.kevinmackart.com/about.html>, Erişim Tarihi: 15.07.2019.

İnternet: <http://www.kevinmackart.com/woven-thought-geometry.html>, Erişim Tarihi: 17.07.2019.

İnternet: http://www.neseerdok.com.tr/resimler.asp?g_id=45&s=1&r=411&l=, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

İnternet: <http://www.orlan.eu/works/photo-2/>, Erişim Tarihi: 05.08.2019.

İnternet: <http://www.orlan.eu/works/photo-2/>, Erişim Tarihi: 05.08.2019.

İnternet: <https://edebiyatvesanatakademisi.com/turk-ressamlar/ressam-porf-dr-nese-erdok-hayati-resim-sanati-ve-resimleri/2242>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

İnternet: <https://edebiyatvesanatakademisi.com/turk-ressamlar/ressam-porf-dr-nese-erdok-hayati-resim-sanati-ve-resimleri/2242>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

İnternet: https://jeremyjchan.files.wordpress.com/2015/04/jenny-saville-bleach-1344805577_b.jpg, Erişim Tarihi: 05.08.2019.

- İnternet: <https://kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-205-fotogercekcilik-hiperrealizm-2/>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.
- İnternet: İzan, F. Bir Pisuvar Sanat Tarihini Nasıl Değiştirdi. Web: <https://medium.com/türkiye/inceleme-4135aac9ae16> adresinden 22.06.2018'de alınmıştır.
- İnternet: North, B. and Nowakowski. (2016). Wisconsin Native Rafael Salas on Art and Identity. Web: <http://wuwvm.com/post/wisconsin-native-rafael-salas-art-and-identity#stream/0> adresinden 24.05.2018'de alınmıştır.
- Kaptan, S. (1998). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*. (Geliştirilmiş On birinci Baskı). Ankara: Tekışık Web Ofset Tesisleri.
- Karasar, N. (2007). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Meydan Lorausse Ansiklopedisi* (1992). İstanbul: Sabah, 19, 152.
- Özdemir, A. (2006). *Anonim Benler*. Yüksek Lisans Sanat Eseri Raporu Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özkanlı, Ü. (2011). *Sanatta Bir Kimlik Problemi Olarak Portre*. Sanatta Yeterlik Tezi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Üstel Arı, B.B. (2019). Geçmişten Güncele Venüs. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 8(55), 321-330.
- Yılmaz, B. (2015). Atık Nesneden Sanat Yapıtına Malzemenin Dönüşümü, *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E*, 15, 185-197.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : PAYAS, Furkan
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 17.10.1991 KONYA
Medeni hali : Bekar
Telefon : +90 530 336 00 17
e-mail : furkan.payas@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi / Lisansüstü Eğitim Enstitüsü	Devam Ediyor
Lisans	Selçuk Üniversitesi / Heykel Bölümü	2013
Lise	Konya Çimento Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi	2009

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
-	-	-

Yabancı Dil

İngilizce

Yayımlar

-

Hobiler

-





hacibayram.edu.tr/le