



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits

Heykel Anasanat Dalı

**GNMZ SANATINDA NESNENİN ANLAMI VE YENİ ANLATIM
OLANAKLARI**

Emrah LALE

Yksek Lisans Sanat alıřması Raporu

Ankara, 2016

GÜNÜMÜZ SANATINDA NESNENİN ANLAMI VE YENİ ANLATIM
OLANAKLARI

Emrah LALE

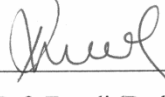
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Heykel Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

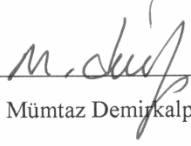
Emrah Lale tarafından hazırlanan "Günümüz Sanatında Nesnenin Anlamı ve Yeni Anlatım Olanakları" başlıklı bu çalışma, 21, 10, 2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisan Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.



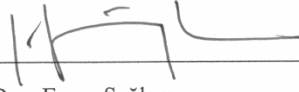
Prof. Refa Emrali (Başkan)



Yrd. Doç. Şinasi Tek (Danışman)



Prof. Mümtaz Demirkalp



Yrd. Doç. Ercan Sağlam



Yrd. Doç. Seval Şener

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Türev BERKİ


Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumunyıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

21.10.2016



EMRAH LALE

ÖZET

Lale, Emrah. “Günümüz Sanatında Nesnenin Anlamı ve Yeni Anlatım Olanakları”, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara, 2016.

Genel hatlarıyla belirlenmeye çalışılan konu kapsamında: Çağdaş sanatta nesnenin ne gibi olanaklar sunduğu, işlevinin, ölçeğinin modern ve öncesine göre nasıl değiştiği, sanatçıların yapıp–etme alanlarının ve sınırlarının nasıl genişlediği ve bu özelliklerinden dolayı günümüz sanatında ne kadar önemli bir sacayağı olduğu vurgulanmaya çalışılmış, günümüz sanatında ‘nesne’ ile anlam bağlam üretimi ve bu nesnelerin anlam ile kurmuş olduğu kavramsal ilişkinin katmanlarının neler olduğu irdelenmeye çalışılmıştır. Bu kavramsal ilişki üzerinden kurgulanan uygulamalarda, “çağdaş sanatta nesnenin kullanımı” fikri üzerine odaklanılmıştır.

Söz konusu çalışma, günümüz sanatında seçilen organik ya da inorganik nesnelerin anlamlarının niteliğine dair sorular sorarken, kişinin nesne ile kurmuş olduğu ilişki çerçevesinde felsefe, psikoloji, antropoloji, bilim ve teknolojiyle beslenerek nesneler üzerinde nasıl sanatsal bir ifadenin yansıtıldığı ve nasıl bir yöntem kullanıldığını görünür kılmayı da amaçlamaktadır. Bu doğrultuda içinde bulunduğumuz kültürel yapı ele alınarak coğrafya, tarih, çevre, ekoloji, doğa ve insan ilişkileri gözler önüne serilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Nesne, Anlam, İmge-İmgelem, Real-İrreal, felsefe, psikoloji, antropoloji, Kültür, Kavram, Bilim, Teknoloji

ABSTRACT

Lale, Emrah. The Meaning of the Object in Modern-day Art and New Possibilities of Expression, Master Degree Paper of Art Work, Ankara, 2016

Within the scope of the topic which have been tried to be identified in general terms : the issues of which opportunities an object provides us with in modern-day art and how its scale and functions differ in modern-day and before, how it expands the artists' grounds and bounds of doing and making and therefore how important a trivet it is in modern-day art, as well as creating a meaning for the context of 'object' and 'meaning' in modern-day art and what the stages of this contextual relationship established by the objects are have been tried to be examined and identified. The idea of "the usage of the object in modern-day art" has been focused in the practices which are built on this contextual relationship.

The study in question sets sight on how an artistic expression is reflected upon the objects by feeding on philosophy, psychology, anthropology, science and technology within the scope of a relation between a person and an object while asking questions about the quality of the meanings of the organic and inorganic objects which are chosen in modern-day art. Accordingly, the relationship among geography, history, environment, ecology, nature and people has been tried to be brought to light by dealing with the cultural structure that we are in.

Keywords: Object, Meaning, Image-Phantasy, Real-Irreal, Philosophy, Psychology, Anthropology, Culture, Concept, Science, Technology

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR DİZİNİ	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	vii
1.BÖLÜM :	
NESNENİN KÖKENİ VE ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ	
I.1.Nesnenin Anlamı ve Yorumlanması.....	1
I.2. Nesnenin Katmanları; İşlev, Teknik, Tasarım.....	5
I. 2.a. Kültür nesnesi, Temsil nesnesi.....	11
2. BÖLÜM	
GÜNÜMÜZ SANAT NESNESİNİN DEĞİŞİM SÜRECİ	
II. 1. XIX. ve XX. Yüzyılda Nesnenin Anlamı.....	16
II. 2. XX1. Yüzyılda Sanatında Nesnenin Anlamı ve Yeni Anlatım Olanakları.....	34
III. BÖLÜM	
KİŞİSEL UYGULAMALAR	46
KAYNAKÇA	65

RESİM DİZİNİ

Görsel 1. Vize Ovasında yakın geçmişte bulunan 6000 yıllık taş balta/Kırklareli Müzesi.....	8
Görsel 2. Ayasofya, 532-537.....	12
Görsel 3. Gustave Eiffel, Eyfel Kulesi, 1887-1889.....	13
Görsel 4. Bir IBM PC, 1980.....	15
Görsel 5. Claude Monet, Japon Köprüsü, 1896.....	17
Görsel 6. Auguste Rodin, Düşünen Adam, 1879-1889, Bronz.....	18
Görsel 7. Constantin Brancusi, Kuş, 1926, Bronz.....	19
Görsel 8. Pablo Picasso,Boğa Başı, Hazır Nesnelere, 1942.....	21
Görsel 9. Marcel Duchamp, Çeşme, 1917, Hazır Nesne.....	22
Görsel 10. Man Ray, Hediye, 1921, Ütü, Çivi.....	23
Görsel 11. René Magritte, Bu Bir Pipo Değildir, 1928-1929, Tuval Üzerine Yağlı Boya.....	25
Görsel 12. Donald Judd, İsimli, 1969, Plexiglass, metal.....	26
Görsel 13. Orlan, “Aziz Orlan’ın Reenkarnasyonu”, 1990.....	28
Görsel 14. JannisKounellis, İsimli, 1969, Galleria L' Attico, Roma.....	29
Görsel 15. Robert Smithson, Spiral Jetty, 1969, Toprak, Kaya, Büyük Tuz Gölü, Utah.....	30
Görsel 16. Claes Oldenburg, Mavi, 1999.....	33

Görsel 17. Damien Hirst, ‘Bin Yıl’ 1990, Cam bölme içerisinde sineklerin üretildiği kutu, inek başı, sinek öldürücü.....	35
Görsel 18. Damien Hirst, Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Maddi İmkânsızlığı,1991, Dondurulmuş Köpekbalığı, formaldehit sıvı, cam vitrin.....	37
Görsel 19. Marc Quinn “Self” portre,1991, Kendi kanı, soğutma ekipmanları, cam bölme.....	39
Görsel 20. Berlinde De Bruyckere, Kayıp Yaşam II, 2015.....	41
Görsel 21. Berlinde de Bruyckere, Kayıp III, 2008,Epoksi, demir, ahşap, bez at derisi ahşap.....	42
Görsel 22. Anish Kapoor, Kâhin, 1990, Karışık malzeme ve pigment.....	43
Görsel 23. Anish Kapoor, Bulut Geçit,2004, Paslanmaz Çelik, Millennium Park, Şikago.....	45
Görsel 24. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Mermi kutusu, nano robot.....	48
Görsel 25. SarkisZabunyan, BlackOut 1, 1974, Katran	49
Görsel 26. Marcel Duchamp, Bisiklet Tekerleği, 1913, Bisiklet Tekerleği, Ahşap Tabure....	51
Görsel 27. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Andezit- Değişik sayılarda hareketli robotlar...	53
Görsel 28. Lord Of War Filminden Bir Sahne.....	54
Görsel 29. Yaprak Kesici Karıncalar.....	55
Görsel 30. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Ağaç Kabuğu, hareketli robotlar.....	56
Görsel 31. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Andezit, hareketli robotlar, metal sac, alçı tozu.....	57
Görsel 32. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Plastik- hareketli robot.	59
Görsel 33. Emrah Lale, İsimsiz, 2015, Coca Cola kutusu, hareketli robot.....	61
Görsel 34. Emrah Lale, İsimsiz, 2015, Cep telefonu, Andezit.....	62
Görsel 35. Emrah Lale, İsimsiz, 2016, Forklift, mermer blok, neon ışık bandı	63

1.BÖLÜM

NESNENİN KÖKENİ VE ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

I.1. Nesnenin Anlamı ve Yorumlanması

Her duyulur nesne, benim için var olduğu sürece, daima iki öğenin, duyulur veri ile benim kavrayıcı etkinliğimin bileşkesidir (Worringer,1985: 13).

Duyu organlarımızla algıladığımız dış dünyayı, akıl yoluyla bilince aktardığımız andan itibaren zihnimizde bu dünyaya ait karşılıklar, görüntüler oluşur; bu görüntüler algı sürecimizden geçerek zihnimizde belli nesnel, reel karşılıklar bulurlar. Gerçeklik olarak adlandırabileceğimiz bu karşılıklar çevremiz ve algı sürecimizden geçerek nesnel dünyası ile birleşir. Bu aşama gerçeğin bir çeşit kopyası olarak düşünülebilir. Zihinde canlanan imgeler nesnel karşılık bulmaları nedeni ile dış dünya ile aramızda bağ kurulmasını sağlar. Yaratıcı imgelem olarak adlandırabileceğimiz bu canlandırmalar yeni imgesel tasarımlar ortaya koymamıza da neden olurlar. Bunlar nesnel dünyasının kopyası olabileceği gibi, bağımsız görüntüler de olabilir. Bu süreçte her imge, öznel ve nesnel bir birlikteliğin ürünüdür. Nesnel dünyasının özneyle kurmuş olduğu bağdan dolayı yeni imgeler doğmaya devam eder. İnsanlar sürekli dış dünya ile etkileşim halindedir. Birey kendisini bu var olanlar dünyasında bir yere yerleştirir. Daha sonra doğa ile etkileşim haline geçerek. Bu sürecin akışı içerisinde "özne maddi ve manevi dünyayı kendi kapsamına alarak teorik ve pratik faaliyetlerinin konusu(nesnesi) yapar ve onları bilim, sanat, din gibi çeşitli disiplinler altında gittikçe daha kapsamlı, daha farklılaşmış şekilde zihinlerine geçirir, yani imgeleştirirler" (Buhr M. ve Kosing. A, 1999:209). Bu nesnel tasarımları açıklamadan önce nesnenin ne olduğuna açıklık getirmemiz ve daha sonrada sosyo-kültürel ortamdaki pozisyonunun açıklanması gerektiği düşünülebilir.

XX. yy ve günümüz sanatında büyük pay sahibi olan 'nesne' Larousse sözlük ve ansiklopedisinde şöyle tanımlanır:

1.Gözle, dokunma ile algılanabilen herhangi bir somut şey: Nesnelere algılamak. Bu cam nesnelere uzaklaştırır. 2. Canlı varlıklara karşıt olarak herhangi bir somut şey: Masa, kitap... 3. İnsana karşıt olarak, hareket, düşünce, irade ve haktan yoksun olan şey; eşya: Bize birer nesne muamelesi yapıyorlar. 4. Ad' a karşıt olarak bir şey ya da varlık: sözcük ve belirttiği nesne. Geleneksel dil bilgisinde fiilin belirttiği eylemden etkilenen şeyi ya da varlığı belirleyen ad öbeği. –Fels. Algılayan ya da düşünen özneye karşıt olarak, algılanan ya da düşünülen şey (Larousse, 1986: 8606).

Bilimsel felsefe sözlüğüne göre nesne;

Karşılıklı – bağıntılı, özne kavramıyla birlikte, insanın her faaliyetinin birbirine karşıt iki yanını dile getiren kavram... Nesnenin maddi varlığı, öznenin bağımsız bir eşyadır ve öznenin, öğrenmenin ve pratiğin etkin faaliyeti hep bu eşyaya yönelir. Tüm maddi dünya, olanaklara göre, hem insan bilgisinin, hem de toplumsal pratiğin nesnesi olabilir; ancak bu olanak, yalnızca maddi dünyanın, toplumsallaşmış insanın üretim güçlerine, teknik araçlara ve elde ettikleri genel bilgilere dayanarak dünyayı kendi yaşam süreçlerine katmaları ve bunlara nesne niteliği kazandırmaları sayesinde mümkün olabilir (Buhr M. ve Kosing. A, 1999: 293).

Bu iki tanıma ek olarak nesneyi real ve irreal açıdan incelediğimizde nesnenin farklılık katmanları olduğunu görebiliriz. Öznenin algı sınırları çerçevesinde yöneldiği, her real varlık da, nesnel bir karşılığa sahip olabilir. Yetişken' e göre; nesnenin anlamı genel olarak şöyle tanımlanır:

Nesne, herhangi bir öznenin algılama, düşünme, kavrama, sezme, tasarlama gibi edimler yoluyla kendisine yöneldiği, kendisiyle bağ kurduğu şeydir. Buna göre, genel olarak var olanlar söz konusu olduğunda, duyuya, düşünceye, duyguya vb. her var olan, her bağlantı ve ilişki bize nesne olma olanağına sahiptir. Zaman ve uzamda bir gerçek niteliğiyle var olanlar söz konusu olduğunda, atomun parçacıklarından güneş sistemine kadar, hücrenin bölümlerinden insan organizmasına kadar var olan her şeyi nesne yapabiliriz. Gerçeklik söz konusu olduğunda, biyopsişik ve tarihsel-toplumsal bir varlık olarak insanın etkinliklerini, kurduğu her tür ilişkiyi, bilim, sanat, felsefe vb. alanlarda ortaya koyduğu ürünleri ve bütün bunların tarihini kendimize nesne yapabiliriz. Öte yandan, gerçeklikte görünüşe ulaşmış ya da dışlaştırılmış olan tasarımlar, düşünceler, görüşler, etik değerler (dürüstlük, sevgi, saygı gibi değerler) vb. kadar; gerçeklikte görünüşe ulaşmamış olan duygular, içsel yaşantılar, tasarımlar vb. ayrıca, belli bir zamana uzama bağlı olmak bakımından gerçeklikte yer almayan ideler, kavramlar vb. bize nesne olma olanağına sahiptir. Biz bütün bu sözü edilenlerle duyu, düşünme ya da duygu yoluyla bağ kurduğumuz anda onları kendimize nesne yapmış oluruz. Varolanların nesneleşmesi için; yani bize nesne olması için, onlarla bağ kurmuş olmamız gerekir. Buradan anlaşılacağı gibi var olanların alanı, bize nesne olanların alanından her zaman için daha geniştir ve daha geniş olarak kalacaktır. Çünkü biz varolanların ancak bir bölümünü algılayabiliyor ve biliyoruz (Yetişken, 2009:33).

Nesne kavramının ilk olarak Platon'un mağara alegorisi ile imgesel bir boyuta taşınıldığı düşünülebilir. Buna göre, 'Görünümler Dünyası'¹ *ideaların* varlıktan yoksun kopyasıdır. Ortaçağ Skolastik felsefesine göre ise, tanrıdan bağımsız düşünilemeyen nesne, René Descartes'ın "cogito ergo sum-düşünüyorum öyleyse varım"² sözü ile felsefi açıdan düşünsel bir boyuta taşınmıştır.

Descartes'inözne-nesnekarşıtlığını ortaya koyan ilk düşünür olduğu söylenebilir.

Nesne bilgi etkinliğinin yöneldiği şeydir. Bir fikrin nesnel gerçekliği denince, fikir tarafından temsil edilen şeyin özünü ya da varlığını anlıyorum. Çünkü fikirlerin nesnelere var olduğunu düşündüğümüz her şey, nesnel olarak ya da tasarım olarak fikirlerin kendisinde vardır. İnsan diye devam ediyor Descartes, duyu organları aracılığıyla gerçekten var olan nesnelere algıladığına inanır; ama bunların gerçekliğinden de kuşku duyulabilir. Descartes bunu açık ve seçiklik olarak tanımlar (Lektorsky, 1998: 73).

Descartes'ın her nesneye kuşku ile yaklaştığı ve doğru sonuca ulaşmayı amaçladığı düşünülebilir. Lektorsky; "Bir domates gördüğüm zaman, kuşku duyulabilecek birçok şey vardır. Görmekte olduğum şeyin, ustaca boyanmış bir mum parçası değil de domates olduğundan kuşku duyabilirim" (Lektorsky, 1998: 77). Descartes'tan sonra Alman düşünürü Immanuel Kant, "Bilmek nedir?"³ sorusunu sorarak, "fikir" ve "şey" kavramlarını göreceleştirmiştir. Oizerman Theodor bunun için;

Bu sayede düşüncenin merkezine özne-nesne ilişkisi konmuştur. Nesneyi; öznenin bir maddeye kendi yansımalarını kabul ettirmesi olarak tanımlayarak nesnenin durumuna tam bir açıklık getirmiştir. 'Nesne belli bir sezginin çeşitliliğini, kavramı içinde özetlediğimiz şeydir.' Kant nesnenin düşünülmüş bir şey olduğunu önemle belirtir.(yoksa onu bilemezdik) Kant nesneyi algılamamızı sağlayan iki temel öğeyi kavram ve sezgi olarak tanımlamıştır. Bunları görüngü ve fenomen olarak adlandırır. Kant bu nesnelere Platon gibi idealar demektedir. Ancak Kant, bunların Platonculukla çelişen insan aklının ideleri olduğunu savunur (Theodor, 1998: 230).

XX. yüzyıla gelindiğinde ise endüstriyel yaşamın etkisiyle gelişen sanayileşme ve yeni sosyo kültürel düzenin sonucu olarak yalnızlaşan insan kendini nesnelere boyunduruğu altında bulmuştur. Nesne, özne üzerinden varoluşsal bir boyuta taşınmıştır. Bu duruma Jean Paul Sartre kendine özgü varoluşçu felsefeyle ışık tutmuştur. Sartre ;

¹ Platon'cu düşünceye göre içinde yaşadığımız dünya.

² René Descartes'ın akılcılık felsefesinin kurucu cümlesi.

³ Immanuel Kant'ın bilgi kuramı, nesnel gerçeklik.

Nesne kavramı başkasının ve kendinin varoluşunun nesnel bir varlık olarak kavramayı sağlayan şeydir: ‘Ben, safdilce bir düşünceyle, hiç farkında olmaksızın, nesnel bir varlık olmanın mümkün olduğunu kabul ettiğimde, başkasının varlığını da kabul etmiş olurum, çünkü başka bir özne olmadan ben nasıl nesne olabilirim? Demek ki, başkası, benim için her şeyden önce kendisi için nesne olduğum varlıktır, yani sayesinde nesneliğimi kazandığım varlıktır (Sartre, 2009: 67) der.

Bununla birlikte Sartre, nesne fikrini, bireyin ‘salt özne’ olmak isteği olarak gündeme getirdiğini de belirtir. Sartre’ a göre; “Herhangi bir nesne olmak duygusu değildir; genellikle bir nesne olmak, dünyaya, nesnelere arasına düşmüş olmaktır”(nesnelere halinde var olmasıdır) (Sartre, 2009: 88). Sartre, Dünya’nın varlığını (kendiliğinden oluşan nesnelere) tanımlamaya çalışırken, öznenin bilinçli bir varlık olduğunu savunur. Bununla birlikte varoluşçuluk felsefesinin hümanizmin dışında tutulduğu bir dönemde, varoluşçuluğu hümanizm ile eş tutarak XX. yy. sanatında Modernizm içerisinde nesnel bakışı etkilemiştir. Nesne, XX. yy. sanatını şöyle tanımlamıştır;

Sanatçının ödünç aldığı, birleştirdiği ya da tümüyle yarattığı, bir yapının tümünü ya da bir bölümünü oluşturan üç boyutlu öge olarak tanımlanır. XX. yy. başında, plastik sanatlarda geleneksel estetik sınıflandırmaların aşılması amacıyla, nesne kavramı ortaya atılmıştır. Bu akımın ana ilkeleri, sanat nesnesi, sanayi nesnesi karşıtlığının birleştirilmesi (Bauhaus), sanat eserinin ve sanatçının işlevinin sorgulanması yoluyla nesnenin kavramsallaştırılması (Duchamp’ın Ready-Made’i) nesnelere simgesel ilişkilerinin şiirsel yanının (Gerçeküstücü nesnelere ve assemblajlar) ortaya çıkarılması olarak gözlemlenir. Günlük yaşamın ayrılmaz bir ögesi olan nesne (Yeni ya da kullanılmış, tek başına ya da assemblaj, yığılmış, sıkıştırılmış vb. olarak) ikinci Dünya Savaşı’ndan sonra, çağdaş gerçekliğe bağlı (Pop Art, Yeni Gerçekçilik) bir estetiğin temel ögesini oluşturmuştur. Seyirci üzerinde bir etki yaratmak (Kinetik Sanat) ya da belli bir alan içinde (Çevre) sorgulama amacını güden nesne, bir soruşturma etkileşim sağlamıştır. Yapıtta belge (Örneğin, Boltanski’de) bir eylemin gerçekleşme sürecinde işaret, karmaşık arayışlarda destek (Kavramsal Sanat) ya da işlenmemiş öge (Yoksul Sanat) olarak kullanılmıştır (Larousse, 1986: 8606).

XX. yy’ da endüstriyel üretime geçiş sürecinde içerisinde nesnenin tanımı ve anlamında önemli gelişmeler meydana gelmiştir. Endüstrinin etkisiyle yeni nesnelere üretilirken, insanlar nesnelere bağımlı hale getirilmiştir. Pek çok anlamda teknik gelişmeler meydana gelmiş, tasarım ve dizayn ön plana çıkmış, tüketime dayalı yeni bir sosyo-kültürel dönüşüm başlamıştır.

I.2. Nesnenin Katmanları; İşlev, Teknik, Tasarım

İnsan, ya da insan öncesi varlık başlangıçta nesnelere toplarken keskin uçlu bir taşın yakalanan avı kesmek, parçalamak, ezmek için

dişlerin ve turnakların işlevini gördüğünü bulmuştu (Fischer, 2010: 22).

Worringer'e göre doğa ve sanat ilişkisi Ontolojik açıdan incelenebilir;

Doğa denince, nesnelerin görülebilir olan yüzeyi anlaşılırsa, sanat yapıtı, bağımsız bir organizma olarak, doğanın yanındadır ve doğa ile derinden ve iç özü bakımından herhangi bir ilgisi bulunmaksızın, onun yanında eşdeğerli olarak bulunur. Doğal güzel, gelişme sürecinde, sanat yapıtının değerli bir etkeni, kısmen de, doğrudan doğruya onunda aynıymış gibi görünürse de hiçbir yolda sanat yapıtı için bir koşul olarak kabul edilemez (Worringer, 1985: 11) .

Sanat Ontolojisinde ilk olarak varlık bakımından organik ve inorganik madde görülür. İkinci olarak manevi var olanları yani sanat eserlerini ve ideal olanlar(sayılar, değerler, düşünceler) görülmektedir. Bunlar organik(canlı), inorganik (cansız), reel ve irreal olarak sınıflandırılabilir. İrreal nesne, düşünme nesnesi ilk olarak Platon tarafından incelenmiştir. Düşünce tarihinin ilk sistem filozofunun Platon olduğu düşünülebilir. Platon sistemine *idealar* kuramı adı verilir. Tunalı Platon' un sistemini şöyle özetler;

Platon iki evren olduğu düşüncesinde hareket eder. Biri içinde yaşadığımız ve duygularımızla kavradığımız görünüşler dünyası, diğeri de düşüncede var olan idealar dünyasıdır. Asıl varlık dünyası idealar dünyasıdır. Görünüşler dünyası ise ideaların varlıktan yoksun kopyasıdır. İdealar varlığın özleri ve örnekleri, görünüşleri ise bunların gölge ve kopyalarıdır (Tunalı, 2012: 21).

Görme algısı ile kavradığımız taş, zihnimde bulunan taş ideasının varlıktan yoksun bir kopyasıdır. Taş bilgisi görme duyma değil, zihnimde taş ideasına dayanır. Wilhelm Worringer; özdeşleyim estetik yaşantının şartı olarak; "tatminini organik olanın güzelliğinde elde etmesine karşılık, aynı şekilde soyutlama iç tepisi de aradığı güzelliği, hayatı reddeden inorganik şeylerden, kristal çeşidinden şeylerde, ya da genel olarak dendiğinde, bütün soyut konumluluklarda ve zorunluluklarda bulur." (Worringer, 1985: 12). Ontolojiye göre, plastik sanatlarda, özellikle heykel ve resimde nesne kendi içerisinde farklılıklar gösterir. Nicolai Hartman sanat eserinin varlığını real ve irreal olarak ayırmıştır. İsmail Tunalı Hartman' dan yola çıkarak bunu reel ön-yapı ve irreal arka-yapı olarak aktarır bizlere. İsmail Tunalı, Michelangelo'nun ünlü Musa Heykeli'ni ele alarak bu tabakalaşmayı daha yakından ve daha somut olarak açıklar.

Heykel, ilkin bize bir real ön-yapı olarak kendini veriyor. Bu da, onun taş kütesidir. Ama eser yalnız böyle bir taş kütesinden ibaret değildir; bunun üzerinde bir irreal tabaka geliyor. Bu irreal

tabakada, oturan ve hafif sola dönmüş, sağ elinde bir kitap taşıyan bir insan figürü görülür. Bir insan figürü olarak eser, gerçek bir insan değil, ama bir irreal figürü gösteriyor. Çünkü taş kütlelerinde görünüşe ulaşan bu insan figürü, gerçek değil, ama "görünüş" halindeki bir figürdür. Burada tasvir edilen bir insan figürü ve yine tasvir edilen bir olay vardır. Bu irreal yapının ilk somut tabakası bize göre tasvir edilen bir insan biçimidir (Tunalı, 2011: 154).

Bilinçten bağımsız olarak gerçekleşen kendinde nesne(gerçek nesne); gerçeklik olarak dış dünyanın bir parçasıdır. Bu nesnelere algı sürecimizden geçirip (tasarlayarak) kendimize mal ederiz. Bu aşamadan sonra yer çekiminden, ışığa, gökyüzüne, arabadan, masaya hatta bir taşa kadar her şey bizim tasarımıımız olabilir.

Arthur Schopenhauer öznenin nesnel dünyayı daima bir tasarım olarak gördüğünü savunmuştur. Algı sürecimize aldığımız dış dünyayı gerçekleştirir ve tasarımıımız oluruz. Schopenhauer'a bu açıdan bakarsak, onun dediği gibi; "Dünya benim tasarımıımızdır". "Buna göre, tasarım, insanın nesnelere kurduğu en temel iletişim kipidir (modus) modelidir" (Tunalı, 2012: 21). Günümüz insanı, teknoloji dünyasında yaşamaktadır. Bu dünyaya karşı özgür ve yaratıcı olmak çok zor gözükmektedir. Varolan dünyaya karşı sanal dünya daha çok ilgimizi çekmektedir.Özne tasarımıınıgerçekleştirebilmek için yeterli teknik bilgiye sahip değil ise yetersiz kalır (ilk çağlarda organlarının yerine kullandığı bir balta, ok, mızrak gibi) ve kendisini tamamlayamaz. Teknik konusundaki bu bilgi gereksinimi teknik nesnenin oluşmasını sağlamıştır. Çağımızın gelişmesinde endüstri ve makine çağının çok büyük etkisi olmuştur. O halde, geçmişten günümüze yaşamımızı etkileyen teknik ve onun ürünü olan endüstri nedir? Tunalı' nın buna yanıtı şudur;

Teknik sözcüğü , 'beceri, sanat' anlamına gelen Grekçe 'tekhne' sözcüğünden türemiştir; Latince'de ise 'sanat, zanaat' anlamına gelen art sözcüğüyle karşılanmıştır. Teknik genel anlamıyla, doğada hazır olarak bulduğumuz nesnelere, gereksinimlerimizi karşılayan aletlere ve resim, heykel, edebiyat gibi sanat yapıtlarına dönüştürülmesidir. İnsanın tinsel varlığından doğaya kattığı yapay bir varlıktır. Bütün insanlıklar ve uygarlıklar tarihi, daha işlevsel ve daha yetkin aletlerin bulunması ve kullanılması yönünde ilerlemektedir. "Teknik bir yapay doğadır; ama aynı zamanda gerçekliğe katılma kategorisi içinde varlık kazanan bir tasarımıımızdır. Makinenin doğa dışı, tasarımıımsal varlığı maddi bir nesneye dayanır. Bu açıdan bakıldığında, teknik ve sanat yapıtları arasında belli bir yakınlığın olduğu görülür. Ancak bu yakınlık, onların yapay varlıklar olmalarından ileri gelir. Bu bakımdan, her ikisi de doğayı, doğa gerçekliğini aşar. Ancak bu gerçekliği aşmak hiçbir zaman gerçekliğin tümüyle dışına çıkma anlamına gelmez. Onlar bir yanıyla gerçek dışı (irreal), diğer yanıyla da gerçektir (realdır). Buradan şöyle bir durum ortaya çıkar: Teknik ve sanat gerçekliğe katılır ve gerçeklikten pay alırlar: Her ikisi de gerçekliğe katılır; her ikisinin de estetik olması ilkesel olarak mümkündür; her ikisi de güzelliğe sahip olabilir (Tunalı, 2012: 29-34).

İnsan, ilk başta amacını gerçekleştirebilmek için doğayı bir araç olarak kullanmış, cansız(inorganik) bir nesneyi olduğu gibi kullanmayı ona bir biçim verilebileceğini bulmuştur. Nesne bir karşılaşmanın sonucu olarak ortaya çıkmış, özne duyumsal algıları ile bu karşılaşmaları bizzat yaşayarak öğrenmiştir. Özne, nesnesi ile karşılaşırken, kendisi ile de karşılaşır ve kendisini tinsel bir etkinliğin içerisinde bulur. Özne ve nesnenin bu uzlaşması sayesinde insan ilk kez deneyimlediği yabancı bir varoluşsal durumun içerisinde bulur kendisini. Yaşadığı sorunlar ve seçimleri ile kendini hiç bilmediği nesnede var etme çabası görülür. Bu sayede insan öznelenirken çevresini nesnelleştirir. Artık neredeyse insanlaşmış olan varlık, nesnelere eline alıp onları alet olarak kullanmaya başladığı zaman, elleri ile bu taşları değiştirip onlara biçim vereceğini anlayabilecek duruma gelmiştir. Böylece insan doğayı yansımaya başlamıştır (Fischer, 2010: 23).



Görsel 1. Vize Ovasında yakın geçmişte bulunan 6000 yıllık taş balta / Kırklareli Müzesi <http://www.vize.bel.tr/Vize-nin-Tarihi.html>, Erişim: 17.7.2014.

İlkel insan daha çok doğayı taklit etmiştir ve estetik bir ilgiye sahip değildir. Bu nedenle yaşamsal faaliyetlerini gidermek için çevresini gözlemlemiş ve nesnelere kendi amacına

uyarlamıştır. Bu doğrultuda nesnelere öznenin birer parçası haline gelmiştir. Worringer bunu doğayı taklit etme içtepesi olarak tanımlamıştır;

Doğayı taklit etme içtepesi, insanın bu temelli ihtiyacı, asıl estetik alanının dışında kalır ve bu ihtiyacın giderilmesinde ilke bakımından sanatla hiçbir ilgisi yoktur. İlkel taklit içtepesi bütün çağlarda egemen olmuştur. Ve bu içtepe tarihi, estetik bir önemi olmayan bir el ustalığı tarihidir. Daha en eski çağlarda bile bu içtepe, asıl sanat içtepesinden ayrı tutulmuştur; bu ilkel taklit içtepesi, özellikle küçük el sanatlarında, küçük putlar (idol) ve semboller sanatında, tatminini bulur; bu put ve semboller, daha önceki bütün çağlardan tanıyoruz; bunlar, ait oldukları budunların sanat içtepesinin dile geldiği yaratmalar ile çoğu doğrudan çelişiktirler (Worringer, 1985: 19). Örneğin Mısır’da taklit içtepesi ile sanat içtepesi aynı zamanda, birbirinden ayrı olarak yan yana yürümüştür (Worringer, 1985: 20). İlkel budunların sanat istemi – onlarda genel olarak böyle bir sanat istemi varsa - , sonra bütün ilkel sanat çağlarının sanat istemi ve son olarak dagelişmiş belli doğu uygar budunlarının sanat istemi soyut eğilimi gösterir (Worringer, 1985: 22).

Kendini gözlemlemeye başlayan özne doğal bir içtepe bakışla nesnesini soyutlamaya başlamıştır. Nesnenin soyutlama durumu için Worringer ;

İnsanla dış dünya olayları arasında soyutlama içtepesi, insanın dış dünya olayları karşısında duyduğu büyük bir içtepe huzursuzluğunu gösterir. Ve kuvvetle bir dengeye bürünen düşünceleriyle dinsel bir ilgi kurar. Bu duruma büyük tinsel uzay korkusu denir. Tibull’ un tanrı evrende ilk olarak korkuyu yarattı dediği gibi bizde sanat yaratmasının kaynağı olarak aynı korku duygusunu kabul ediyoruz (Worringer, 1985: 23).

Bu içtepe bakışın nedenlerinden biri insanın üretmeye başlaması ve görünen şeylerin ötesinde görünmeyeni de düşünmeye başlamasıdır. İnsan araçlar yolu ile öznelenmiştir. “Oldukça gelişmiş bir canlı varlık, doğal nesnelere çalışarak insan olmuş, nesnelere de bu yolda kullanılarak araçlaşmıştır” (Fischer, 2010: 17-18). İnsanın nesnelere araç haline getirmesi onu diğer canlılardan ayıran en büyük özelliğidir.

Bazı canlılar insanlar gibi zamanla kendilerini araç olarak kullanmışlardır. Örneğin; beslenmek için gövde ve pençelerini kullanarak, bunu bir tür silah olarak araç haline dönüştürmüşlerdir. İnsan bunların ötesinde elleri ile ön plana çıkmış, elleri ve aklı ile olan uyumu onu diğer canlılardan bir adım öteye itmiştir. İnsan bu sayede benzetmeyle yeni araçlar üretmiş ve soyutlama yoluna gitmiştir. Fischer bu durum şu şekilde açıklar;

Değişik türlerde yüzlerce duruma göre araç her biri ayrı bir işaretle belirtilebiliyordu, ama örneğe göre birkaç alet çıkınca bunları belli bir işaret, bir ad belirlemek hem kolaydı, hem de gerekliydi. Böylece ilk soyutlama, ilk kavramsal biçim araçları kendileriyle sağlanmıştı: Tarih öncesi insan tek tek ayrı baltalardan hepsinin ortak niteliğini (balta olma niteliğini) soyutlamıştı. Böylece da balta kavramını bulmuştu. İnsan beyni artık hiçbir şeyi sadece gördüğü gibi düşünmüyordu; çalışma yaşantısı yüzünden doğanın yasalarını da düşünebiliyor, nedensel ilişkileri hesap edebiliyordu. Örneğin, kaslardaki gücün bir araca oradan da işleyen bir nesneye aktarılabilceği ya da sürtünmenin ısı çıkarabileceğini biliyordu. İnsan yavaş yavaş nesnelere kendisi arasında bir yakınlık kurmuş, bu nesnelere doğadaki sesleri öykünerek onları doğadan alınma adlar vermiştir (Fischer,2010: 25).

İnsan ilk başta araca öykünerek ikinci bir alet yapmış, böylelikle de aynı ölçüde yararlı yeni bir alet ortaya çıkarmıştır. Böylece bir şeyin benzerini yapmak, insana nesnelere üzerinde bir güç kazandırmıştır. Bu benzetme yoluyla yapılan nesneye ilk üretim nesnesi denir. Bu sayede "nesne" kültürlerarası bir etkileşimin de yolunu açarak, kültürel nesnelere oluşturmaya başlamıştır. Aynı zamanda özne ile nesne bağ kurarak insanların yaşamını kolaylaştıran bir araç olmuştur. Bu bağ ilişkisini ve yaratma ilişkisini Tunalı şöyle tanımlar;

Yaratma, genelde insanın hazır olarak bulduğu doğal varlığını, insanın kendi insansal – tinsel varlığını katması demektir. Yaratmak, insanın doğal varlığına insansal bir katkısıdır. Buna karşılık, empirik dünya, nesnelere dünyası, tinsellikten yoksun bir madde dünyasıdır. Böyle bir tinselleştirme maddeye biçim (form) verme ile sonuçlanmıştır. Çünkü formun kaynağı tinsel varlıktır (Tunalı,2012: 65).

Özne ve nesnelere girmiş olduğu bu bağ sayesinde oluşan yaratma edimi bizi diğer varlıklardan ayıran olgudur ve günümüze kadar ulaşan birçok nesnenin oluşma sebebidir. Yetişken' e göre; sanatçı, yaratıcı etkinliğini gerçekleştirirken başlıca üç tür nesne ile bağ kurmaktadır, bunlar, mevcut nesne, sanatçının kendi zihinsel nesnesi ve tamamlanmamış yapıt olarak nesnedir.

Bunlardan mevcut nesne, sanatçının sanatsal etkinliğine kaynaklık eden ve bu etkinliğini gerçekleştirmek için kendine yöneldiği nesnedir. Sanatçıya nesne olma olanağına sahip olan her şey, onun mevcut nesnesinin kapsamına girmektedir. Sanatçının yaratma etkinliğinin bir diğer nesnesi olan sanatçının kendi zihinsel nesnesidir. Bu nesne, bir içerik ve biçim bütünlüğü olarak zaman ve uzamda henüz gerçekleştirilmemiş olan ve sanatçının zihninde bir olanaklar bütünlüğü olarak oluşturulan nesnedir. Bu özel nesne, sanatçısı onunla hayal etme, sezme, tasarımlama, iç duyuyu ve düşünme ile görme gibi edimler yoluyla bütünleşerek bağ kurduğu sürece ve sanatçısı onu zihninde planlayıp düzenleyip canlandırdığı sürece vardır. Sanatçının yaratma etkinliğinin bir başka nesnesi ise, henüz tamamlanmamış olan yapıttır. Yapıt, sanatçıdan bağımsız değilse de, aynı zamanda başkalarının da nesnesidir. Kafka' nın bitmemiş "Amerika"sı, "Şato"sı; Beethoven' in "Bitmemiş Senfoni"sı; Michelangelo'nun bitmemiş heykelleri buna birer örnektir (Yetişken, 2009: 51-52-53-54).

İnsan doğayı değiştirerek ona üstünlük sağlamaya çalışır. Bunu da çalışma eylemi ile gerçekleştirir. “Doğa üzerinde büyü gücünü kullanmayı da tasarlar insan. Büyü yolu ile nesnelere değiştirmeyi onlara yeni biçimler vermeyi kurar. Gerçeklikte çalışma neyse insan kafasındaki bu tasarlama da odur” (Fischer, 2010: 17). İnsan çalışmasıyla dünyayı dönüştürür. Bir nesneyi doğanın içinden seçip onu adlandırarak başka insanların kullanabileceği bir alet olarak ortaya koyar.

I. 2.a.Kültür nesnesi, Temsil nesnesi

‘İnsan neredeyeni yaratırsa, o canlı oluyor’(Schinkel).⁴

Bir toplumun ürettiği ve kuşaktan kuşağa aktardığı her türlü nesne bir kültüre aittir. Bu nesnelere maddi ve manevi olarak ikiye ayırabilir. Real, gerçek nesnelere, yaşam alanları (binalar, tapınaklar, yerleşim yerleri vb.) her türlü araç gereç gibi nesnelere olarak çoğaltılabilir. İrreel olarak ise, düşünce biçimleri, inançlar ve gelenekler vb. olarak nitelendirilebilir. Kültür nesnesi gerek reel gerekse irreel olsun kültür adı altında birleştiğinde bir birlikteliğin ürünüdür ve birbirini destekleyen şeylerdir. Kültür nesnesi sosyal bir yapıya sahiptir ve bu sayede kuşaktan kuşağa aktarılır. Felsefe sözlüğünde;

Maddi ve manevi ürünler, her ne kadar kültürün önemli birer ögesi iseler de, kültür, yalnızca bu öğelerin basit bir toplamından ibaret olmayıp, insanların yaratıcı güçlerinin tarihsel gelişim düzeyleri ile, bu yaratıcı güçlerin ortaya çıkıp geliştikleri toplumsal biçimleri ve bu yaratıcı güçlerin hem maddileşmesi hem de ifadesi olan maddi ve manevi kazanımları arasındaki toplumsal karşılıklı etki sürecinin de sonucudurlar. Kültürün temel konusu, insanın yeteneklerinin, becerilerinin ve yetilerinin ortaya konup her yanıyla geliştirilmesi, doğanın ve toplumsal yaşam sürecinin bilinçli olarak denetlenmesini sağlayan insanın varlık güçlerinin serpilip olgunlaştırılmasıdır. Bu nedenle gerek maddi üretim alanında, gerekse bilim, sanat, eğitim vb. çeşitli alanlarda, kısacası üreten insanların tümü kültürün yaratıcısıdır (Buhr M. ve Kosing. A, 1991: 259).

Nesneyi kültür tarihi açısından incelediğimizde; dinin, ideolojilerin, sanatın tarihe ve nesnelere etki ettiği görülmektedir. "İnsanlık tarihi, büyük bölümler halinde üç önemli kültür dönemine ayrılır. Bunlar, yağma kültürü, tarım kültürü ve bilimsel teknoloji kültürüdür" (Turani, 1992: 10). Bu dönemler içerisinde nesne kültüre ve yaşama etki etmiştir. Örneğin

⁴ Karl Friedrich Schinkel, Alman mimar, ressam, tasarımcı...

Mısır' da piramitler ölen kişinin üzerini tümsekle kapatan bir kültürün ürünü olarak doğmuştur. Bunlar inancın yarattığı nesnelere dir. Firavunların mezarı olarak inşa edilen bu yapılar araştırmacılara göre; güç, ihtişam ve ölümsüzlük isteği yüzünden yükselmiştir.

Piramitler Mısırlıların kendisini bir nesnede var etme çabasının bir örneğidir.

Benzer biçimde semavi dinlerin (Tapınak, Cami, Kilise, Bazilika vb.) tanrıya hizmet etmek ve tanrının gücünün temsili olarak büyük ölçekli eserler yapılmıştır. Örneğin Ayasofya Bazilikası Bizans sanatının ana örneklerinden birisidir. Ayasofya yaklaşık 32 m çapındaki kubbesi ve ihtişamlı yapısı ile dönemin inanç ve kültür ilişkisinin nesnellik kazanan bir yapıdır. Turani' ye göre;

Batı bazilikalarında insan, yapı içine girince durmak değil, yürümek gereğini duyar. Burada ise, durma hissi içinde kalır. Bu nokta batılılarca çok değişik şekilde yorumlanmıştır. Batılı ve doğulunun, benimsedikleri bazilikaya da merkezi yapıya göre bir mizaca sahip oldukları, yani batılının aktif, doğulunun ise pasif olması bundan dolayıdır denilmektedir. Bazilika, öbür dünyanın tanrı evi olarak değerlendirilmiştir. Helenistik devrin mysterien kulte denilen gizli dinlerini (İsis ve Mithra) amacı tanrıya ulaşmak ve ölümsüz olmaktır. İşte Bizans, antik tapınak kavramını, yani ' Tanrı Evi'ni benimsemiştir (Turani, 1992: 207).

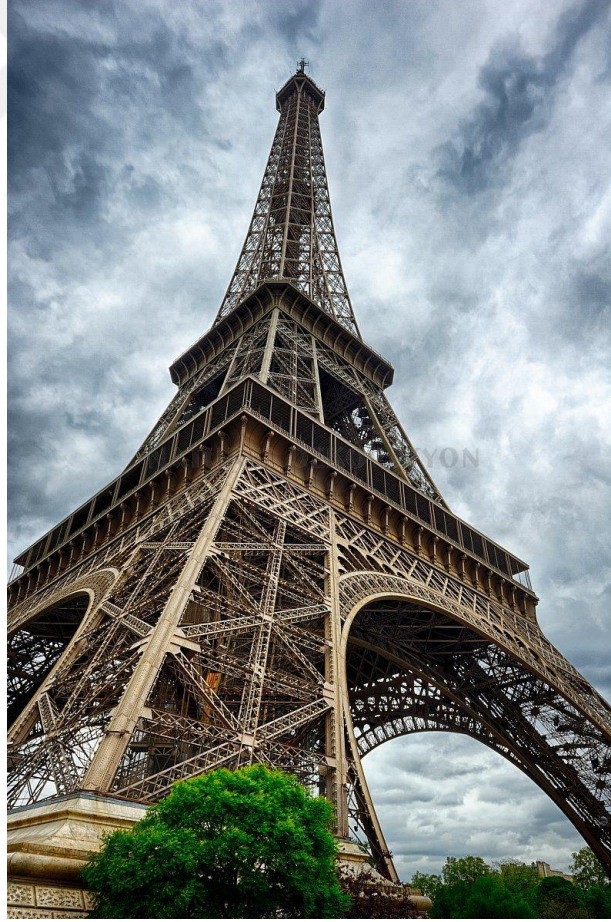


Görsel 2. Ayasofya, 532-537.

<https://ioanmuntean.wordpress.com/page/6/>, Erişim:10.10.2014.

XIX. yüzyıla gelindiğinde teknoloji ve endüstrinin gelişmesine paralel olarak beton ve demir gibi malzemeler kullanılmaya başlanmıştır. Bu sayede sağlam konstrüksiyonlar yapının bir parçası olmuş ve nesnel bakışı etkilemiştir. Bu bakış açısı sanat alanında (özellikle heykel alanında) ileride çok yönlü olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda tekniğin ve malzemenin getirdiği olanaklar sayesinde Paris'te inşa edilen Eyfel Kulesi Fransa'nın simgesi haline gelmiştir.

Eserin amacı, o tarihe kadar dünyada hiçbir yapının ulaşamadığı bir yüksekliğe ulaşması idi. O çağa kadar sergi salonları ve kitaplıklar gibi yapılar, yani mantıklı, fonksiyonel yapılar inşa edilmiş idi. Fakat bu hususta Gustave Eiffel; 'katiyetle inanıyorum ki benim kulem kendine has bir güzelliğe sahip olacak 'diyordu. Aslında bu kule tekniğin gücünü ortaya koyacaktı (Turani, 1992: 525).



Görsel 3. Gustave Eiffel, EyfelKulesi, 1887-1889.

<http://greenerlove.blogspot.com.tr/2015/08/l-amour-paris-city-called-love.html>, Eriřim:

10.10.2014

Eyfel kulesinin yanı sıra insanların ihtiyalarına karřılamak için büyük alışveriş merkezleri inşa edilmiştir. Çağın ihtiyaları ve tüketimi doğrultusunda oluşan bu nesnelere sayesinde yeni bir kültürün inşa edilmiş olduđu düşünülebilir.

Mimari yapıların dışında kültürün aktarılması ve işlevsel olarak kurgulanmasında nesnelere önemli görevler üstlenmiştir. Günlük hayata ilişkin nesnelere olarak tanımlayabileceğimiz bu nesnelere, özellikle pahalı ve ayrıcalıklı nesnelere. Örneğin bir buzdolabı, ya da tost makinesi ulaşılması zor nesnelere iken günümüzde bu ayırım yok olmuştur. Bir bulaşık makinesi, buzdolabı bir seri üretim nesnesi olarak evlerimize girmiş ve hayatımızı kolaylařtıran nesnelere olarak hayatımızın parçası olmuştur. Bilgin' e göre;

İnsan-doğaya mücadelesi, insan ihtiyaları eşya veya üretim-tüketim ilişkisine de model olmuştur. İnsan, doğal içtepileri, fiziksel ve meta-fiziksel ihtiyaları tarafından üretime itildiği, bir üretme içgüdüsünün bulunduđu, tüketimin hem bu dürtüyü, hem de eşyayı yarattığı görüşüne varılmıştır (Bilgin, 1991:22).

İnsanın ihtiyaları ve içinde bulunduğumuz yüzyılın getirileri, nesnelere dijital ve mekanik bir çağın habercisi olmuştur. Bu sayede oluşan en büyük kültür nesnesinin bilgisayar olduđu söylenebilir. Dijital bir çağın habercisi olan bilgisayar nesnesinin sınırlarının sorgulanmasına neden olurken, nesnelere dijital imgeler yaratmamıza olanak sunmuştur. Bu kültürün ilk örnekleri mağara resimlerindeki kadar eskidir. "Mağararesimleri, sadece grafik hikâyeye anlatmanın bazı ilk örnekleri değil, bunun yanı sıra, izleyicilerin sürece dâhil olduđu en erken örneklerini de oluşturduđu ileri sürülebilir" (Wands, 2006: 20). Aynı zamanda geleceğin habercisi olduđu için gelecek kadar yenidir. Bilim kurgu filmler, dijital oyunlar, sosyal medya, simülasyonlar, üç boyutlu ve dört boyutlu yazıcılar, protez organlar, nano-teknoloji, kinetik ve mekatronik robotlar, bilişim ve iletişim, internet, elektronik ortam vb. Bu açıdan bakıldığında bu çağda üretilen nesnelere endüstri devrinden gelecekte neye evirileceğimizin ipuçlarını vermektedir bizlere. Bu kültürün temellerini atan nesnelere;

Bilgisayar devriminin temellerini oluşturan altyapı, gerçek anlamıyla on dokuzuncu yüzyılda, bilimsel ilerlemelerle icatlara bolca rastlandığı bir dönemde yerleşmişti. 1834'te Charles Babbage, bugünkü bilgisayarların hemen her yönünü önceleyen otomatik hesaplamalar için uygun, elle çalıştırılan, mekanik bir makine olan Analitik Motor'u tasarlamıştır. Telgraf ve mors alfabesinin

(ilkel bir ikili haberleşme sisteminin öncüsü) icadı, ilk klavyenin(ilk başta daktilo için) tasarlanması ve 1888'de Alexander Graham Bell'in telefonu icadıyla. Ek olarak, George Eastman 1888'de Kodak kamerasını ve film makarasını bulmuş, bu da 1895'te George Melies'in kare kare çekimle yaratılan animasyonu icat etmesinin yolunu açmıştı. Söz konusu ilerlemeler mekanik ve elektronik medya çağını müjdelemekteydi (Wands, 2006: 20).



Görsel 4. Bir IBM PC, 1980.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar>,Erişim: 1.1.2015.

2.BÖLÜM

GÜNÜMÜZ SANAT NESNESİNİN DEĞİŞİM SÜRECİ

II.1. XIX. ve XX. Yüzyılda Sanatında Nesnenin Anlamı

Sanayi Devrimi ile birlikte, sanatçıların çalışma biçimi ve üretim nesnelere bakış açıları değişmiştir. XIX. yy. sanatında doğa tasvirinin baskın olduğu bir dönemden, Romantizm'den Gerçekçiliğe giden yolun kapıları açılmıştır. Bu süreci öngörerek harekete geçen öncü sanatçı olarak kabul edebileceğimiz sanatçı Gustave Courbet'dir. Gerçekçilik akımının kurucusu olan Courbet, güzellik yerine gerçeği aradığını söyleyerek yola koyulmuştur. Courbet, Realizm Manifestosunda; Sanattaki amacının kendi anlayışına göre zamanın görüşünü, fikirlerini yansıtmak, yalnız sanatçı değil, insan olmak ve kısaca, yaşayan sanat yapmak şeklinde açıklamıştır (Kınay, 1993: 172).

XIX. yy'da ortaya çıkan bir başka diğer büyük sanat hareketi İzlenimciliktir. İzlenimcilere göre nesnenin biçiminin yerine, ışık ve gölge ile ilişkisi ön plana çıkmıştır. İzlenimciler Klasik betimlemenin yerine, görünen nesnelerin özelliklerinin dışında, ışıkta dağılan renk kompozisyonlarını keşfetmiş, kendi izlenimlerini görünenin ötesine taşımışlardır (Görsel 5).



Görsel 5. Claude Monet, Japon Köprüsü, 1896.

<http://www.4-construction.com/up/images/featured/art/01-the-japanese-bridge-the-bridge-over-the-water-lily-pond.jpg>.Erişim: 5.2.2015.

Realizm ve İzlenimcilikle birlikte değişen bu bakış açıları üzerinden, Fransız heykeltıraş Auguste Rodin geleneksel heykelin dışında yeni arayışlara girmiştir. Rodin'e kadar sanatta geleneksel heykelde kutsal kitaptan alınan temalar ve dinsel içerik ön plandayken Rodin ile birlikte duygu nesnede ifade bulmuş ve yeni bir döneme geçilmiştir. Örneğin Cehennemin Kapısı ve Balzac Anıtlarını yapmadan önce yıllarca konusunu araştırmış, plastik, politik ve tarihsel malzeme toplamış ve sonra bunları bir araya getirerek eserlerini oluşturmuştur. Rodin heykelin bir bütün olduğunu savunuyordu, "boşluğun ve kütleli-topak parçalarının sanatı" (Lynton, 1982: 18) olarak nitelendirmiş, ruhun sonsuz tutkusunu ve heyecanını biçime dönüştürerek duyguyu nesnede var etme çabasına girişmiştir (Görsel 6). Bu sayede çağın sanat nesnesine olan bakışını farklı bir boyuta taşımıştır. Görülen nesnelere benzetmek yerine sanatçının hayalindeki biçimi gerçekleştirmeyi amaç edinmiş, dramatikliği vurgulayan biçimi ile modern heykeltıraşlığa büyük katkılarda bulunmuştur.



Görsel 6. Auguste Rodin, Düşünen Adam, 1879-1889, Bronz.

<http://media-2.web.britannica.com/eb-media/13/102413-004-38AECE79.jpg>, Erişim:
5.2.2015.

Rodin'in nesneye karşı bu tutumuna karşılık, bir tür gerçeklik duygusunu öne çıkarmaya çalışan Constantin Brancusi ise, görünen nesnenin ötesinde nesnenin özünü irdelemiştir. Brancusi Mısır heykellerinde olduğu gibi, kütleyi heykelin bir parçası olarak kabul edip kendi sanatına uyarlamıştır. Heykele ait olan kaideyi eserin bir parçası kabul edip soyut nesnenin sınırlarını zorlamaya çalışmıştır. Soyut sınırlara dayanmış nesnel çalışmalar ortaya koyarken, "heykelde yalınlaştırma ve bütünsellik fikrinin insanı daha geniş çağrışımlara götürdüğünü fark etmiştir" (Bilge, 1997: 29). Bu bağlamda Brancusi' nin nesnede var etmeye çalıştığı yalınlık fikrinin nesneye ve gerçekliğe olan bakışı değiştirmiş olduğu düşünülebilir (Görsel 7).



Görsel 7. Constantin Brancusi, Kuş, 1926, Bronz.

http://www.cameraposition.com/wp-content/uploads/2012/05/76.2553.51_ph_web.jpg,

Erişim: 8.3.2015.

Bu yaklaşımlar ve endüstriyel deneyimin sonucunda doğayla bağlarını koparan sanatın sınırları genişlemeye başlamıştır. Modernizm olarak adlandırılan bu dönem birçok yeniliğe beraberinde getirmiştir. Söz konusu anlayış, sanat ve zanaatı bir arada sunmayı amaçlamıştır. Bu anlayış kendini Modernizm’ de bulur. Modernizmin ilk izlenimlerini doğadan alsa bile giderek doğanın etkisini azaltmış olduğu ya da yok etmiş olduğu görülür. Modernizmin ilericiliği ve yeni bir kültür oluşturmadaki arayışı, kendisini endüstrinin içinde bulmuştur. Mekanik ve seri üretimin içinde İnsan makineleşmiş, her şeyin pürüzsüz olduğu bu dünyada sanatçı ilkel ve kaba olana ilgi duymaya başlamıştır. İlkel sanat, sanatçı için kalabalıklardan ve teknolojiden sıyrılıp sanatçının kendini özgür hissedebileceği yeni bir dünyanın izlerini taşımaktaydı. Burada üretilen nesnelere günümüz sanatının da temellerini atmış, ‘birçok yenilik, eserlerin maddesini oluşturan yeni malzemelerin kullanıldığı sırada ortaya çıkmıştır’ (Turani, 1992: 551). Sanat alanında bu büyük devrim 1910’larda Kübizm ile başlamış ve onu

izleyen soyut sanatla tamamlanmıştır' (İpşirođlu, 2011: 9). K bizm ile ifade  zg rl đ n  geniřleten sanat lar nesnelere ger ek anlamlarından koparıp, yeniden adlandırmaya bařlamıřlardır. K bizm sanat larıg r lenin  tesinde, nesnelere  z n  yakalamayı ama lamıřlardır. Georges Braque'ın kolajlarını, Pablo Picasso'nun toplama nesnelere buna  rneklendirilebilir. "Onlar nesnelere dıř g r n m  deđil,  z n , deđiřmeyen yapısını vermek istiyorlardı"(İpşirođlu, 2011:26). K bist sanat ların resimlerine malzeme olarak k đit, muřamba, karton ve teneke gibi malzemeler (nesnelere) yapıřtırdıkları, toz boya, kum, talař karıřtırdıkları ve  alıřmalarında farklı teknikleri bir arada kullandıkları g r l r. K bizm ile ortaya  ıkan kolaj tekniđi bir ok sanat hareketinin kullanılmıřtır. Kahraman'a g re;

Modernizm, nesneyi kendisine eksen almıřtır, ama kesinlikle onu irdelemekten, ona dokunmaktan yana olan bir sistemattir. Modernizmin nesne tutkusu vardır, bu tutku onu (nesneyi) ařkınladıřtır ancak onu fetiřleřtirir. Bu y zden, modernizmin ekseninde geliřmiř sanatsal ifadelerin  nemli bir b l m  nesnenin tartıřmasına y neliktir. Onların bařında da K bizm gelir (Kahraman, 2002: 12).

Bu refleksler sanatı paha bi ilemez, biricik, g renlere meydan okuma olarak da g r lebilir.  rneđin, Picasso, yaratı kaynađı olarak   pleri g steriyor ve sıradan atık nesnelere toplayarak bunları canlı birer sanat nesnesine d n řt r yordu. Bir bisiklet selesiyle gidonunu bođa bařına (G rsel 8), bir oyuncak arabayı maymun y z ne, tahta par alarını, insan fig rlereine  evirmiřtir. 'Sanatta soylu soysuz malzeme yoktur', diyen Picasso, en sıradan malzemeyi bile sanatsal bir yapıta d n řt r r.



Görsel 8. Pablo Picasso,Boğa Başı,1942, Hazır Nesnelere.

<https://ademyavas.files.wordpress.com/2012/11/bull.jpg>,Erişim: 10.5.2015.

Picasso'nun nesnelere karşı olan bu yaklaşımını Marcel Duchamp başka bir boyuta taşır. Duchamp, 'hazır yapımlar' üreterek, düşünülmüş eserler üretmeye başlamıştır. Duchamp nesneye karşı estetik bakış açısını etkileyerek kavramların sorgulanmasına neden olmuştur. 1917 yılında, bir sergiyeRichard Mutt takma ismiyle, bir pisuar göndererek nesnenin anlamını sınır noktasına taşımıştır.

Duchamp'ın bu girişimini Donald Kuspit şöyle açıklar;

Sanat eserleri tamamen ticarileştiğinde, yani meta kimliği estetikliğe karşı tam bir üstünlük elde edip onu kendi içinde erittiğinde ve böylece pahalı bir yapıta eleştirelilikten uzak bir biçimde estetik önem ve manevi değer bahsedildiğinde, sanat eserleri gündelik el ürünleri haline gelerek Duchamp' a göre 'yaratıcı edimin' özünü oluşturan 'estetik ozmos' u tersine çevirmektedir. Sanatçı duygularını katarak ölü malzemeyi sanatsal yaşama döndürür. Duchamp'ı asıl ilgilendiren bir bakıma sanat eserinden çok, sanat eserini yaratan yaratıcı edimin kendisidir. Bu düşüncesiyle estetik yargıdan kurtulmak istemektedir. Hazır nesne, dış dünyayla bağlantı kurmasını sağlamaya

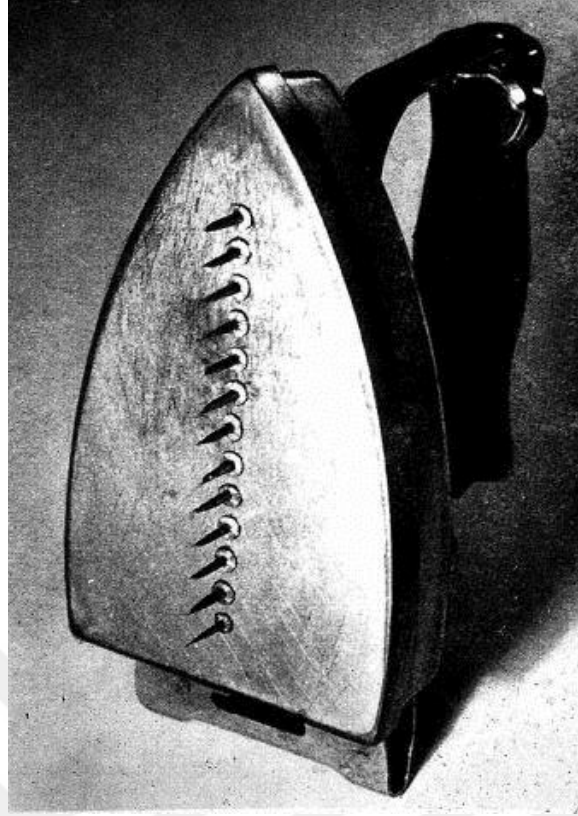
yönelik her türlü girişimin üstesinden gelir, sanatçının iç dünyasının aracı ve simgesi olmayı sürdürür (Kuspit, 2004: 35).



Görsel 9. Richard Mutt (Marcel Duchamp), Çeşme, 1917, Hazır Nesne.

<http://blog.kavrakoglu.com/wp-content/uploads/2014/04/nnn.png>, Erişim: 10.5.2015.

Duchamp'ın da içinde bulunduğu ve Kübizmden sonra ortaya çıkan Dada hareketi, XX. yüzyılın en önemli sanat hareketlerinden birisi olmuştur. Kurucularından birisi olan Tristan Tzara 1916 yılında Zürih' te bu hareketi başlatmış, hareket sanat dünyasına buradan yayılmıştır. Dada hareketinin özgürlükçü ve her şeye karşı olan tavrı ve duruşu Duchamp ile özdeşleşen "Ready-Made" kavramını doğurmuştur. Duchamp' la sıradan nesnelere yerleri ve anlamları değiştirilerek nesnelere yeni anlamlar içerisinde sunulmaya başlanmıştır. Dada hareketinin içerisinde olan ve bu tavrı benimseyen ilk sanatçı kuşkusuz kiAmerikalı sanatçı Man Ray'dir. Dada'nın özgürlükçü tavrı ile kendisini hiçbir kalıba sokmayan Man Ray, fotoğraf, resim ve hazır nesnelere müdahale ederek nesnelere işlevini ve amaçlarını sorgulamayı denemiştir. Bu amaçla ürettiği "Hediye" adlı çalışmasında bir ütüye çivilerle müdahale ederek hediyenin işlevini ve anlamını değiştirmeyi amaçlamıştır (Görsel 10). Bu sayede topluma ve toplumsal değerlere bir çeşit eleştiri getirmek istemiştir.



Görsel 10. Man Ray, Hediye, 1921, Ütü, Çivi.

http://www.4-construction.com/sk/magazin/obrazky/zatisia-interiery-a-krajinky-man-ray_6427/11759/, Erişim: 7.7.2015

Dada hareketi (özellikle Duchamp'ın hazır nesnelere karşı çıkararak o dönemde ve sonrasında farklı bir bakış açısı oluşturmuştur. Dada hareketine paralel olarak gelişen ve hazır nesne kullanımını kendi bünyesine alarak kendisine mal eden bir diğer akımda Gerçeküstücülük akımıdır. Bu akım gerçeküstü nesne adı altında hazır nesnelere bir üst boyuta, taşımaya amaçlamışlardır. Böylelikle sanatçılar Sigmund Freud' un da üstünde durduğu bilinçdışı öğeleri ortaya çıkarmayı amaçlamışlardır. Dada hareketinden birçok sanatçı bu akıma kaymış ve gerçeküstücü nesnelere üretmişlerdir. Birbirleriyle bir arada düşünülmemiş nesnelere gerçeküstücülük akımı ile özgürce yan yana getirilmiştir. "Lautreamont'un 'Dikiş makinesi ile şemsiyenin ameliyat masasında karşılaşması' dizesi gerçeküstücüler için önemli bir örnek olarak görülmüştür" (Leroy, 2006: 8- 9).

Böyle bir kesinleme, nesneye ilişkin topyekûn bir devrime yol açmaya yönelik gerçeküstücü tutumu kusursuz bir biçimde doğrulamak için yeterlidir. Bu devrim nesneye yeni bir ad vererek ve imza atarak onu amaçlarından saptırma eylemidir, bu da seçim yoluyla yeniden adlandırmaya yol

açar... Böyle bir araya toplanan nesnelere ortak yanı basit bir rol değişimiyle bizi çevreleyen nesnelere türeyip ve yine onlardan farklılaşmayı başarmalarıdır (Batur, 1999: 342).

Nesneleri kullanım biçimiyle Gerçeküstüçülük akımının önemli ressamlarından birisi de René Magritte'tir. Magritte, nesneyle imge arasındaki ilişkiyi irdelemeyi amaçlamış, bunu gerçekleştirebilmek için ustaca (felsefeci edasıyla) çalışmıştır. Günlük nesnelere inceleyerek nesnelere yeni bir bağlamda sunmaya çalışan Magritte, nesnelere dil-imge ilişkilerini kullanarak, nesnenin işlevini ve göstergenin izleyici tarafından sorgulanmasını sağlamıştır. Dil- imge ilişkilerini sorgularken nesnenin imgesi ile adının işlevini birbirinden ayırmıştır. Bir sözcük ya da imge seçilen nesnenin yerini alıp onu tanımlayarak yeni anlatım olanakları sağlamıştır. Magritte bu ilişkiyi şöyle tanımlar;

İnsanlar birtakım nesnelere hiçbir sembolik anlam aramadan rahatlıkla kullanabiliyorlar, ama iş resimlere bakmaya geldiğinde aynı nesnelere nasıl bakacaklarını bilemiyorlar. Resmin karşısında ne düşünceleri gerektiğini bilmedikleri için yaşadıkları bu ikircikli halden çıkabilmek onları belli anlamlar aramaya itiyor. Bense düşünceleri resmetmiyorum. Resimsel imgeler aracılığıyla, nesnelere ve nesnelere bir araya gelişini, bize ait herhangi bir düşünce ve duygudan bağımsız olarak tarif etmeye çalışıyorum. Bu nesnelere ya da bu nesnelere arasındaki bağlantıları ya da birliktelikleri herhangi bir 'ifade', 'illüstrasyon' ya da 'kompozisyon' şeklinde algılayamamak çok önemli. Ben belli bir nesnenin neden orada olduğunu neden yan yana durduklarını zihnen açık etmek üzere resmetmediğim için, resimlere öyle bakmak gizemi bütünüyle yok edecektir (Antmen, 2008: 141).



Görsel 11. René Magritte, Bu Bir Pipo Değildir, 1928-1929, Tuval Üzerine Yağlı Boya.

Dada hareketinde nesneye ilişkin okuma ve anlam izleyiciye bırakılırken Gerçeküstücülük ile birlikte bir üst boyuta taşınarak nesnede psikolojik etki ve sanatçıya ait izler okunmaya başlanmıştır. Nesnelere Gerçeküstücü sanatçılar için sonsuz olasılıkla yaratılmayı beklerken birçok yeniliği de beraberinde getirmiştir.

Bu dönemde birçok farklı teorinin ortaya çıktığı görülür. Yapısalcılık, nesneye bakışı derinden etkilemiştir. Onun sayesinde yapıt okumaları değişmiştir. Görünen nesneyle nesnenin anlamı değişmiş, nesne bulunduğu anlamdan sıyrılarak farklı bir boyuta taşınmıştır. Nesnenin 60'lar ve 70'lerin kültürel hayatında belirleyici bir dönemi temsil ettiği düşünülebilir. Değişen bakış açısı ile birlikte birçok sanatçı soyut-dışavurumcular adı altında biçimciliğe⁵ bir tepki olarak nesneyi ele almışlardır. Bu tür yaklaşım Robert Morris'in ve Donald Judd'ın çalışmalarında dile getirilmiş ve Minimalizm olarak adlandırılan akım adı altında nesnenin yalınlaştırmasına gidilmiştir. Örneğin Donald Judd'ın isimsiz adlı eserinde (Görsel12) yalın geometrik nesnel heykel anlayışı görülmektedir. Mekân ile uyum içerisinde olan bu çalışma birbirinin tekrarı olan nesnelere, biçimlerden oluşuyor. Sanatçı tarafından üretilmeyen, tamamen fabrikasyon olan bu çalışma sonsuz bir üretim sunarak endüstriyel üretime gönderme yapar. Görsel yanılsamalardan ve estetik kaygılardan uzak olan bu çalışma nesneyi yalınlaştırırken aynı zamanda nesneciliği ön plana çıkarmıştır. "Minimalizm standart, tekrarlanabilir birimleri; endüstriyel, el yapımı olmayan üretimi ve nesnenin çevresiyle olan ilişkilerini vurgulaması açısından biçimcilikten uzaklaşmıştır" (Atakan, 1998: 19).

⁵ 1960'larda maddenin ön planda tutulduğu modernist bakış açısı.



Görsel 12. Donald Judd, İsimsiz, 1969, Plexiglasscam, metal.

<https://www.google.com.tr/search?sa=G&hl=tr&q=donald+judd+untitled+1967&tbm>, Erişim: 1.12.2015.

Artık bir atölyede üretilmesi yahut galeri mekânlarında sergilenmesi gerekli olmayan, hatta geleneksel heykel ya da resimden farklı olarak beceri gerektirmeyen, görsel sanatlarda yeni keşfedilmiş bir alana adım atılıyordu (Kavram sanatı, Yeryüzü sanatı, Pop Art, Performans ve Vücut Sanatı vb.).

Bu bağlamda ortaya çıkan Vücut Sanatı ve Performans Sanatı çağın sanat nesnesine olan bakış açısını değiştirmiştir. Sanat nesnesi olarak kendi bedenlerini kullanmayı düşünen sanatçılar bu doğrultuda deneysel yaklaşımlarda bulunmuşlardır. Felsefe, alegori, sosyoloji ve psikolojiden faydalanan sanatçılar bedenlerine müdahale etmekten çekinmemişlerdir. Örneğin Fransız Feminist sanatçı Orlan kendi bedenine yaptığı cerrahi müdahaleler ile kadının estetik bir idea olmasına karşı çıkmış ve sanatın kadını cinsel bir varlık olarak algıladığını savunmuştur. Orlan bu tarz sanatsal performansları ile dönemin nesnel bakışını farklı bir boyuta taşıyarak kadını güzellik imgesinden ayırarak sanatın bir parçası haline getirmeyi amaçlamıştır. Estetik cerrahi yoluyla bedenini estetik olmayan bir durum içerisinde sunmaya

çalışmıştır. Estetik operasyonların çoğaldığı bir dönemde çağın getirileri bağlamında nesneyi ele alabileceğimiz bu çalışmalar, eski ressamların portrelerinde ele aldıkları tasvirin beden bulmuş hali gibidir. Orlan'ın bu yaklaşıma benzer olarak gerçekleştirdiği; “Aziz Orlan'ın Reenkarnasyonu” adlı çalışmasında eski ustaların çalışmalarını (örneğin; “Mona Lisa” ve “Venüs” tabloları vb.) cerrahi operasyonlar yardımıyla kendi vücuduna aktarmak istemiştir (Görsel 13). Orlan'ın yanı sıra bedenini sanat nesnesi olarak ele alan sanatçılara Chris Burden ve Marina Abramovic örnek gösterilebilir. Burden yine bedenini nesnel bir yaklaşıma indirgeyerek bir odada koluna ateş ettirip, toplumda artan şiddet olaylarını protesto etmiştir. Aynı şekilde Marina Abramovic' de bir tür performans gerçekleştirmiştir. Atakan' a göre Abramovic;

Fiziksel sınırları ve zihinsel olanakları bedenini kullanarak Batılı olmayan kültürle yaptığı geziler aracılığı ile irdelemiştir. Sanatçı, öteki kültürlerin, ölüm korkusunu, acıyı ve fiziksel sınırlamaları aşabilmek için bedenlerini nasıl en uç noktalara kadar zorladıklarını göstermiştir (Atakan, 1998: 97).



Görsel 13. Orlan, Aziz Orlan'ın Reenkarnasyonu, 1990.

http://s44.photobucket.com/user/Emma_Billings/media/beautyorlan_zps0cdbb1d2.jpg.html,

Erişim: 11.11.2015.



Vücut Sanatı ve Performans sanatının yanı sıra dönemin sanat nesnesine bakışını etkileyen bir başka sanat hareketi de Yoksul Sanattır. Nesnesizleşen sanatın bir biçimi olarak, sanat nesnesi yerine yaşam deneyimi ve yaşamın aslı olan figürü getirmeyi amaçlamışlardır. Bu doğrultuda doğaya ait imgeler yaratmak yerine doğayı deneyimleyerek yaşamsal bir deneyim sunmaya çalışmışlardır. Bu hareketin önde gelen sanatçılarından Jannis Kounellis sanat galerisine 11 canlı atı yerleştirerek gerçekleştirdiği çalışmasıyla, sanat nesnesinin evrilmesinde büyük pay sahibi olmuştur. “Kounellis bu çalışmasıyla bir sanat yapıtının doğadaki herhangi bir nesneden farklı olmadığını göstermiş, ayrıca, insan yapımı yapay sanat dünyası ile doğanın organik dünyası arasındaki karşıtlığı vurgulamıştır” (Atakan, 1998: 40).

Görsel 14. Jannis Kounellis, İsimsiz, 1969, Galleria L' Attico, Roma.

<http://artpulsemagazine.com/wp-content/uploads/2013/02/2-23.jpg>, Erişim: 22.12.2015.

Yoksul Sanattan farklı olarak Yeryüzü Sanatı doğayayönelerek galeri mekânın dışına çıkıp sanatın alınıp satılan bir meta olmasına karşı çıkmıştır. Bu doğrultuda doğaya açılıp sanat nesnesine olan bakışı farklı bir boyuta taşıyan sanatçılar çalışmalarını fotoğraf ve video ile

belgelemişlerdir. Bu çalışmalarda doğanın kendisinin sanat nesnesi olduğu görülür. Doğanın o güne kadar üretilen her türlü sanat nesnesinden üstün olduğunu savunan sanatçılar doğayı araştırmaya başlamışlardır. Bu doğrultuda çalışmaya başlayan Robert Smithson her türlü galeri mekânı, kent ve ticarileşmenin uzağında doğaya açılıp bir dizi çalışma üretmiştir. En önemli çalışması olarak görülen “Spiral Jetty”yi oluşturabilmek için tonlarca kum ve taşı Utah’taki Tuz Gölüne taşımıştır. Spiral bir dalgakıran şeklindeki bu çalışma mevsimler, tuz ve dalgalara maruz kalarak zamanla yok olmuştur. İçe doğru daralan spiral şeklindeki yapı sonsuz bir enerjiyi simgelemektedir (Görsel15). Atakan’ a göre;

Sanat malzemesi olarak, galeri içine alınamayacak kadar büyük ya da satılamayacak bir nesne olan yeryüzünü kullanmasının temel amacı, sanat nesnesinin metalaştırılmasından, sanatçının zihinsel süreçlerinin değersiz kılınmasından ve sanatçının sömürülmesinden uzaklaşmaktır (Atakan, 1997: 61).



Görsel 15. Robert Smithson, Spiral Jetty, 1969, Toprak, Kaya, Büyük Tuz Gölü, Utah.

<http://www.zehngames.com/analisis/mind-path-to-thalamus-un-viaje-de-redencion-que-ha-perdido-la-inocencia/>, Erişim: 25.12.2015.

Sanat tarihinde, nesnesizleşen sanatın çeşitli biçimleri görülmektedir. Sanatçılar çalışmalarını yapıt olarak kabul etmişler, ele aldıkları nesne Yapıt olarak tanımlanmıştır. Bu açıdan bakılırsa bir tür yapıtsızlaştırmaya gidildiği söylenebilir. Tansel Türkdoğan'a göre;

Yapıt kavramının bir başka yönden daha radikal açıdan tartışılması 20. yy. sanatçıların yapıtın yerleştirildiği ve sergilendiği galeri, müze gibi mekânların sınırlarını yıkmaya çalıştıkları etkinliklerde görülmektedir. Galeri mekânının nasıl manipüle edilerek sanatsal kullanımların anlamının genişletildiğine bakıldığında Duchamp'ın, Dadaistlerin ve sonrasında Minimalistlerin ve Kavramsal sanatçıların çalışmaları görülmektedir. Galerinin tamamıyla kapatılması, galerinin reddedilmesi gibi birçok eylem aynı zamanda maddi yapıtın sanat düşüncesini artık her durumda temsil edemeyecek olduğu vurgusuna dönüşmesidir. Galeri bilinen anlamda tamamlanmış yapıtın ortaya konduğu en kritik mekân olarak yapıtın varoluşuna hizmet eden bir hale getirilmiştir, bu nedenle galerinin reddi yapıtın da reddini içermektedir (Türkdoğan, 2014: 151-152).

Bu açıdan bakıldığında nesnenin plastik sanatlarda kavramsallaştırılmasına ilişkin çalışmaların; “Kavramsal Sanat doğrultusunda galerilerde sergilenebilecek sanat nesnelere üretmek yerine, tartışmalar aracılığıyla sanat kavramlarının irdelemiş olduğu görmekteyiz.” (Atakan,1997: 44). Kavramsal sanatçılar geleneksel akımları reddederek sanat ve estetiği birbirinden ayırmışlardır. Bu doğrultuda, ne resim nede heykel olan, estetik değerlerden uzak tartışma ve dil yoluyla mümkün olabilecek bir sanat anlayışı benimsemişlerdir. Kuram ve nesneyi birleştirerek sanatın alanını genişletmişlerdir. Kavramsal Sanat doğrultusunda, sanatçı Joseph Kosuth'un çalışmalarında yapısal olarak bulunmaktadır. Kosuth, duvar yüzeyine monte edilmiş, numaralandırılmış çalışmaları ile diğer nesnelere görsel olarak temsil etmiş ve var olma ilişkileri üzerinde durmuştur. Çalışmalarda nesnelere ve yazı bir arada kullanılmış ve estetik ilişkiler ters yüz edilmiştir. Bu bakış açısı anti nesnel bir yaklaşımı desteklemektedir.

Yapıtın yok edilmesine yönelik bu çalışmalar sanatçının ön plana çıkmasına yol açmış gibi gözükmektedir. Yapıt olmadan sanatçının var olabileceğini ortaya koyarak aslında nesnenin anlamlandırılmasına gidilmiştir. Nesne sanatçının varlığının temsili haline dönüşmüş olabilir. Türkdoğan'a göre;

Madde olarak yapıtın zaman içerisinde yok olması sanat düşüncesinin yok olacağı anlamına gelmemektedir. Bu düşünce, bir nesne olarak tamamlanmış yapıtı olmayan sanatın varlığını düşünmenin başlangıcı gibidir. Yapısız sanat düşüncesi 1960'lı yıllarda ortaya çıkan performans, beden sanatı gibi nesnesiz, sürece dayalı sanat çalışmalarıyla netlik kazanarak günümüz dijital sanatların (sayısal görüntü, dijital kayıt) nesnesiz sanat durumuna bir tür tanım getirmektedir. Tamamlanmış bir yapıt fikrinden çok uzak olan bu sanat türü gelişen teknolojik ortamlar ile multidisipliner durumlar içerisinde yükselmektedir (Türkdoğan, 2014: 154-155).

Nesneye karşı gerçekleştirilen bu anti nesnel yaklaşımdan sonra, sanatı yaşamsal deneyime indirgeme fikri ortaya çıkmıştır. Bu fikir hiç de yeni gözükmemekle birlikte sanatı yaşamsal bir deneyim olarak sunmaya çalışması (yaşamın içine sızması) ve çağın İnternet çağı olması (herkesin ünlü olduğu sanal bir Dünya, youtube, facebook, twitter vb.) nedeniyle tekrar gündeme gelmiştir. Marx, bir gün herkesin sanatçı olacağı, bir toplum modelini geleceğin kaçınılmaz yapısı olara görüyordu. Duchamp “Hiç de sanat eseri olmayan bir yapıt üretilebilir mi?” diyerek yaşam deneyiminin estetiğin yerini alabileceğini savunuyordu. Ressam Mondrian, gerçekliğin sanatın yerini alacağını düşünüyordu. Sanatın hayatın yerini tutması savı, sanatın insan, nesne ve çevre arasında bir denge sağlaması anlamına gelebilir.

Pop sanata nesneyi ele alan Claes Oldenburg, sıradan günlük yaşama ait nesnelere (kendine özgü plastiği ile) büyük boyutlarda ele alarak (çevresel) yeni ufuklar açmıştır. Oldenburg tüketim toplumuna ait nesnelere ironik bir dil ile ele alarak izleyiciyi etki altına alan işler üretmiştir. Bu nesnelere herkesin günlük hayatında kullandığı ve her zaman karşılaşılabildiği nesnelere seçmiştir. Bu nesnelere arasında telefon, kül tablası, bahçe hortumu, düğme, testere, çengelli iğne, mandal, daktilo, dondurma külahı, hamburger vb. gibi günlük hayata ilişkin nesnelere (Görsel 16). Akay bunlar için şunları söyler;

Oldenburg ilk bakışta anlamsız gibi gelen sembolik bileşimleri eserlerinde kullanmıştır. Heykellerinin büyük boyutlarının izleyicide yarattığı şaşkınlık duygusu çalışmanın nedenselliği üzerinde düşünülmesini engelleyebilecek bir toleranssızlığa dönüşür. Çünkü gösteri ve imaj toplumunda kısa süren anlık etkiler söz konusudur. Oldenburg'un çalışmaları, nesnelere insan dünyasını taklit ettiği trajik bir sessiz sinemayı andırmaktadır. Böylece artık eserlerde bir zamanlar vazgeçilmez olan insan öğesinin yitirildiği görülmektedir. Çünkü nesnenin kendisi artık özne üzerine damgasını vurmuştur. Özne eleştiriler aklın yerine öznesiz ve nesnelleşen dünyanın çekimi altında yaşamaya başlamıştır. Baudrillard buna banal imgelerin kaçınılmaz ironisi adını vermiştir (Akay, 2002: 198).



Görsel 16. Claes Oldenburg, Mavi, 1999.

http://sleeplessingaineville.blogspot.com.tr/2014_02_01_archive.html, Erişim:
12.2.2016.

Oldenburg nesnelere boyutlarını (çevresel faktörlerini) değiştirmenin yanı sıra yumuşaklığı ve sertliğiyle de oynayarak (yeniden üretmek) tekrar bize sunmak istemiştir. İroni yoluyla izleyeni yeni imgeler yaratmaya sürüklerken bizi bir düş ortamına sokmaktadır.

II. 2. XX1. Yüzyılda Sanatında Nesnenin Anlamı ve Yeni Anlatım Olanakları

Günümüz sanatının her şeyi bünyesinde barındıran tavrı nesneye olan bakışı etkilemiştir. Yeni bir imge fikri ile kimlik ve çok kültürlülük, çevre, medeniyet, ağ ve İnternet, bilim, biyoloji ve teknoloji gibi konuları irdeler. Bu yeni süreç için Artun ve Öрге' de şunları söylerler.

Çağdaş sanat aristokratik bir popülarizm biçimidir; aşırı incelik ve en üst düzeyde basitliğin birbirine girdiği ideolojik bir yapıdır. Sınıfsal, etnik ideolojik yakınlıkları türlü türlü olduğundan envai çeşit insanı sanatsal yapılarla birbirine kaynaşmaya sevk eder (Artun-Öрге. N, 2013: 9-10).

21.yy sanatının işlevi için de,

Her ne kadar 1990'lerden günümüze birbirine paralel sanatsal eserleri varlığını sürdürmüş olsa da uluslararası ilgi ve sanat piyasası üslup deneyimlerinden ya da kavramsal arayışlardan ziyade toplumsal ve politik içeriğe ağırlık veren sanatsal eserlere odaklanmıştır (Artun-Öрге. N, 2013: 136).

Günümüzde sanatçılar ve eleştirmenler izleyecekleri belirgin bir model olmadığı için yeni bir gelecek arayışına girmiştir. Çok geçmeden bu arayışların yersiz olduğu görülmüştür, çünkü günümüz sanatı, belirgin bir yol izlemek yerine içinde bulunduğumuz bir şimdiyi sunmak ister bizlere.

Çağdaş sanatın bu yapısını, her şeyi bünyesine alan tavrı, birkaç yıl içinde, batı sanatı alt yapısında sermayenin olduğu "küresel toplumsal bağlamda, imtiyazları kaybeden zengin bireyler, sanayi ve ticareti idare etmek rolleri ile CEO bürokrasisine kaptırmıştır (Artun-Öрге. N, 2013: 137).

Çağın olanakları, büyük prodüksiyonlar, nesnenin kişinin bir tür temsili olmasına önayak olmuştur. Özne bu olanaklar çerçevesinde yeni bir form bulmuştur.

Günümüz sanatında büyük prodüksiyonların etkisi, çağdaş sanatta nesne kullanımı, öznenin temsili (temsil nesnesinin) ve anlamına yönelik verilebilecek en büyük örneklerden birisi Britanyalı sanatçı Damien Hirst'tür. Damien Hirst "Marka bir isim olmak hayatın önemli bir parçası. İçinde yaşadığımız Dünya bu" (Thompson, 2011: 99), sloganını öne sürmektedir. Hirst çağdaş sanatta nesnenin önemi ve anlatım olanaklarına verilebilecek önemli bir örnektir.

Damien Hirst'ün çalışmalarını, eserlerinin fiyatları, kullandığı köpekbalığı ve bugün kavramsal sanat olarak kabul edilen bazı nesnelere, pazarlamada ve yüksek fiyatlara erişimde oynadığı

rolü kavramak için iyi bir girizgâh oluşturur. Damien Hirst'ün üne kavuştuğu ilk çalışması (aynı zamanda gerçek nesnelerin kullanıldığı) “Bin Yıl” başlıklı enstalasyon çalışmasıdır. Hirst' ün ‘Bin Yıl’ başlıklı enstalasyonu karşısında izleyiciler ve eleştirilenler şaşkınlığa kapılmış olabilir. Çünkü bu enstalasyon çalışmasında kullanılan teknik ve kullanılan nesnelere o zamana kadar görülmemiş bir yaklaşımla sergilenmekteydi (Görsel 17).

Eser cam bir bölmeden geçerek çürümekte olan bir inek başına üşüşmeleri için bir vitrin içinde sineklerin üretildiği, yaşam ve ölümü temsil eden bir çalışmaydı. Sineklere yolda böcek öldürücü bir alet tarafından elektro şok veriliyordu. Sergide bin yıl'ı gören ziyaretçi birkaç gün sonra tekrar sergiye gittiğinde inek başının küçüldüğünü ve sinek yığınının büyüdüğünü görebilirdi (Thompson, 2011: 98).



Görsel 17. Damien Hirst, ‘Bin Yıl’ 1990, Cam bölme içerisinde sineklerin üretildiği kutu, inek başı, sinek öldürücü.

<https://unlabeled11.files.wordpress.com/2012/04/1000years.jpg>, Erişim: 7.2.2016.

Sanat koleksiyoncusu Charles Saatchienstalasyonu satın almış ve Hirst'e bundan sonraki çalışmalarını finanse etmeyi teklif etmiştir. Bu şu açıdan önemlidir, çünkü sanatçılar büyük üretimler sayesinde maddi kaygı duymadan düşüncelerinin sınırlarını zorlamış ve yeni nesnel tasarımlar üretmişlerdir.

Hirst, ‘Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Maddi İmkânsızlığı’ isimli çalışmasıyla dikkatleri üzerine çekmiştir (Görsel 18). Bu çalışmada nesne olarak Köpekbalığının kullanılması sanat eleştirileni Don Thompson’a göre birçok sorunu beraberinde getirmişti.

Doldurulmuş Köpekbalığını satmaya çalışan aracının sorunlarından biri, bu çağdaş sanat eserine konan 12 milyon dolarlık satış fiyatıydı. Dört buçuk metrelik doldurulmuş Köpekbalığı ‘Heykeli’, dev bir vitrin içine yerleştirilmişti ve ‘yaşayan birinin zihninde ölümün maddi imkânsızlığı gibi yaratıcı bir isim taşıyordu’. Köpekbalığı 1991’de Avustralya da yakalanmış ve Britanyalı sanatçı Damien Hirst’ün yönetiminde çalışan teknisyenler tarafından İngiltere’de hazırlanıp yerine yerleştirilmişti. Bir başka dert de, kuşkusuz yepyeni bir sanatsal kavram olsa da, sanat dünyasında pek çok kişinin köpek balığının sanat olarak nitelenip nitelenemeyeceğinden emin olamamasıydı. Bu sorun önemliydi, zira 12 milyon dolar, Johns dışındayışayan bir sanatçının bir eserine ödenenden daha yüksek bir meblağı temsil ediyordu (Thompson, 2011: 107).

Köpekbalığına ödenen bu fahiş fiyatları Thompson şu şekilde açıklamaktadır; “Cevap kısmen, çağdaş sanat dünyasında markalaştırmanın eleştirel yargının yerine geçebilmesinde yatıyor” (Thompson, 2011: 108).

Damien Hirst bir duyguyu betimlemek için, hazır nesne kullanımını (temsil nesnesi) benimsediğini söylüyordu.



Görsel 18. Damien Hirst, Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Maddi İmkânsızlığı,1991,
Dondurulmuş köpekbalığı, formaldehit sıvı, cam vitrin.

<https://www.realismpop.com/wp-content/uploads/2016/05/Damien-Hirst-Shark.jpg>, Erişim:
7.2.2016.

Hirst'ün Köpekbalığı dışında nesne kullanımında bulunduğu farklı işleride vardır. Köpekbalığına benzer olarak inekler ve koyunları da nesne olarak kullanmıştır. "Hirst bunları betimlemek için 'ölümde asılı kalmış' ve 'yaşama sevinci ve ölümün kaçınılmazlığı' ifadelerini kullanır" (Thompson, 2011: 101). Hirst'ün ameliyat aletleri, ecza dolaplarında ilaç kutularını sergilediği hazır nesnelere kullandığı uzun ömürlü dolap sergileri de vardır. Hirst'ün nesneyle kurmuş olduğu bu ilişki 21.yy'da çağdaş sanatta hazır nesne kullanımını ve bunların çağın nesneleşmiş kavramları olduğunu göstermiştir.

Çağdaş sanatta nesnenin işlevi ve olanakları kapsamında; nesnenin organik ve inorganik yapısı sorgulanmaya başlamış, teknik olanakların sanat nesnesine kazanımları gözlenmiştir. Bu bağlamda inceleyeceğimiz bir başka sanatçı; Marc Quinn'dir. Quinn bilimsel ve teknik gelişmelerin yaşandığı bir dönemde, biyolojik ve üst düzeyde teknik çalışmalarda bulunmuştur (Biyoart). Eserlerinde kaygı, endişe, değişkenlik, kararsızlık, insan vücudu ve yaşantısını yansıtmaya çalışmıştır. Çalışmaları sanat ve bilimle yakından ilgili olan Quinn, 1991 yılında "Self" adlı çalışması ile üne kavuşmuştur. Bu çalışması sayesinde genç İngiliz Sanatçılar arasında bilinen en ünlü sanatçılardan birisi olmuştur. Sanatçı "Self", adlı çalışmasında kendi kanını kullanarak o döneme kadar görülmemiş bir çalışmanın altına imza atmıştır. Dört buçuk litre kanın kullanıldığı bu çalışma beş yılda bir yenilenmektedir. Bozulmasını önlemek için içerisine yerleştirilen cam bölmede soğutucu ekipmanlar sayesinde dondurularak muhafaza edilmektedir (Görsel 19). Nesnenin teknik olanaklarının ve uzmanlığın konuşurulduğu bu çalışma aynı zamanda nesnenin organik yapısını da ortaya koymaktaydı. İnsanın özüne ait organik maddeler kullanarak (kanı dondurmak gibi) bugüne kadar hiçbir sanatçının gerçekleştirmediği bir portre gerçekleştirmeye çalışmıştır. Öz portre bir çeşit yapay yanılsamayı temsil eder. Quinn öz portresini "yaşam savaşı üzerinde donmuş anlar" olarak tanımlar.



Görsel 19. Marc Quinn "Self", (Portre),1991, Kendi kanı, soğutma ekipmanları, cam bölme.

<http://psicologiadelarte.com/2015/03/presentacion-de-libro-la-exencion-esteticas-del-extremo/>, Erişim: 15.7.2015.

"Self" projesi nesnenin irreal katmanlarını da sorgulayan bir görsel yansıma içermektedir. Sanatçının kendi kanından yapılmış bir "öz-portre" olmasıyla da, nesneyi (kendi nesnesini) kendi içsel olanaklarında araması açısından da çok ilginç gözükmemektedir. Bilimsel sanatın alt bir alanı olan biyosanat ivme kazandıkça, bir gün bir sanatçıya daha da yakın bir öz-portre görebiliriz. Üretilmiş dev kütleler, DNA'sı çıkarılmış, kalıba sokulmuş, canlandırılmış ve bir tank içerisinde hareket eden çalışmalar görebiliriz. Quinn'in "DNA portresi" ve Damien Hirst

tarafından yapılan ünlü "formaldehit içindeki köpekbalığı"nın bir çeşit karışımı bir eserdir. Bunun nedeni her iki eserde de günümüz sanat nesnesi ile bir tür karşılaşmanın ve hesaplaşmanın olması olabilir. Köpekbalığı da zihnimizin derinliklerinde kanın somutlaşmış halidir. Veya Quinn'in "Self Portre"si hayatının somutlaşmış (nesneleşmiş) halidir.

Günümüz sanatçısı çağın olanakları ve teknik, bilimsel, kültürel becerilerinden yararlanarak kendini varetmeye çalışır. Örneğin hayat ve kanın uzlaşması günümüzde sanat nesnesinin işlevi ve anlatım olanaklarını etkilemiş olabilir. Günümüz sanatın olanakları kapsamında, teknik ve vizyonu ile ufkumuzun ötesinde, "Self-Portre" kadar çarpıcı eserler yapılmaya devam edilecektir.

Günümüz sanatında nesne kullanımına giden bir başka sanatçıda Berlinde De Bruyckerebuluntu nesnelere, balmumundan yapmış olduğu insan bedenleri ve hayvan postlarıyla bir arada sunmaktadır. Anıtsal heykel üzerine eğitim alan sanatçı birçok çalışmada kullandığı at figürünü kütle olarak anıtsal etkiyi arttırmak için kullanmıştır. DeBruyckere izleyiciyi tıpkı Damien Hirst'ün köpekbalığında olduğu gibi tekinsiz bir karşılaşmanın içerisine sokarken beden ve hayvan kütlesi ile insanın varoluşu üzerine düşünmeye sevk etmektedir. Bazı çalışmalarında kaide olarak kullandığı masa, sehpa, kulübe vb. nesnelere tarihi ve kültürel etkiyi arttırmak için kullanmıştır. İstanbul'da sergi mekânı olarak kullandığı Çukurcuma Hamamının mermer zeminini bir kaide olarak kullandığını çalışmadan sonra dile getirmiştir.

2000 yılında Belçika'daki In Flanders Fields Müzesi'nin bir daveti üzerine müzenin arşivinde bulunduğu sayısız ölü at fotoğrafı, De Bruyckere'yi heykellerinde at derisi kullanmaya yöneltti. Sanatçı balmumundan döktüğü, insan uzuvlarını ve bedenlerini andıran heykeller üretmesi de aynı döneme denk gelir. De Bruyckere, balmumu heykelleri camekânlar içinde veya bulunmuş nesnelere ilişki halinde sunulduğu yerleştirmeler yaratarak, ilgilendiği konuların tarihsel bağlamlarına göndermede bulunur (Arter / Sergi Kataloğu, 2012: 174).



Görsel 20. Berlinde De Bruyckere, Kayıp Yaşam II, 2015.

<http://cdn.artobserved.com/2016/02/Berlinde-De-Bruyckere-No-Life-Lost-II-2015-e1456247890751.jpg>, Erişim: 1.4.2016.

De Bruyckere'nin çalışmaları nesnenin organik ve kavramsal bağlamlarda ele alındığı, acı, korku, tekinsizlik vb. gibi güçlü psikolojik etkilere sahip çalışmalardır. Sanatçının çalışmasında kullandığı ölü atlar aslında balmumu ve deriden oluşan realisttik çalışmalar. Nesne olarak ölü bir atın seçildiği bu yerleştirmeler ölü bir attan ziyade yaşamın ve ölümün ta kendisini sunmaktadır bizlere.

De Bruyckere'nin tavana asılı başsız atları, başsız ve gözü olmayan gerçekçi figürlerive beden parçaları günümüz teknik olanakları sayesinde yeni anlatımlar sunmaktadır. De Bruyckere'nin nesnenin organik yapısı sayesinde varoluşsal deneyimler sunmayı amaçladığı düşünülebilir (Görsel 21).



Görsel 21. Berlinde de Bruyckere, Kayıp III, 2008 Epoksi, demir, ahşap, bez at derisi ahşap.

<http://muharrir.blogspot.com.tr/2012/08/berlinde-de-bruyckere-in-yarasi.html>,

Erişim:1.4.2016.

Günümüz teknik olanakları sayesinde, çalışmalarında nesnenin anıtsal etkisini irdeleyen sanatçı Anish Kapoor, kalıpları yıkarak hayal gücünün sınırlarını zorlamayı amaçlamıştır. Hristiyanlık, Yahudilik, İslam ve Hinduizm gibi dinlerin yapısını inceleyerek sanatında nesnenin kültürel olanaklarına değinen Kapoor, günümüz sanatının çok kültürlülük ve melez yapısı kapsamında değerlendirilebilecek bir sanatçıdır. Kapoor'un taş işleri doğal yapısı kapsamında incelendiğinde dünyanın varoluşundan günümüze kadar ulaşan dünyanın oluşturduğu nesnelere kendisi kendi öznel müdahalelerini aktaran sanatçı, “taşın biçim alması sanki taş ocağında gerçekleşmiş gibi olmalı, bir el o taşa hiç dokunmamış gibi olmalı”, diyerek taşın doğal yapısını korumanın önemini belirtmiştir (Kapoor, 2013: 309). Kapoor, bu sayede dünyanın doğal yapısı aracılığıyla varoluşsal bir deneyim sunmayı amaçlamıştır.



Görsel 22. Anish Kapoor, Kâhin, 1990, Karışık malzeme ve pigment.

https://thingd-media-ec1.thefancy.com/default/455431002781650217_5f5a48844cb4.jpg,

Erişim: 2.4.2016.

Kapoor pigmentkullandığı çalışmalarında sonsuzbir boşluğu ifade ederken, izleyeni adeta içerisine çekerek nesne üzerindeki algımızı değiştirmektedir (Görsel 22). Bu çalışmalarında antik mezar odalarından esinlendiği söylenmektedir. Kapoor'un çalışmalarında tarihsel ve kültürel yapıdan etkilendiği görülmektedir. Kapoor'un çalışmaları Taş devrinden, Mısır ve Yunan Sanatına, Hristiyanlıktan İslam sanatına kadar görülen birçok kültürden alıntılar görülmektedir. "Kapoor, her biri bireysel ve manidar anlamlara gebe çağdaş formlar elde etmek için en eski gelenekleri, oymayı ve biçimlendirmeyi kullanan tek sanatçıdır beki de" (Kapoor, 2013: 302). Kapoor'un her kültürden ve tarihten esinlenerek ortaya koyduğu nesnel çalışmaları yeni imgesel tasarımlar yaratmamızı sağlarken, varoluşumuz ve evren üzerinde

düşünmemizi neden olmaktadır. Kullanılan malzemeler sayesinde algımızı değiştirerek içinde bulunduğumuz anı metaforik bir biçimde sunar bizlere. Antmen'e göre:

Bunları bir arada görmek, heykel sanatının çok temel bir unsuru malzeme odaklı maddi varoluşunu, bu maddi varoluşun nasıl biçim aldığı, Kant'ın deyimiyle kendinden-şey olarak soyut değer kazanma sürecini ortaya koyuyor. Ama Kapoor, zihinsellik ya da tinsellik pahasına fizikselliğin baskın çıkmasına izin verecek bir sanatçı değil; Mark Rothko'nun soyutçu olduğunu reddetmesine çok benzer biçimde, soyut sanata da inanır görünmüyor. Anlam kurma sürecinde salt malzeme, biçim ve renk arasındaki ilişki, Kapoor'un işlerinde o kadar bir önem taşıyor. Kapoor daha ziyade soyut sanatın-nesnenin katıksız maddeselliği, biçimi ve rengi üzerinden-hem sanatçı hem de izleyicinin deneyime olanak sağlama kanallarıyla ilgilenen bir sanatçı (Kapoor, 2013: 309).

Günümüz sanatında biçim malzeme renkve kültürü harmanlayarak nesneyi irdeleyen ve Kazimir Malevich gibi nesnesizleştirmeye giderken yeni bir nesnel anlatım sunarak Lyotard'ın Postmodern durum olarak adlandırdığı ünlü makalesinde bahsettiği'sunulamayan ifadelerin keşfine' götürür bizleri. Kapoor'un boşluk içeren ve boşluğun formunu ortaya çıkaran çalışmaları (rahim ve mezar vb. ilişkisel, biçimsel), büyük meydanlarda ve mekânlarda yer alan teknolojiye başvurularak ortaya konan alaşım, çelik anıtsal çalışmaları mekânın ve kentin bir çeşit deformasyonunu sunarken algımızı yanılısamaya sokmayı amaçlamıştır (Görsel 23). Herhangi bir nesnenin ifadesinden ve formdan sürekli kaçındığını dile getiren Kapoor bu dünyaya ve uzama ait olamayan bir nesnel anlatımın peşine düşmüş, nesnelere ötesine geçmeyi amaçlamıştır. İzleyiciyle etkileşim halindeki çalışmaları imgesel tasarımlar sunarken yeni nesnel anlatımlar doğurmayı amaçlamıştır.

Kendi kendini yaratan, kendini yapan, bir biçimde açığa çıkan bir objenin hayalini kuruyorum. 1979 ile 1983 ya da 84 arasında yaptığım pigment işlerinin de bu hayale dair olduklarını hissediyorum. Bazı taş işlerimde de aynı öyle. Taş, kaba biçimiyle, ocaktan çıkarılmış blok taş gibi bırakılıyor; sanki taş bloktaki müdahale, blok daha taş ocağında, yani çok daha önceden mevcuttu. Aslında bunun tam tersi olmuştur, ama benim ilgilendiğim dil işte budur. "El"i inkâr etmek istiyorum. Elin ifadesinin ötesine geçmek istiyorum (Kapoor, 2013: 319).



Görsel 23. Anish Kapoor, Bulut Geçit, 2004, Paslanmaz Çelik, Millennium Park, Chicago.

<https://sanattuyolari.files.wordpress.com/2013/09/chicagobean.jpg>, Erişim: 7.4.2016.

III. BÖLÜM

KİŞİSEL UYGULAMALAR

Söz konusu düşünceler kapsamında ele alınan çalışmalar üzerinden çağdaş sanatta, sanatsal anlamda nesnenin üretimi, işlevi ve olanakları incelenmiştir. Günümüz sanatının olanakları ve teknik, bilimsel, kültürel becerilerinden yararlanarak kişisel çalışmalar ortaya konmaya çalışılmıştır. Günümüz sanatında kullanılan nesnelere incelenip okumalar ve bilgi birikimleri değerlendirilerek nesnelere yönelik seçimler yapılmış, seçimler yapılırken içinde bulunduğumuz yüzyılın olanakları ve genel yapısı göz önüne alınırken, teknolojiyen faydalanılmıştır. Sanatçının içinde bulunduğu kültürel yapının sanat çalışmalarında nedenli önemli olduğu gözlemlenmektedir. Bugün artık neye sanat deneceği, her şeyin kabulü, dijital medya, deneysellik, çeşitlilik, melez yapı vb. gibi konular, sanat nesnesine olan bakışı etkilemektedir. Birçok nesnel yapının, geçmiş ve geleceğin bileşkesi olarak, zamanın içerisinde yolculuk yaptığı düşünülebilir. Uzam ile etkileşim halinde, güncel sanat anlayışına çağdaş bir bakış açısı getiren, psikolojik ve kültürel bir form oluşturma çabası gözlemlenebilir. Modern sanatının kültürel yapısına baktığımızda, bir galeri mekânına girdiğimizde nesnelere hareketsizce bizi beklediği gözükmektedir. Günümüzde ise nesnel sürekli hareket halindeyken hareketsiz kalan bizmişiz gibi gözükmektedir (televizyon, internet, trans müzik ve akıllı telefonlar vb. karşısında hareketsizleşmemiz gibi). Günümüz sanatında nesne özneyi yutmaya çalışan bir eleman gibi gözükmektedir. Baudrillard bu durumu hepimizin kullandığı fotoğraf çekme ile örneklendirerek şu şekilde açıklamaktadır;

Bugün her şey kendisini göstermek istiyor. Teknik, endüstriyel, medyatik nesnelere, her türden yapıtı, ifade etmek, görülmek, kaydedilmek, fotoğraflanmak istiyor. Bir şeyin fotoğrafını çektiğinizde bunu sadece kendi zevkiniz için yaptığınızı sanıyorsunuz, oysa fotoğraf çekilsin isteyen odur, siz onun sahnelenmesindeki bir figüransınız sadece-çevresinde dünyanın kendi reklamını yapma sapkınlığıyla gizlice dürtüldüğünden habersiz bir figüran. Durumun metafizik ironisi de burada yatıyor. Durumun bu ters çevrilmesi ile metafiziğin tamamı bir kenara itilir, artık süreci başlatan özne değildir, o sadece dünyanın nesnel ironisinin aracı ya da işlemcisidir. Artık dünya kendi tasvirini sunan, özne değildir; nesne özneyi kırılıma uğratar ve bütün teknolojilerimizi kullanarak, kendi mevcudiyetini ve raslantısal formlarını sinsice dayatır. Oyunun efendisi artık özne değildir, ilişki tersine çevrilmiş gibidir. Nesnenin gücü, simülasyon ve simülasyon oyununun arasından, hatta ona dayattığımız hilenin içinden kendine bir yol açar... nesne artık estetik bir nesne değildir (Baudrillard, 2014: 39-40).

Günümüz sanatında özne, gizliliğini koruyan kimliği belli olmayan bir süper kahraman gibi (gizli özne şeklinde), nesnelere bulunduğu anlamdan kaçtırmaya çalışırken, estetiğin ötesine geçerek yeni nesnelere (video sanatı, performans sanatı, net sanatı, biyo art, teknolojik ve sanal nesnelere vb.) üretmeye çalışıyor. Nesnelere dünyası içinde her nesneye ilişkisel olarak yaklaşıyor ve kendimize mal ederek hazır nesnelere üretiyoruz. Bu hazır nesnelere Duchamp'ın

hazır nesnelere günümüzdeki etkileşimi gibidir. Örneğin; video filmler, reklamlar, dijital medya, sanal gerçeklik vb. gibi çağın nesnel ifade formlarını deneyimliyor ve yaşıyoruz. Bu doğrultuda bunların bir parçası olduğumuz söylenebilir.

Söz konusu düşünceler ve ortaya konulan çalışmalar bağlamında, içinde bulunduğumuz coğrafya ve kültürel yapının nesne seçimimizi etkilediği düşünülebilir. Bu doğrultuda var olan hazır nesnelere ile etkileşim haline geçilmiştir. Günümüz sanatında kişi içinde yaşadığı dünyanın nesnel bir parçasıdır. Terörizm, savaş ve yıkımın hâkim olduğu dünya, sanal medya ve internetin etkisiyle gözler önündedir. Bu doğrultuda sanat nesnesine bakış açımız değişebilir. İçinde bulunduğu kültür ve coğrafyadan etkilendiğimiz ve bu doğrultuda seçilen nesnelere aracılığı ile söz söylemek istediğimiz düşünülebilir. 2014 yılında ortaya çıkan (Görsel 24) 'İsimsiz' başlıklı çalışmada kullanılan hazır nesne kültürel anlamda, bulunduğu yerden koparılıp yeni bir anlatım içerisinde sunulmaya çalışılmıştır. M13 mermi kutusu, "NATO"⁶ya (Kuzey Atlantik Anlaşma Örgütü) ait bir mühimmat malzemesidir. *Çağdaş Sanat* kapsamında baktığımızda çokkültürlülüğün ortak bir nesnesidir. Çalışmanın kurgusunda bu nesne –mühimmat malzemesi-, bulunduğu yerden ve anlamdan kaçırılıp –tercih edilip- yeni bir imalar dizisi içerisinde sunulmaktadır. İçerisine yerleştirilen hareketli robotlar sayesinde bir çatışma sahnesinin, simularc⁷ biçimde oluşturulması amaçlanmıştır. İçinde bulunduğumuz yüzyılın kültürel ve politik çatışmalarını kavram yoluyla anlatılmak istenirken, izleyicinin nesne ile kurduğu ilişki savaş simülasyonu üzerinden bilinçdışı öğeleri ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. İlişkisel estetik bağlamda ele alınan bu çalışma çeşitli imalarda bulunurken, izleyenin zihninde kavramsal atıflar yaratılmaya çalışılmış, gösterilen şeylerin ötesinde bunların temsili ve yeniden sunumu amaçlanmıştır. Bir inşa etme olarak da adlandırabileceğimiz bu yeni durumu kültürel açıdan incelediğimizde teknolojinin hızla ilerlemesiyle fotoğraf makinesinin icadı, televizyon, video sanatı ve yeni medya ile oluştuğu görülür. İster dijital ister elle yapılmış olsun bu inşa etmeler alımlayıcı tarafından farklı boyutlara taşınır. Bu sanal dünya içerisindeki figürler gösterilen şeylerin yeniden sunumudur. Bu dünya içerisinde insanlar kendilerine gösterilenin etkisinde kalmış gözükmektedir. Sanatçının seçimleri ve teknik olanakları sayesinde üretilen nesnelere önemi ortaya konulmuştur. (Örneğin; şimdiki zaman gözlemleri, diyalog, iletişim, bilimsel gelişmelerin ışığında kanın bir sanat nesnesi olarak kullanılması, performans ve video sanatı, neon ve ışık sanatı, kişisel

⁶ Kuzey Atlantik anlaşmasına dayanarak kurulan ve farklı dönemlerde birçok ülkenin katıldığı uluslararası askeri ittifak.

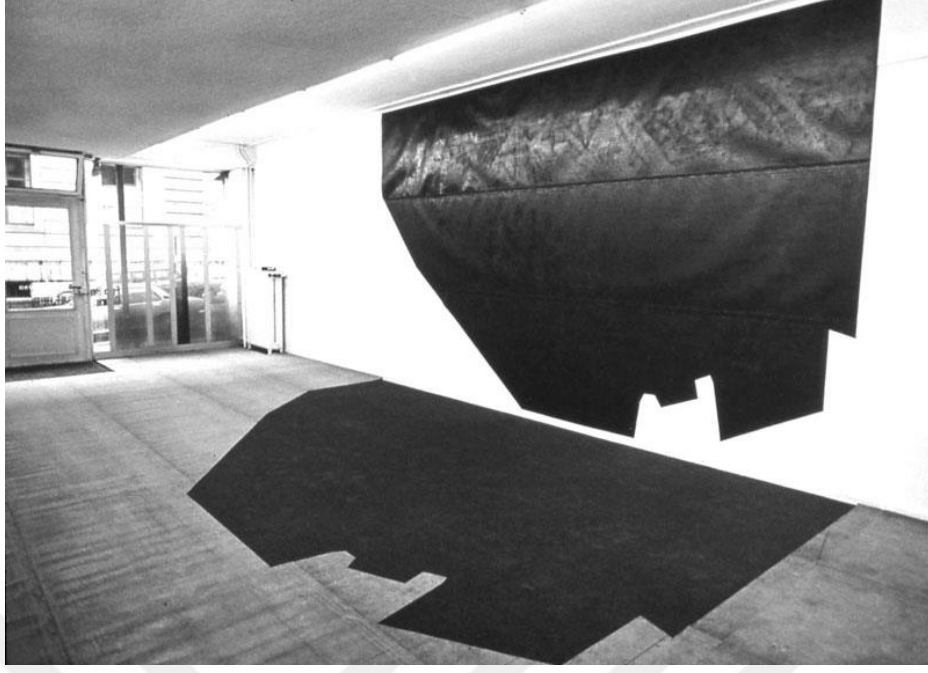
⁷ Simulacrum; Fransız felsefesinin, daha özeldiyse Baudrillard'ın çağdaş dünyaya yönelik olarak verdiği "varolan durum çözümlenmeleri"nde ya da "durum betimlemeleri"nde kilit önemi bulunan postmodern felsefe terimi.

çalışmalarda teknik olanaklar kapsamında geçmişte taşa biçim vermenin aksine taşa hareket kazandırılması, savaş simülasyonu vb.) İçinde bulunduğumuz ortamda savaş ve yıkımın sadece yaşadığımız mekânda ve coğrafyada değil tüm dünyada bir mesele olduğu gözlemlenmektedir. Bu doğrultuda seçilen nesne bizi etkisi altına alarak (nesne özneyi seçerek), izleyiciyi hayata dair izlerle karşı karşıya getirmeyi ve bir tür hesaplaşmanın içerisine sokmayı amaçlamıştır.



Görsel 24. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Mermi kutusu, nano robot.

Eleştirel bilincimizi yitirmedüğümüz sürece, insanlararası uzlaşmanın artması açısından sanat nesnel ifadeler bulabilir. Ülkemizde bu biçimde nesne kullanımına giden birçok yenilikçi sanatçı vardır. Bunlar arasında 1938 doğumlu Sarkis Zabunyan sanatsal çalışmaları ve enstalasyonları ile öne çıkmaktadır. Çalışmalarında süreklilik sağlamak açısından, bitirilmişlikten uzak durarak hayatından izler sunmaktadır. Bellek ve savaş konularını irdeleyen sanatçı Görsel 24’deki çalışmaya benzer olarak, askeri bir terim olan “BlackOut” (karartma) isimli Kıbrıs çıkarmasını konu alan bir dizi yerleştirme gerçekleştirmiştir. Bu çalışmasıyla tarihi ve yaşamını somutlaştırmaya çalışarak bir enstalasyon ortaya koymuştur (Görsel 25).



Görsel 25. Sarkis Zabunyan, Black Out 1, 1974, Katran

<http://www.sarkis.fr/1974-blackout-1/>. Erişim: 8.9.2016.

Çalışmalar içerisinde şeffaf bir şekilde dolaşılıp ortaya konulan çalışmalar geçmişin bir tekrarını ve kopyasını vermeyi amaçlamamakla beraber fikirler, okumalar ve göstergeler göz önüne alınarak nesnel tasarımlar sunmak amaçlanmıştır. Nesnenin anlamı ve yeni anlatım olanakları kapsamında nesneyi incelediğimizde değişik türlerde nesnenin ele alındığı görülür. Örneğin, nesnesiz sanat kapsamında Kazimir Malevich' in "Beyaz Zemin Üzerinde Siyah Kare" sini ve kendiliğinden oluşan ve kendini yapan bir nesne hayaliyle ortaya çıkan görsel 23'deki Kapoor' un "Bulut Geçit" vb. çalışmaları yeni bir nesne oluşturma çabasına örnek gösterebiliriz. Ayrıca kişisel çalışmalarda gözlemleyeceğimiz hareket kazandırılan taşları ve seçilen hazır nesnelerin bu yönde üretildiği düşünülebilir. Bu doğrultuda nesnel anlatımların "kültürlerimizin estetikleşmeden önce-veya sonraki- var olan formların kuvvetini ve dolaysızlığını kısmen geri kazanmak" (Baudrillard, 2014: 40) istediği düşünülebilir.

Günümüz sanatında nesnenin anlamına bakıldığında genel bir anlatımdan kaçınıldığı ve anlatıların önünün açık bırakıldığı gözlemlenir. Örneğin Damien Hirst, Marc Quinn, Anish Kapoor gibi sanatçıların çalışmaları zaman ve uzam içerisinde sürekli bir değişim gösterir. Geçmiş ve gelecekle bağ kuran nesnel ifadeler gözlemlenmektedir. Bu bağlamda anlamlar değiştirilerek nesne tartışmaya açılmıştır. Beuys: "Sanatçılar, nesnelere nasıl bakıldığına bağlı değildirler. Ben bir heykel yaparım, elimden geldiğince iyi yaparım, bunun nasıl algılandığına"

bağlı olmam artık' (Sabuncuoğlu, 2003: 4) diyerek, nesnelerin anlamının izleyicinin algısına göre değişkenlik gösterebileceğini belirtmiştir. Yapıt zaman içerisinde değişerek tekdüzeliktenve tek anlamlılıktan kurtarılmış ve sanatsal ifadelerin önü açılmıştır. Örneğin; Anish Kapoor' un 'Bulut Geçit' (Görsel 23) isimli çalışması yeni anlatım olanakları kapsamında nesnenin anlamının nedenli değiştiğine bir örnek teşkil edebilir. İzleyici nesneyi algılamada, eserin bir parçası olarak çalışmayı deneyimler ve eserin bir parçası olur.

Söz konusu düşünceler ve çalışmalar dâhilinde doğa ve insan yaşamı arasındaki ortak yaşamı gözler önüne sermek ve günümüz teknik olanakları sayesinde nesne üzerindenizleyiciyi de ana dâhil etmek amacıylaüretilen 'İsimsiz' (Görsel 27) başlıklı diğer bir çalışmada, hareket kazandırılarak mekâna yayılmış amorf taşlar, bağımsız hareketler ile birbirleriyle etkileşim halindedir. Bu çalışmada, doğrudan doğruya doğadan seçilen nesnelerin, hareketli nesnelere haline getirilmesi hedeflenmiştir. Hareketli nesnelere fikri ilk olarak konstrüktivistlerce, kinetik sanat düşüncesiyle ortaya atılmıştır. Konstrüktivistler çağın yapısı gereği kinetik hareketlerin sanatın en önemli unsuru olarak savunmaktaydılar. Dada' da hareketi kinetik sanatın içerisinde barındırdığı oyun ve tesadüf öğeleri ile ilgilenmiştir. Bu doğrultuda Duchamp'ın ürettiği "bisiklet tekerleği" (tabureye yerleştirilmiş bisiklet tekerleğinin el ile hareket edebilmesi) ilk kinetik heykellerden birisi sayılmaktadır (Görsel 26).



Görsel 26. Marcel Duchamp, Bisiklet Tekerleđi, 1913, Bisiklet Tekerleđi, Ahşap Tabure.

<http://www.arsivfotoritim.com/wp-content/uploads/gaxxi/1185565653bicycle.jpg>. Erişim:
6.9.2016.

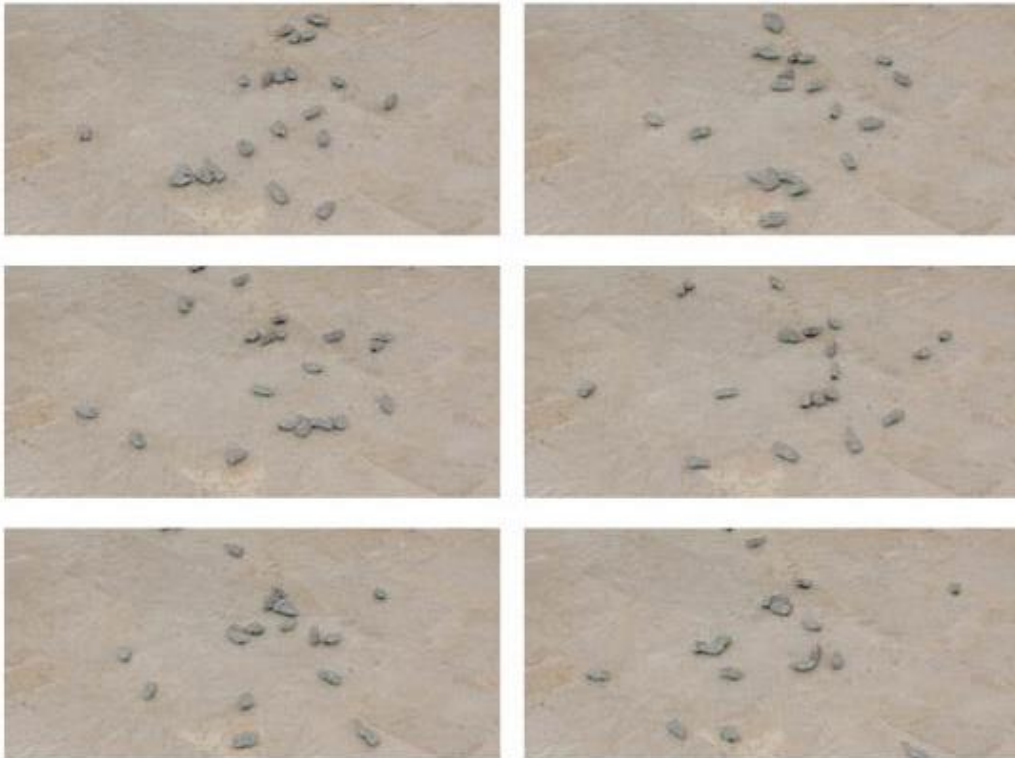
Çalışmada, mekân içerisinde hareket eden taşlar, izleyiciyi varoluş üzerine düşünmeye sevk etmek ve bilinçdışı öğeleri ortaya çıkarmak üzere kurgulanmıştır. Doğada sabit bir şekilde duran ama çalışmada hareket kazanan amorf taşlar kinetik sanatı düşündürülebilir. Ancak bu çalışmada asıl hedeflenen taşların yapı-sökümü gerçekleştirilerek buldukları anlamdan ve yerden koparılmaları ve başkalaştırılmalarıdır. Nesnenin anlamı yıkılıp aynı anlam içerisinde yeniden kurgulanmaya çalışılmıştır. Örneğin; “sınırla belirlemek için bir seçim bölgesi

parçalara ayrıldığında, bir kumaş parçası bir başkası yapısın diye parçalara ayrıldığında eski parçanın yıkımıyla yenisinin yapımı eş zamanlı olarak gerçekleşmektedir” (Türkdoğan, 2014: 58). Bu doğrultuda yeni bir nesnel ifade sağlanmaya çalışılırken, okumaların çoğu amorf taş aracılığıyla izleyiciye bırakılarak kavramsal tasarımlar doğurmak amaçlanmıştır. İnsanın yeni imgeleri, modern sanatlar müzesinde soyut dışavurumcuların bir araya geldiği serginin başlığıydı. O zamandan günümüze çok şey değişmiş olabilir. Sanatsal anlamda Evrende var olan her şey yeni nesnel karşılıklar bulmaya çalışıyor gibi gözükmektedir. Tanrı kutsal kitapta kendisini tanıtmak için ‘ben ben olanım ben büyüyen taşım’ ifadesini kullanır. Burada gerçek dünyanın dışında büyümekte olan bir taş imgesi vardır. Taş gerçeküstü bir ifade bulur ve tanrı imgesini oluşturur. Çalışmada hareket kazandırılan taşlar benzer olarak bulunduğu anlamdan koparılmaya çalışılmıştır. Taşların amorf yapısı ve birbirlerine çarparken çıkardıkları sesler ilkel kabilelerin bir tür ayini gibi, bize varoluşu etkin kılan ilk edime geri götürmeyi amaçlar belki de. Bir nevi hipnoz, mistik, koloni halinde yaşayan bir dünya ve mobil yaşamı desteklediği düşünülebilir.

Taş doğada bulunan hareketsiz bir nesnedir ve nesnenin budoğal yapısı dışında sergilenilen çalışma nesnenin katmanlarının da sorgulandığı (Görsel 27) bir yanılsama içerisinde sunulmak istenmiştir. Geçmiş ve gelecek arasında uzamsal, kültürel bir bağ kurmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda çalışmadamalzemeye biçim vermenin aksine, doğada kendiliğinden bulunan amorf taş, ilişkisel bir müdahalesi izleyicinin deneyimine sunulmaktadır. Çalışmada kullanılan amorf taş tüm yalınlığıyla ve çeşitli fragman katmanlarıyla sergilenerek gözler önüne getirilmektedir. Bu doğrultuda çalışma teknolojiden faydalanılarak bir tür canlandırmanın içerisine sokulmuştur. Gerekli olanaklar sağlandığı sürece, Kapoor’un devasa işlerinde olduğu gibi nesneyi varoluşsal anlamda ele almak için taşların sayısı artırılıp galeri mekânına komple yayılabilir, büyük bir kayaya ya da küçük bir dağa hareket kazandırılabilir.



Görsel 27. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Andezit- Değişik sayılarda hareketli robotlar.



Görsel 27. Detay.

İzleyicinin deneyimine ve hayal gücüne bırakılan Görsel 27' deki çalışma, izleyiciye göre bir savaş sahnesini (Görsel 28), bir çocuk oyununu, büyü ya da canlı organizmaların bir yerden bir yere taşıdığı taşları-yaprakları (Görsel 29) anımsatabilir. Okumaların ve anlamlandırmaların önü açık bırakılarak, zaman içerisinde yolculuk yapan ve sürekli yeni ima ve ifadeler bulan bir eser üretilmek amaçlanmıştır. Sürekli hareket halinde olan taşlar sanatçının göçebe yaşamının bir simgesi olabileceği gibi teknoloji ve hızın da simgesi olabilir.



Görsel 28. Lord Of War Filminden Bir Sahne.

<http://aws-cf.caradisiac.com/prod/mesimages/213549/LordOfWar.jpg>

Erişim: 11.4.2016.



Görsel 29. Yaprak Kesici Karıncalar.

<https://fwmail.net/hayvanlar/dunyanin-en-guclu-bocekleri>,Erişim: 11.4.2016.

Çalışmaya (Görsel 27) benzer olarak üretilen (Görsel 30) İsimsiz başlıklı çalışma ile nesnenin organik ve inorganik yapısı göz önüne alınarak ağaç kabuğuna hareket kazandırılmıştır. Görsel 26'daki çalışmada olduğu gibi nesnenin real ve irreal katmanlarının da sorgulandığı çalışma nesnenin anlamının neligine yönelik müdahaleler içermektedir. Bu doğrultuda seri işler üretilmiştir.



Görsel 30. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Ağaç Kabuğu, hareketli robotlar.

“İsimsiz” başlıklı bir diğer proje de (Görsel 31) heykel sanatının malzeme odaklı maddi yapısı göz önünde bulundurularak ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda diğer çalışmalara benzer biçimde hareketlilik kazandırılmış amorf taş, içi alçı dolu demir bir kap içerisinde dairesel hareketler çizerek kendi desenini oluşturmaktadır. Geleneksel desenden farklı olarak ortaya konulan bu kendiliğinden desen sayesinde izleyicinin sürece dâhil olduğu anlar somutlaştırılmaya çalışılırken, aynı zamanda soyut ifadeler yaratılmaya çalışılmıştır. Çalışmada kullanılan andezit, alçı ve metal, simgesel açıdan bakıldığında yüzyıllardır heykelle ait değişmeyen malzemelerdir. Simgesel olarak seçilen bu malzemeler günümüz teknik ve olanakları kullanılarak nesnenin sınırları zorlanmaya çalışılmış, nesnenin değişmeyen organik yapısı gözler önüne serilirken, nesnelere aracılığı ile tasarımlar sağlamak amaçlanmıştır. Enerjisi bitene kadar süren seanslarla hareketli desenler ortaya çıkarılmış, endüstri ve teknolojiye ilişkin okumalar sağlanırken günümüz sanatının geçmişle bağlarını koparmayan yapısında ortaya konmaya çalışılmıştır. Günümüz sanatının olanakları ile uzam içerisinde gidip gelen çalışmalar değişik (durağanlıktan uzak) okumalar sağlayabilir. Bu yaklaşım ile Robert Smithson’un “Spiral Jetty”si gibi kendi etrafında sarmalanan ve bir çıkmaza çıkan şekiller ve hareketler oluşturulmuştur. Demir kap (sac), içerisinde durmadan dönüp, alçı üzerindeki hareketlerini silip, yeni çizgiler oluşturan çalışma, devamlı ve sonsuz bir enerjiyi simgeleyerek içinde bulunduğumuz zamana dair nesnel ima içerikli ifadeler sunmaktadır. Demir kap (sac) içinde yaşadığımız geleneğe ait bir tür kültür nesnesidir. Bu bağlamda, bu

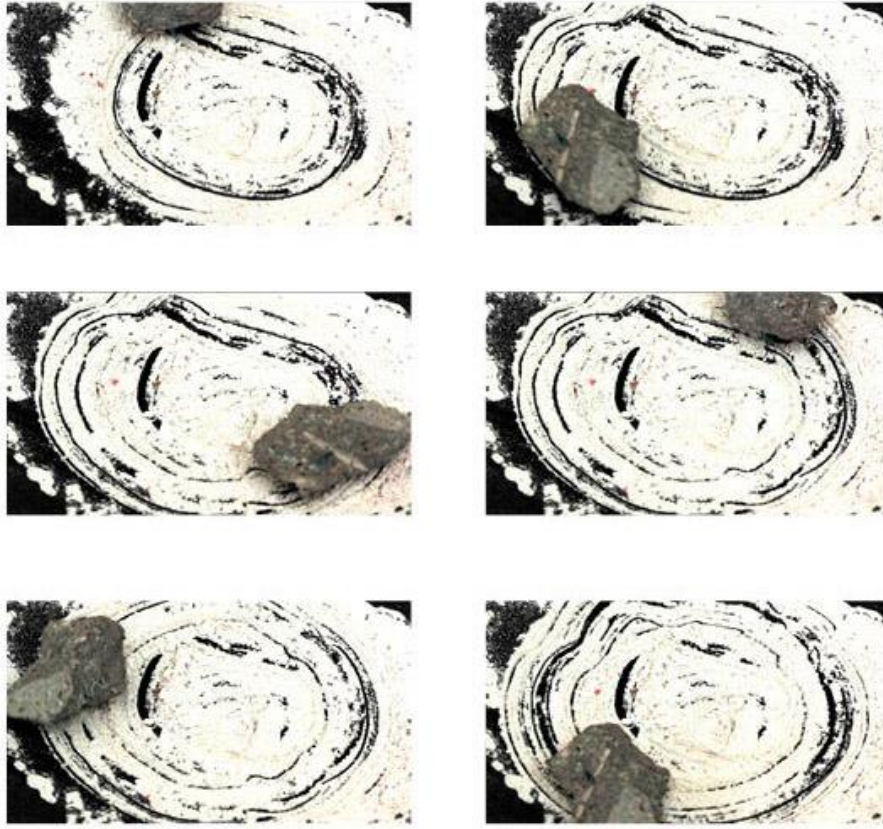
hazır nesne bulunduğu anlamdan kaçırılıp yapının, eserin bir parçası haline getirilerek inşa edilmeye çalışılmıştır. Günümüz teknik ve olanaklarının kullanılarak malzemenin ön plana çıkarıldığı çalışmanın nesnel ifadeler yaratmayı amaçladığı düşünülebilir.



Görsel 31. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Andezit, hareketli robotlar, metal sac, alçı tozu.

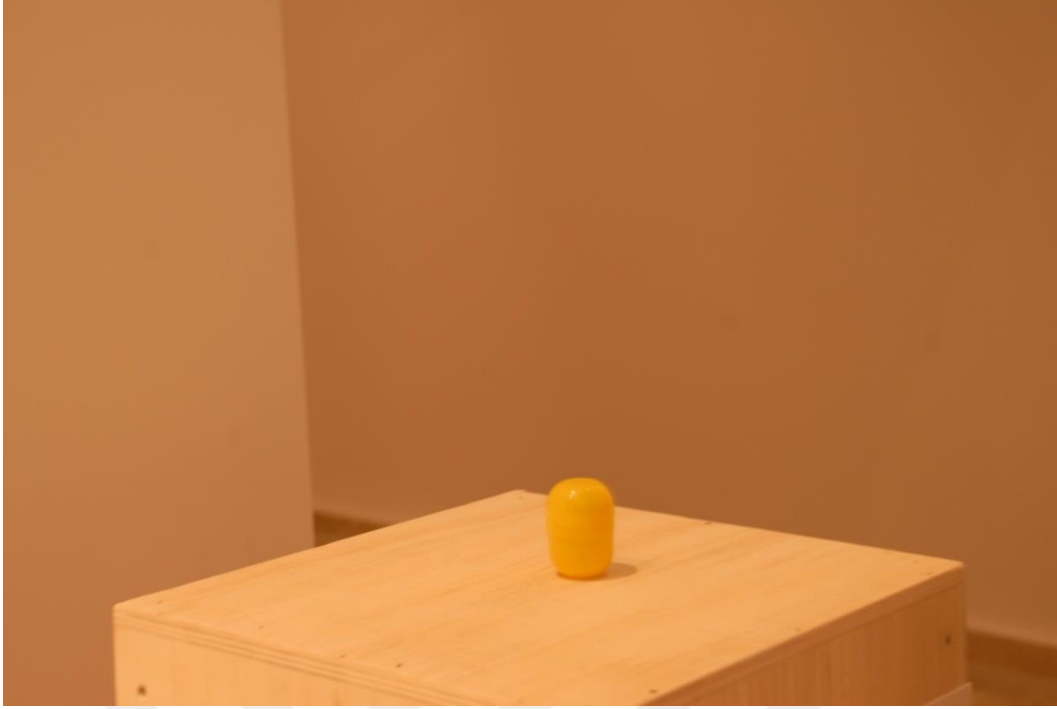


Görsel 31. Detay.

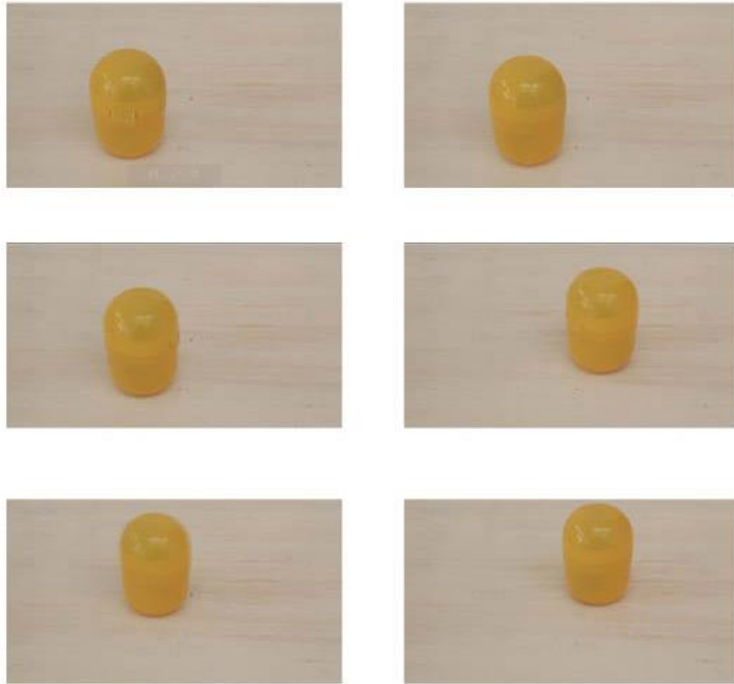


Görsel 31. Detay.

Günümüz sanatında özne bir başka yönüyle sisteme dâhil olup (sistemin bir parçası olarak kendisini daha iyi ifade etmek) yaşayarak kendini nesnelleştirme yolunu seçmiştir. Bu bağlamlarda üretilen (Görsel 32) deki çalışmada günlük hayatta sıkça karşılaşılan bir tüketim nesnesi odak alınmıştır. Seçilen nesne çağdaş anlamda gerçeküstücü bir dolayım ile sunulmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda seçilen sürpriz oyuncak kutusu bir kaide üzerinde sergilenmektedir. Çalışmada kullanılan nesnenin kapalı formu içerisine, teknolojiye başvurularak yerleştirilen mekanik müdahale sayesinde nesneye bir hareket kazandırılmıştır. Çalışma, merak, oyun, büyü gibi, sanatın geçmişten günümüze süregelen yaratma kaynakları göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmiştir. Çalışmada içeriye hapsolmuş ve sürekli bir biçimde dışarıya çıkmaya çalışır gibi gözükten nesne (robotlar) üzerinden bir tür canlandırmaya gidilmiştir. Bu bağlamda nesnenin organik ve inorganik yapısı da sorgulanmaya çalışılmıştır.



Görsel 32. Emrah Lale, İsimsiz, 2014, Plastik- hareketli robot.



Görsel 32. Detay

Bir diğer çalışma için seçilen hazır nesne, popüler kültüre ait, neredeyse bütün dünyada tüketilen bir içecek kutusudur. Bu çalışma ile kapitalizme ait temsil nesnesi, bulunduğu anlamdan uzaklaştırılarak içi boşaltılmış ve günümüz teknik olanakları kapsamında

hareketlilik kazandırılmıştır (Görsel33). Bu doğrultuda bulunduğu anlamdan kaçırılıp yeni bir anlatım içerisinde sunulmaya çalışılmıştır.İçi boşaltılan içecek kutusu yerine konulan sistem sayesinde anlamlar ve okumalar sağlanmaya çalışılmıştır.Bu çalışma birçok anlam ve bağlam içerisinde düşünülebilir. Örneğin, Warhol, Campbell çorba konservesi resimlerinde olduğu gibi, herkesin özdeşlik kurduğu bir nesnedir.“Warhol 1960’larda Campbell Çorbaları’nı boyadığında, bu hem simülasyon açısından, hem de tüm modern sanat açısından parlak bir başarıydı: Meta-nesne, meta-gösterge ironik bir biçimde bir çırpıda kutsallaştırılmıştı; işte bize kalan tek ritüel budur- şeffaflık ritüeli” (Baudrillard, 2014: 34). Bu ilişkiler kapsamında ele alındığında günümüz sanatının her şeyi bünyesine alan tavrı çerçevesinde nesneyi inceleyebiliriz. Çalışmaya baktığımızda sanatçıların yapıp etme alanının ve sınırlarını nasıl genişlediği gözlemlenebilir. Sıradan gözüken bu yaklaşım, sıradan olmakla birlikte, yaşamsal birikimin nesnel bir ürünüdür.



Görsel 33. Emrah Lale, İsimsiz, 2015, Coca Cola kutusu, hareketli robot.

Kültürel açıdan bakıldığında günümüz sanatı çağın ilerisini görmeye çalışmaktır bir yerde. Gombrich, ‘çağı yaşayın, yapıt kendiliğinden doğacaktır’, demektedir. Bir nesne ile karşılaştığımızda, Moderne göre görmeye, Post Moderne göre dokunmaya, (hiçlik hep soyut olarak varolmuştur)... Günümüz sanatı görmeye, dokunmaya, hissetmeye ve koklamaya(somut-öznenin projesi-insan bir proje değildir) sevk eder bizleri. Günümüz sanatının bu yapısı toplumsal, ılımlı ve her şeyi bünyesine katan tavrı sayesinde

gerçekleşmektedir. İçinde bulunduğumuz sanal dünya, teknoloji, medya ve moda kalıp olarak tek bir tür insan modelinin içine koymaktadır bizleri. Bu bağlamda içinde bulunmadığımız bir varoluşsal deneyimin içerisine sürüklemekteyiz diyebiliriz. Video Sanatı teknolojik bir form olarak nesneye dönüşmekte... Baudrillard; “sanat beni, antropolojik bakış açısından, bir nene olarak ilgilendiriyor; ben nesnenin kendisiyle ilgileniyorum, herhangi bir estetik değerinin öne sürülmesinden önce ve sonra olanlarla ilgileniyorum” demektedir (Baudrillard, 2014: 67).

Çalışma kapsamında “İsimsiz” başlıklı bir diğer çalışma (Görsel 34) nesnelere bir tür kaide olarak kullanılması fikriyle ortaya çıkmıştır. Günlük hayatta sıkça kullanılan cep telefonu, saat ve bilgisayar vb. nesnelere kullanıldığı çalışmalar amorf taş ile birleştirilerek bir tür metafor gerçekleştirilirken, yeni anlatım olanakları⁸ içerisinde, sunulmaya çalışılmıştır. Görüldüğü üzere artık, neredeyse günlük hayatımızın bir parçası olan cep telefonu, içinde barındırdığı dijital dünyanın sahip olduğu boşluk amorf taş ile birleştirilerek sunulmaktadır. Dijital ortamdaki görüntü taşın amorf ve tarihi yapısına ilişkin otobiyografik bir metin içermektedir. Bu doğrultuda görüntü (gösterge) Kosuth’un duvar yüzeyine monte edilmiş, numaralandırılmış çalışmalarına benzer olarak, nesnelere temsil edilmiş ve var olma ilişkileri üzerinde durulmuştur. Kosuth’un çalışmalarında nesne ve yazı bir arada kullanılmış ve estetik ilişkiler ters yüz edilmiştir. Dijital boşluk amorf taş ile verilmek istenirken, çalışma kavramsal bir anlatım içerisine sokulmuştur. Günümüz sanatında yapıttan ayrı düşünülmeyen kaidesinde (yer olarak) işlevsel bir nesne olarak kullanıldığı bu çalışmada nesne üzerinden dijital ortamda kavramsal tasarımlar yaratılmaya çalışılmıştır. Cep telefonu çağdaş sanatın olanakları kapsamında bir nesne ve teknolojik öğe olarak ele alınarak, teknolojinin ve dijital ortamın çağdaş toplum üzerindeki etkisi irdelenmek istenmiştir.

⁸ Örneğin video, günümüzde baskın bir rol üstlenmektedir.



Görsel 34. Emrah Lale, İsimsiz, 2015, Cep telefonu, Andezit.



Görsel 35. Emrah Lale, İsimsiz, Forklift, mermer blok, neon ışık bandı.

Söz konusu düşünceler kapsamında 2016 yılında üretilen ‘İsimsiz’ (Görsel 35) başlıklı çalışma; hazır nesne olarak iş makinesi (forklift), neon ışık ve blok halindeki mermer taşın, çalışmanın kurgusu kapsamında bir araya getirilmesinden oluşuyor. Çalışma dâhilinde kullanılan iş makinesi bulunduğu anlamdan kaçırılıp (var olan anlamını yıkıp daha yapıcı bir şekilde yeniden kurgulamak amacıyla) yeni bir anlatım içerisinde sunulmaya çalışılmış ve bir kaide olarak kullanılmak istenmiştir. Bu sayede hareket kazanan kaide ile içinde bulunduğumuz yüzyılın hareketliliğine, hızına, göndermelerde bulunulurken, kaide durağanlıktan uzaklaştırılmıştır. Bu yönüyle göçebe bir yapıya sahip olan çalışma, üzerindeki blok halindeki mermer blok ile sergilenerek yeni anlatım olanakları sağlanmaya çalışılmıştır.

Bir bütün halindeki kaidenin, diğer elemanlar gibi işin bir parçası olduğunu düşünebileceğimiz çalışma farklı malzemelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Bu doğrultuda yerden yükseltilerek sergilenen mermer bloğu sayesinde bir tür anıtsal etki oluşturulurken, kütle nesne ilişkisi gözler önüne serilmek istenmiştir. Anıtsal vurguyu arttırmak adına taş blok kendi içinde değerlendirilip ham haliyle kullanılırken, orta kısmından etrafını saran neon ışık bandı sayesinde taşa müdahalede bulunulmuştur. Taşa yapılan bu yeni *güncel* müdahale sayesinde blok halindeki mermer taşın yüzeyi, neon ışık yardımıyla yumuşatılmak istenmiştir. Taşa yapılan bu müdahale geçmiş müdahalelerden farklı olarak nesneye karşı yapılan günümüz yorumu ve müdahalesi olarak okunabilir. Görsel 35'te görüldüğü üzere 'İsimsiz' başlıklı çalışma kapsamında bir araya getirilen forklift, mermer ve neonun ışık bandının kullanılması günümüz sanatının nesnenin *ne*'liği, melez yapısı,- geleneğin ve geçmişin bilinciyle- ne gibi olanakları koruduğu gözler önüne serilmek istenmiştir. Bu doğrultuda bir araya getirilen nesnelere, ima içerikli ifadeler sunulmayı amaçladığı düşünülebilir.

SONUÇ:

Günümüz sanatında nesnenin anlamı üzerinden incelenen sanat çalışması raporunda, yeni anlatım olanakları kapsamında sanat nesnesinin ne gibi bir yol izlediği üzerinde durulmuştur. Söz konusu düşünceler kapsamında nesnenin anlamı sanat tarihsel zaman içerisinde örnek sanatçılar ile görülür kılınmaya çalışılırken, yeni anlatım olanakları üzerinden ele alınan çalışmalarda günümüz sanatında nesne kullanımı fikri üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda bilim ve teknolojiden beslenerek nesnelere anlamı üzerinden söz söylenmeye çalışılmıştır. Kavramsal ve ilişkisel estetik bağlamda sanatsal bir ifade yansıtılmak istenirken, kültürel yapı içerisinde nasıl bir yöntem kullanıldığı görünür kılınmaya çalışılmıştır. Günümüz sanatında nesnenin *ne*'liği, çok kültürlülük ve melez yapısı göz önüne alınarak ne gibi olanakları koruduğu gözler önüne serilmek istenmiştir.

KAYNAKÇA:

Akay, A. (2002). *Postmodern Görüntü*. İstanbul: Bağlam Yayınları.

Antmen, A. (2008). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Artun, A.- Öрге, N. (2013). *Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat*. İstanbul: İletişim Yayınları

Atakan, N. (1998). *Resim ve Heykelde Alternatif Arayışlar* (Z.Rona, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Batur, Enis (Ed.). *Modernizmin Serüveni- Bir Temel Metinler Seçkisi 1840-1990*.(1999). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Baudrillard, J. (2014). *Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik I* (E. Gen – I. Ergüden, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Berlinde De Bruyckere, "Yara". (2012). Arter' de 21 Haziran – 26 Ağustos 2012 tarihleri arasında yapılan sergisinin kataloğu. İstanbul: Ofset Yapımevi.

Berger, J. (2010). *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı* (Y. Salman- M. G. Sökmen, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Bilge, N. (1997). *Modern ve Soyut Heykelin Doğuşu*. İstanbul: Boğaziçi Yayınları.

Bilgin, N. (1991). *Eşya ve İnsan*. Ankara: Gündoğan Yayınları.

Buhr M. ve Kosing A. (1991). *Bilimsel Felsefe Sözlüğü* (V.Bildik, Çev.). İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi. (1986). İstanbul: Gelişim Yayınları.

Fischer, E. (2010). *Sanatın Gerekliliği* (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.

Germaner, S. (1997). *1960 Sonrası Sanat*.İstanbul:Kabalcı Yayınevi.

Harrison, C.- Wood, P.(2011). *Sanat ve Kuramları* (S. Gürses, Çev.).İstanbul: Küre Yayınları.

İpşiroğlu, N. - İpşiroğlu, M. (2011). *Sanatta Devrim*. İstanbul: İletişim Yayınevi.

Kahraman, H.B. (1995). *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Anish Kapoor Taş. (2013). 10 Eylül 2013 – 5 Ocak 2014 tarihleri arasında gerçekleştirilen Sergi Kataloğu. İstanbul: SSM Yayınları.

Keat, R.-Urry, J., (2001). *Bilim Olarak Sosyal Teori* (N.Çelebi, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Kınay, C. (1993). *Sanat Tarihi*.Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Kuspit, D. (2004). *Sanatın Sonu* (Y. Tezgiden, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Leroy, C. K. (2006). *Gerçeküstücülük (Sürrealizm)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Lektorsky, V. A., (1998). *Özne Nesne Biliş* ([S. Alpagut](#), Çev.).İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

Lyotard, J, F. (1967). *Postmodern Durum* (İ.Birkan, Çev.).Ankara:BilgeSu Yayınları.

Lynton, N. (1982). *Modern Sanatın Öyküsü* (C. Çapan-S. Öziş, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Meydan Larousse. (1986). *Büyük Lugat ve Ansiklopedisi. 1986' da yayımlanan Türk ansiklopedisi*. Yayıncılar [Safa Kılıçlıoğlu](#), [Nezihe Araz](#), [Hakkı Devrim](#), Meydan Gazetecilik ve Limited Şirketi tarafından yayınlandı. Milliyet yayınları.

Sabuncuoğlu, A. (2003). Bir Katedral İnşa Etmek - Dergi Eki, İstanbul: *Sanat Dünyamız Sayı*, 87

Sartre, J. P. (2009). *Varlık ve Hiçlik* (T. Ilgaz ve G. Ç. Eksen, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Şahiner, R. (2008). *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.

Theodor I. Oizerman. (1998).*Felsefe Tarihinin Sorunları* (C. A. Kanat, Çev.).İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

Thompson, D. (2011). *12 Milyon Dolarlık Köpekbalığı, Çağdaş Sanatın ve Müzayede Evlerinin Tuhaf Ekonomisi, Sanat Mezat* (R. Akman, Çev.). İstanbul, İletişim Yayınları.

Tunalı, İ. (2011). *Sanat Ontolojisi*. İstanbul: İnkılap Yayınları.

Tunalı, İ. (2012). *Tasarım Felsefesi, Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı*.İstanbul: Yem Yayınları.

Turani, A. (1992).*Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türkdoğan, T. (2014). *Sanat Kültür Politikası, Modernizm Sonrası Tartışmalar*. Ankara: Nobel Yayınları.

Yetişken, H. (2009). *Estetiğin ABC' si*. İstanbul: Say Yayınları.

Yırtıcı, H. (1994). *Modernleşmenin Karanlık Yüzü*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*([O. Akınhay](#), Çev.). İstanbul: Akbank Yayınları.

Worringer, W. (1985). *Soyutlama ve Özdeşleşim* (İ. Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

