



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Heykel Anasanat Dalı

**DEĞİŞEN GERÇEKLİK BAĞLAMINDA GÜNÜMÜZ SANATINDA
NESNE VE MEKÂN SORGULAMALARI**

Okan Ercan

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2016

DEĞİŞEN GERÇEKLİK BAĞLAMINDA GÜNÜMÜZ SANATINDA NESNE VE MEKÂN
SORGULAMALARI

Okan Ercan

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Heykel Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

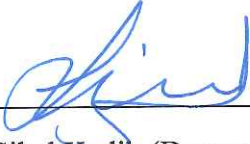
Okan Ercan tarafından hazırlanan “Değişen Gerçeklik Bağlamında Günümüz Sanatında Nesne ve Mekân Sorgulamaları” başlıklı bu çalışma, 19.07.2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.

İmza



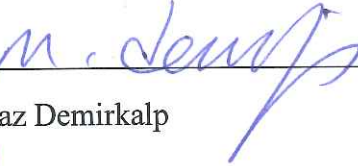
Prof. Refa Emrali (Başkan)

İmza



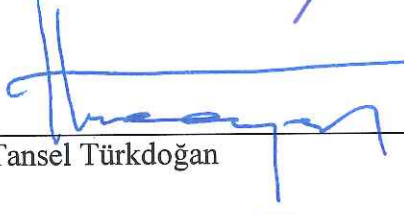
Prof. Ayşe Sibel Kedik (Danışman)

İmza



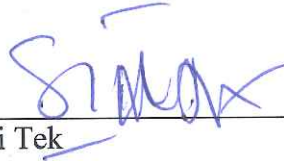
Prof. Mümtaz Demirkalp

İmza



Prof. Tansel Türkdoğan

İmza



Yrd. Doç. Şinasi Tek

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

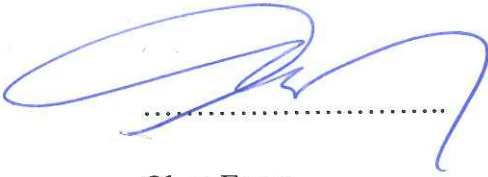
Prof. Dr. Türev Berki
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, 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.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinde erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

19 Temmuz 2016



Okan Ercan

Tez Danışmanım Prof. A. Sibel Kedik'e,

Savunma sınavı jüri üyeleri Prof. Refa Emrali, Prof. Mümtaz Demirkalp, Prof. Tansel Türkdoğan ve Yrd. Doç. Şinasi Tek'e,

Değerli dostlarım Engin Sarı, Tanzer Arığ, Seval Şener, Erdem Asmaz, Tansel Çeber, Tuba Merdeşe, Esra Koruç, K. Efe Solmazlar, Tuğçe Bilgin'e,

ve ayrıca,

Kemal Ercan, Nebiye Ercan, Firuz Sönmez, Önay Sönmez ve Bengisu Koç'a,

katkı ve desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

ÖZET

ERCAN, Okan. “Değişen Gerçeklik Bağlamında Günümüz Sanatında Nesne ve Mekân Sorgulamaları”, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara, 2016.

“Değişen Gerçeklik Bağlamında Günümüz Sanatında Nesne ve Mekân Sorgulamaları” başlıklı raporda, günümüz gerçeklik algısının oluşturduğu etkenler göz önünde bulundurularak, gerçeklik sorgusunun sanata etkilerinin “nesne” ve “mekân” boyutunda irdelenmesi amaçlanmıştır. Bir üst başlık olan “gerçeklik” birinci bölümde kavramsal çerçevede ele alınmış ve insanın gerçeklikle ilişkisi özne-nesne ilişkisine dayandırılmıştır. Bu bağlamda toplumsal, kültürel, bilimsel, ekonomik ve teknolojik alandaki gelişmeler ile insanın doğayı/dünyayı algılayışı değişmiş, dolayısıyla gerçekliğin tanımı da öznenin nesnel olan ile kurduğu ilişkiye bağlı olarak farklılık göstermiştir. Gerçekliğin değişken bir görünüme sahip olmasının sanatın ele alınış biçimini etkilemesi raporun ana hareket noktasını oluşturmuş, gerçeklik ve sanat arasındaki ilişki irdelenmeye çalışılmıştır.

İkinci bölümde, insanın başlangıçta dış dünyaya, gerçekliğe uyum sağlayarak onu taklit etme eğilimi ve sonraki süreçlerde giderek gerçeği sorgulamaya, çözümlenmeye ve hatta dönüştürmeye çalışması, sanatın gerçeklikle ilişkisi göz önünde bulundurularak tarihsel süreçte incelenmiştir. Özellikle 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan sanat anlayışları nesnenin farklı bir gerçeklik düzleminde sorgulanmasına sebep olmuş ve nesne, görüntüsünün ötesinde, kavramsal boyutuyla tartışmaya açılmıştır. Bu durum sanatın kendi gerçeklik düzlemine ait birçok sorgulamaya neden olurken mekâna yönelik yeni sorgulamaları, yaklaşımları ve yeni önermeleri de beraberinde getirmiştir. 20. yüzyılın ikinci yarısında tüketim kültürüne ait göstergelerin sanat alanına taşınmasıyla gündelik yaşam ile sanatın gerçekliği aynı düzleme taşınmıştır. Bu durum her şeyin estetik bir değer kazanmasına sebep olmuştur. Özellikle bilişim teknolojilerindeki gelişmelerle bilgisayarların ve İnternetin yarattığı sanal ortamların yeni türden bir gerçeklik algısını nasıl oluşturduğu irdelenmeye çalışılmıştır. Dijital ortamlarda oluşturulan sanal mekânlar sanal bir gerçeklik deneyimi sunarken bu türden teknolojilerin sağladığı imkanlar sanatı etkilemiş ve yaratılan yeni dijital imgelerin sanat yapıtını oluşturan unsurlar haline geldiği görülmüştür. Buna göre günümüzde birçok sanatçı sanal gerçekliğin getirdiği yeni önermeleri, yaşadıkları dünyayı ifade etmek için kullanmaktadır.

Üçüncü bölümde günümüz teknolojisinin sağladığı olanaklardan yararlanarak, nesne ve mekânın yeniden düzenlenmesiyle verili gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki ilişkiyi değerlendirmeyi amaçlayan rapor, kişisel çalışmalarla desteklenmiştir. Mekâna dair yeni kurgular, mekân içinde yeni mekânlar yaratarak, özne ve mekân ilişkisi, sanal mekânların gerçek mekân algısı kavramına ne denli yaklaştığı hususu sorgulanmış ve bu bağlamda sanat yapıtının olasılıkları ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Sanat, Nesne, Mekân



ABSTRACT

ERCAN, Okan. "Questioning the Object and the Space in Today's Art within the Context of Changing Reality", MA Artwork Report, Ankara, 2016.

In this report, titled as "Questioning the Object and the Space in Today's Art within the Context of Changing Reality", it is researched that the effects of questioning the reality on art through the concepts of "object" and "space".

"Reality", as a main heading in the first chapter, is conceptually discussed and humanbeing's relation with reality is based on object-subject relation. In this sense, along with the developments in cultural, scientific, economic and technological areas humanbeing's perception of nature/world has changed thus the definition of reality has also changed depending on the relation of subject with the objective. Reality's feature of having a changing appearance is effective on evaluation of art and this became the basic drive behind this report. Relation between art and reality is tried to be researched.

In the second chapter humanbeing's effort to adjust themselves to outside world and reality and to imitate it, and then their effort to question, to analyze, to convert it is studied considering art's relation with reality in historical context. Art movements especially the ones appeared in the beginning of 20th century were resulted with questioning the object in a different plane and the object was discussed with its conceptual qualities beyond its appearance.

This case became the reason of many question belongs to the plane of art's reality and also gave birth to many new questions, new approaches and new propositions about the space. Along with the transportation of consumption culture's signs to the art area, realities of life and art are also moved the same plane. This condition is resulted with gaining the aesthetic qualities of everything. It is tried to be questioned that what type of new perception for reality is created as a result of the developments especially in information technologies by computers and the Internet's virtual spaces.

Virtual spaces created in virtual media provide a virtual reality experiment, possibilities provided by these technologies have been effective on art and new digital images have turned to new elements that constructed an artwork. According to this, today many artist

are using new proposals provided by virtual reality in order to express the world that they live in.

In the third chapter, the report, whose aim was to evaluate the relation between actual reality and virtual reality by rearranging the object and the space utilizing the possibilities of today's technology, is supported by individual art works. The subject space relation, the question of how close the virtual spaces to actual spaces are tried to be researched by creating new fictions about the space, creating spaces in spaces and qualities of art work is tried to be find out within this context.

Key Words:

Reality, Virtual Reality, Art, Object, Space

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	ii
BİLDİRİM	iii
ÖZET	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	x
1. BÖLÜM: GERÇEKLİK (Genel Bakış)	1
1.1. Gerçeklik (Kavramsal Çerçeve).....	1
1.2. Gerçekliğin Değişen Görünümü.....	4
1.3. Gerçeklik ve Sanat İlişkisi.....	8
2. BÖLÜM: GERÇEKLİK BAĞLAMINDA SANAT–NESNE–MEKÂN	11
2.1. Modernizm Öncesi.....	11
2.2. Modernizmle Birlikte Değişen/Dönüşen Nesne- <u>Mekân</u> Algısı.....	20
2.3. Modernizm Sonrası.....	29
2.4. Günümüz Sanatında Gerçeklik ve Nesne/ <u>Mekân</u> Sorgulamaları.....	37
2.4.1. Simülasyon ve Simülakrlar.....	37
2.4.2. Bilişim Teknolojisi ve Sanat.....	39
3. BÖLÜM: UYGULAMALAR	48
SONUÇ	62
KAYNAKÇA	63

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Praksiteles, M.Ö. IV. yy, Hermes ve Bebek Dionysos/Hermes and The Infant Dionysos.....	13
Görsel 2. Notre Dame Katedrali/Cathédrale Notre Dame de Paris.....	14
Görsel 3. Notre Dame Katedrali/Cathédrale Notre Dame de Paris.....	15
Görsel 4. Raffaello Sanzio, 1513-1521, Atina Okulu/School of Athens.....	16
Görsel 5. Leonardo Da Vinci, 1507, Kadın Anatomisi/Female Anatomy.....	17
Görsel 6. Camille Pissarro, 1897, Montmartre Bulvarı, Kış Sabahı/The Boulevard Montmartre on a Winter Morning.....	19
Görsel 7. Pablo Picasso, 1912, Gitar/Gitar.....	21
Görsel 8. Kazimir Malevich, 1915, Siyah Kare/Black Square.....	22
Görsel 9. Marcel Duchamp, 1917, Çeşme/Fountain.....	24
Görsel 10. Vladimir Tatlin, 1920, 3. Enternasyonal Anıtı/Monument for the Third International.....	25
Görsel 11. Lazar Markovich Lissitzky, 1923, Proun Odası/Proun Room.....	26
Görsel 12. Marcel Duchamp, 1942, Bir Mil Sicim / Mil of String.....	27
Görsel 13. Yves Klein, 1958, Vakum / Le Vide.....	28
Görsel 14. Arman, 1960, Dolu / Le Plein.....	28
Görsel 15. Richard Serra, 1981, Soylu Yay / Titled Arc.....	30
Görsel 16. Robert Morris, 1964, Green Galeri Yerleştirmesi / Installition of Green Gallery.....	31
Görsel 17. Richard Hamilton, 1992, Bugünün evlerini bu kadar farklı kılan nedir? / Just what is it that makes today's homes so different?.....	33

Görsel 18. Andy Warhol, 1962, Campbell Kutuları / Campbell's Soup Cans.....	34
Görsel 19. Jeff Koons, 1981-87, Değişebilir Yeni Elektrik Süpürgeleri / New Hoover Convertibles.....	35
Görsel 20. Cory Arcangel, 2002, Süper Mario Bulutlar / Super Mario Clouds.....	41
Görsel 21. Berndnaut Smilde, 2014, Yağmur Bulutu / Nimbus Dimont.....	42
Görsel 22. Olafur Eliasson, 2003, Hava Projesi / The Weather Project.....	42
Görsel 23. Leandro Erlich, 1999, Yüzme Havuzu / Swimming Pool.....	43
Görsel 24. Kyung Woo Han, 2009, Yeşil Ev / Green House.....	44
Görsel 25. Kyung Woo Han, 2009, Bulunmuş Ev / Found House.....	44
Görsel 26. Massimo Uberti, 2003, Bir Stüdyo / Uno Studio.....	45
Görsel 27. Nerdworking-Candaş Şişman-Deniz Kader, 2010, Yekpare.....	46
Görsel 29. John Craig Freeman and Will Pappenheimer, 2013, Hans RichtAR@Hans Richter: Encounters.....	48
Görsel 30. Okan Ercan, 2016, Giriş Kapısı / Entrance.....	50
Görsel 31. Okan Ercan, 2013, İsimsiz / Untitled.....	52
Görsel 32. Okan Ercan, 2016, Rota / Route.....	53
Görsel 33. Okan Ercan, 2016, Rota / Route.....	54
Görsel 34. Okan Ercan. 2014, Periskop / Periscope.....	55
Görsel 35. Okan Ercan, 2016, Anahatar / Switch.....	56
Görsel 36. Okan Ercan, 2016, Kapı / Door.....	57
Görsel 37. Okan Ercan, 2016, Pencereleler / Windows.....	58
Görsel 38. Okan Ercan, 2016, Atölye II / Studio II.....	59
Görsel 39. Paolo Veronese, 1560, Villa Barbaro.....	60
Görsel 40. Okan Ercan, 2016, Quadratura.....	60

1. BÖLÜM: GERÇEKLIK (Genel Bakış)

1.1. Gerçeklik (Kavramsal Çerçeve)

İlkçağlardan bugüne insan, doğayı/dünyayı çözümlmeye, keşfetmeye ve hatta doğaya/dünyaya hükmetmeye çalışmıştır. Var olma çabası içinde kendisinin dünyadaki yerini sorgulamış ve dünyayı/doğayı, yaşadığı çevreyi gözlemleyerek bilgiler edinmiştir. Hem kendisine hem dünyaya dair edindiği bilgiler yeni soruları beraberinde getirmiş ve her yeni soruyla birlikte gelen yeni cevap arayışları, insanın bilimsel, düşünsel, teknolojik anlamda gelişmesini sağlamıştır. Adnan Turani'nin de ifade ettiği gibi, “her çözümleme, insan dimağındaki düşünme kapasitesinin zenginleşmesi ile ilgili” olmuş ve düşünme kapasitesi giderek daha da zenginleşen insanın çözümleme yetisi de aynı ölçüde artmaya devam etmiştir (Turani, 2015, s. 113). İnsan, neden sonuç ilişkisine bağlı olan sorgulamalarıyla yaşadığı dünyayı, hatta evreni giderek daha ayrıntılı açıklayabilecek ve tanımlayabilecek yeni bulgular edinmiş ve edindiği her yeni bulgular insanın dünyadaki var olma biçimini etkilediği gibi dünyaya/doğaya bakış açısını ve onu algılayışını da biçimlendirmiştir. Gerçeklik ise insanın dünyayla olan ilişkisinde, dünyaya karşı aldığı tutuma bağlı olarak değişkenlik göstermiş ve her dönemde düşünsel, bilimsel, teknolojik gelişmeler, insanın gerçeği tanıma ve algılama yetisinin/biçiminin çağın özellikleriyle doğru orantılı biçimde değişmesine yol açmıştır.

Oysa gerçekliğin “genel anlamda, her türlü öznel'in karşıtı olarak nesnel olandır” biçiminde tanımlanması “gerçeklik” kavramını “nesne/nesnel” kavramına dayandırmakta ve bu da gerçekliğin değişmez yanını vurgulamaktadır (www.biraz.gen.tr). O halde gerçekliğin değişkenliğinden bahsedebilmek, ancak nesnelin karşıtı öznel olanla mümkün olabilmekte ve insanın gerçeklikle ilişkisi özünde özne-nesne ilişkisine dayandırılabilir.

Denilebilir ki, başlangıçta kendisini doğadan/dış dünyadan çok da ayırt edemeyen ve dış dünyaya/doğaya, gerçekliğe uyum sağlayarak onu taklit etmeye çalışan, ancak zamanla kendisini bir özne olarak ortaya koyup nesnel dünyayı karşısına alarak doğa/dünya üzerinde egemenlik kurma yolunda hızla ilerleyen insanın gerçeklikle ilişkisi, aslında her seferinde gerçekliği ele geçirmek ve gerçekliği açıklamak içindir.

Günümüzde gerçekliğin tanımı Türk Dil Kurumu'nun Büyük Türkçe Sözlüğü'ne göre, "gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat, şeniyet, realite" olarak verilmektedir (11.02.2015. www.tdk.com). "Var olan şeylerin tümü" tanımı, aslında "nesnel" bir tanım olarak durmaktadır. Doğada var olan her şeyin, değişmez, bu derece kesin bir tanımının yapılabilmesi ya da gerçek olarak algılanması ancak nesnel anlamda mümkün görünmektedir. Nesnel olan bu değişmez "gerçek"i Zizek: "İnsan öncesi olan her şey dolayısıyla doğa dediğimiz şeydir" biçiminde tanımlar (2011, s. 246). Yani "gerçek" zihnin dışında var olan ve bilinebilecek, çözümlenebilecek olan her şeydir, nesnel anlamda dış dünyadır.

Öznel durum göz önünde bulundurulduğunda ise gerçeğin bu derece nesnel bir tanımının yapılabilmesi pek mümkün görünmemektedir. Nesnenin ya da nesnel olanın karşısındaki özneye, yani algılayana bağlı olan değişkenlik, gerçekliği nesnel olandan daha öznel bir hale getirir. Cassier; "yalnız duyu izlerinin dünyasında yaşadığımız sürece gerçekliğin ancak yüzeyine dokunuruz" derken gerçekliğin algılanmasındaki öznel durumun rolünden bahsetmektedir (Cassier, 2009, s.160). Üzerinde yaşanan ve algılanan bu dünyanın, duyular dünyası olduğunu ve bu değişen duyular dünyasına karşılık, ancak düşünce ile kavranabilen değişmez bir idealar dünyası olduğunu belirten Platon ise; nesnel anlamda deneyimlenen bu duyular dünyasının "idealar dünyasının bir kopyası" olduğunu savunur. Ona göre "gerçek" ideadır. İnsan bilincinden bağımsız, değişmeden sabit bir şekilde var olabilen anlamına gelen gerçeklik için ayrıca Platon, "değişmeyen, insandan bağımsız, mükemmel bir gerçekliğin varlığını kanıtlamaya" çalışmıştır (Moran, 2004, s. 20-21). Gözle görüp elle tutulabilen nesnenin gerçekliği, nesnenin ideasıdır, diye belirten Platon için duyularla algılanan nesnelere, görüntüden başka bir şey değildir ve bu görüntüler dünyasındaki her nesnenin idealar dünyasında bir "idea"sı vardır. Her nesnenin görüntüsü ideasından payını alsa da hiçbir zaman mutlak gerçek olamaz.

İ.Ö. VI. yüzyılda Elea okulunu kuran Parmenidas da değişken olanın nesnenin görüntüsü olduğundan bahsetmektedir. Eleacılar için de duyularla algılanan her şey görüntüdür ve yanılısamadır. Gerçek olan ise varlığın kendisidir.

Eleacılar tek gerçekliğin varlık olduğunu ileri sürmüşlerdir. Onlara göre var olan şeylerin tümü yanılısama, görünüştü. Sadece tek ve evrensel varlık gerçektir, ama varlık var olmuş değildir, çünkü gerçek olan var olamazdı. O ancak usla bilinebilirdi. Platon, Eleacıların bu savını geliştirerek duyuların bize asla bilgi veremeyecekleri sonucuna vardı. En yalın duyularımızın getirdiklerinde bile ussal olan bir yan vardı. Örneğin “bugün hava sıcak” dediğimiz zaman sıcaklığı; soğukluk sertlik, açlık vb. gibi duyularımızla kıyaslayarak elde ediyorduk. Demek ki bir sınıflama yapıyor ve ussal bir işlem gerçekleştiriyorduk. Öyleyse bilgilerimiz duyusal değil, kavramsal ve bundan ötürü de ussaldı. Zihnimizin ürünüydüler. Biz, herhangi bir nesne üstünde, o nesneyi dile getirmek için kullandığımız kavramdan başka hiçbir şey bilmiyorduk. Bilmediğimiz bir şeyin var olduğunu söylemekse saçmaydı. Bildiğimiz ve bundan ötürü de var olan sadece kavramlardı (Hançerlioğlu, 2006, s. 132).

Hançerlioğlu, bu açıklamadan hareketle Antik Yunan Eleacılarından başlayarak, “gerçek ussal olandır” diyen Hegel’e kadar idealist felsefecilerin “dış dünya yoktur” değil, “vardır ama gerçek değildir” dedikleri sonucuna varır (2006, s.132).

“Gerçek” kavramını başka hiçbir varlığa bağımlı olmayan biçimde tanımlayan idealist felsefecilere göre dış dünyada ne varsa varlığını bir başka varlığa borçludur. Bundan ötürü de gerçek olmayıp görüntüdür. Her varlığın bir başka varlığa bağımlı olması durumunu Aristoteles, kendi düşünme yöntemiyle irdeleyerek; her varlığın “özdeklikle biçimliliği” barındırdığını ileri sürmüştür. Çünkü Aristoteles’e göre “her biçim kendisinden daha üstün aşamadaki biçimin özdeğidir.” (2006, s. 19). Hançerlioğlu bu duruma örnek olarak “Kumaş, dokunduğu ipliğe göre biçim, cekete göre özdektir” demiştir (2006, s. 29). Gerçeğin bağımsız şekilde var olması ve dış dünyada ne varsa bir şekilde varlığını başka varlıklara borçlu olması, “Tanrı” kavramına varılmasına sebep olmuştur.

Gerçeklik genel anlamda, insan bilincinden bağımsız olan ve “her türlü öznel’in karşıtı nesnel” olandır biçiminde tanımlansa da, insanın gerçekliği keşfetmek için yüzyıllar boyu süren çabaları ve gerçeği algılama biçimi her dönemde farklılık göstermiştir. Gerçeğin

evrensel bir tanımının yapılabilmesini güçleştiren bu farklılıklar, her dönemde gerçeğe yeni anlamlar yüklenmesinden ve öznenin nesnel dünyaya karşı aldığı tutumdan kaynaklanmaktadır. İnsanın doğaya ya da öznenin nesnel dünyaya karşı kendisini nasıl konumlandığına göre değişebilen gerçeklik algısının yanı sıra yaşanan farklı coğrafyalara, aynı coğrafyada farklı zaman dilimlerinde oluşturulan toplumsal düzenlere, kültürel yapılara göre de gerçeklik algısı değişkenlik göstermektedir. Doğayı/dünyayı algılayan ve kendine göre yorumlayan insan, gerçeğin kendi zihninde yeni bir görünüm kazanmasına neden olmaktadır. Zamanla bu görünüm gerçeğin yerini alacak ve insan öncesi olan her şeyin gerçeklik algısı, değişmeyen ve sabit olarak algılanırken, insanın var olmasıyla gerçeklik algısı değişip dönüşecektir. Dolayısıyla gerçeğin tanımı her dönemde öznenin nesne/nesnel dünya ile kurduğu ilişkinin değişen görünümüne bağlı olarak değişecek ve her seferinde ele geçirilmeye çalışılan gerçeklik yeniden sorgulanmaya çalışılacaktır.

1.2. Gerçeğin Değişen Görünümü

Hem teknolojik ve bilimsel, hem de değişen toplumsal koşullara bağlı olarak, insanın her dönemde nesnelere, kendisini ve dünyayı algılayışı yaşadığı çağın gerçeklik algısını da değiştirmiştir. Gerçeklik temel düzeyde Özdemir İnce'nin de belirttiği gibi; "tarihsel, toplumsal, kültürel, bilimsel, düşünsel, siyasal, ekonomik, teknolojik" alandaki dönüşüm ve gelişimlere paralel bir seyir izleyen ve insanın dünyayı, nesnelere ve kendisini algılayış tarzına bağlı olarak "yaşayan, büyüyen" ve değişen bir olgudur" (2001, s.61). Buna ek olarak Wölflin "İnsanlar hep aynı gözle bakmamışlardır dünyaya" diyerek, dünyanın, nesnelere ve gerçeğin her dönemde farklı algılandığını ve insanın gördüklerini, yaşadıklarını algılayış biçiminin değişken olduğunu ifade etmek istemiştir (1990, s. 5).

Gerçeğin değişmeyen, sabit bir şey olduğu yönündeki tanımların yanı sıra, birçok gelişmeye bağlı olan gerçeğin algılanmasındaki değişken durum, nesnel olanın karşıtı öznel olanla ilgilidir. Yani öznel bakış açısı gerçeğin görünümünün değişmesinin nedeni olarak gösterilebilir. Ancak değişen bu görünüm, öznenin nesneyi/nesnel olanı ya da insanın doğayı/dünyayı algılarken zihninde yarattığı görüntüdür. İnsanın gerçeklik algısını oluşturan bu görüntüler birçok bakış açısına göre değişmektedir. Bu görme biçimlerine bağlı olarak ortaya çıkan görüntü ise imge olarak adlandırılmaktadır. "Bir

imge yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünüdür” diyen John Berger, aynı zamanda imgelerin “başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapıldığını” ifade etmektedir (2013, s. 10). Nesnel olanın ya da duyular yoluyla algılanan dünyanın, yorumlanıp tasarlanması sonucu oluşan imgeler, aslında var olanı yeniden üretir, fakat üretirken de dönüştürür. Nesnel olan onu algılayanın zihninde farklı bir görüntü kazanır. Öznenin nesneyi algılama biçimi, o nesneyi kendisine göre konumlandırması ve ifade etme biçimi, nesneye yeni anlamlar yüklerken, yaratılan görüntü gerçekliğin yerini almaktadır. Bu durum nesnenin kendi gerçekliğinden ya da nesnel gerçekliğinden uzaklaşmasına sebep oluyormuş gibi görünse de, öznel olan, görüntünün ötesinde zihinde yeni bir gerçeklik yaratır.

Bu süreçte gerçekliğin algılanmasındaki değişkenlik, öznenin nesneyi/nesnel olanı nasıl algıladığıyla ilişkilidir. Bu bağlamda öznenin nesneyi/nesnel olanı ifade etme biçimi ya da nesneyi/nesnel olanı tanımlama çabasından Caudwell, “toplum bilimsel yasalar” diye bahsetmektedir (1988, s.161). Bu yasalar, öznel olan ile nesnel olan arasındaki ilişkinin bir sonucu olarak gelişen ya da biçim değiştiren toplumsal düzenlere bağlıdır ve insanın doğaya karşı olan tutumu çerçevesinde, düşüncede gerçeklik olarak yer bulur (Caudwell, 1988, s.161).

19. yüzyılda biçimlenmeye başlayan sanayi devrimi, büyük bir dönüşüme sebep olduğu Avrupa’da çok farklı bir toplum yapısı meydana getirmiştir. Bu toplumsal dönüşüm sadece ekonomik ilişkileri ya da toplumun üretim gücünü etkilemekle kalmamış, toplumun sosyolojik ve politik yapısını da yeniden biçimlemiştir. Böylesi bir dönüşüm, kuşkusuz düşünce sistemini de etkilemiş ve düşün alanında büyük ve kapsamlı değişimleri beraberinde getirmiştir.

Endüstriyel kapitalizmin gelişimi kentlerin giderek büyüyüp gelişmesine yol açmış, yeni ulaşım ve iletişim araçlarını beraberinde getirmiş, bir önceki çağda belki hayal bile edilemeyecek yenilikler insan yaşamına bir yandan yeni kolaylıklar, öte yandan beklenmedik yan etkiler getirmiştir. Endüstri Devrimi sürecinde buharlı makineler, balon, vapur gibi yeniliklere 19. yüzyılda buharlı lokomotif, fotoğraf, telgraf, stetoskop, sentetik boya, buzdolabı, dinamit, telefon, elektrik ışığı, otomobil, sinema filmi, röntgen, 20. yüzyılın başında radyo, uçak gibi yeni keşifler eklenmiş, gündelik yaşamı ciddi biçimde etkilemiştir. Bu süreçte Karl Marx (1810-83) ve Fredrich Engels’in (1820-95) “Komünist Manifesto”su (1848) ve ardından Marx’ın

“Kapital”i (1867) Endüstri Devrimi sonrasında modern toplumların ekonomik altyapısına ilişkin gözlemleri ve öngörülerıyla yeni düşüncelerin tetikleyicisi olmuş, toplumsal hiyerarşilerin sorgulanmasının yolunu açmıştır. “Tanrı öldü!” diyen Friedrich Nietzsche (1844-1900) burjuva ahlakına ve toplumsal otoriteye başkaldıran yaklaşımıyla geçmişin kültürel değerlerinin yıkımını hissettiren, Sigmund Freud (1856-1939) bilinçaltı kuramı, insan yaşamının cinsel dürtülerden kaynaklanan bilinmez bir yönüne ışık tutarak, ruhsal yaşamın derinliklerine ilişkin bir pencere açmıştır (Antmen, 2008, s.18).

Toplumsal ve politik dönüşümlerin yaşandığı böylesi bir dönemde bilim alanında da büyük gelişmelerin yaşandığı görülmektedir. 20. yüzyıl başlarında kuantum fiziği, matematiği sorgulayan Gödel’in “Eksiklik Teorimi”, Heisenberg’in “Belirsizlik Kuramı” ve Einstein’ın “Görelilik Kuramı” gibi çalışmalar, bilim alanındaki büyük gelişmelere örnek olarak gösterilebilir. Bu türden bilimsel gelişmelerle yerleşik bilgi ve yöntemlerin sorgulanması ve yıkılması söz konusu olmuştur. Doğrunun bir olasılığı ifade etmesi, gerçeğin de yoruma açık olduğunu ortaya çıkarmaktadır.

Buharlı makinelerin gemilerde ve lokomotiflerde kullanılmaya başlanması ve zeplin ile ilk uçuşun gerçekleşmesi gibi 19. ve 20. yüzyıldaki sanayi ve endüstri alanındaki gelişmelerle mesafeler kısalmış ve coğrafyalar arası ulaşım hız kazanmıştır. Telgrafın, telefonun ve radyonun icadı gibi bilimsel ve teknolojik gelişmelerle iletişim ağı giderek tüm dünyaya yayılmaya başlarken fiziksel olarak olmasa da zamansal olarak mesafeler en aza inmiştir. Ulaşım ve iletişim araçlarının kullanımının yaygınlaşmasıyla hem kültürler arası etkileşim hız kazanmış, hem de bilginin paylaşım hızı artmıştır. Bilim alanındaki gelişmelerle fiziksel gerçekliğin sınırlarını zorlamaya yönelik çalışmalar hız kazanmış, geliştirilen aygıtlar ve yöntemlerle evrenin oluşum süreci ya da yapısı, hatta geleceği, ölçülüp incelenmeye başlanmıştır. Atomun ve moleküllerin, dahası hücreler ve onların genetik yapılarının incelenmesine yönelik çalışmalar, günümüzde moleküllerin istenildiği ölçüde incelenmesine, hatta işlem görmesine olanak sağlamış, canlı organizmalar belli amaçlara uygun olarak biçimlendirilmeye başlanmıştır.

Bu türden bilimsel ve teknolojik gelişmelere ek olarak 20. yüzyılın ilk yarısında meydana gelen iki büyük dünya savaşı, toplumları her anlamda etkilerken büyük bir dönüşümün de hazırlayıcısı olmuştur. 2. Dünya Savaşı’ndan sonra muhtemel bir 3. Dünya Savaşı’nın gölgesinde yaşanan soğuk savaş döneminde, özellikle Avrupa ve Amerika’da kültürel

ve sosyolojik anlamda kapsamlı bir toplumsal dönüşüm söz konusu olmuştur. Giderek hız kazanan bu türden toplumsal, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle kökten değişmeye başlayan mevcut bilgi ve yöntemler, çağın gerçeklik algısını da değiştirmeye başlamıştır.

Enerji alanında elektrik enerjisi üretiminin çok büyük boyutlara ulaşmaya başlamasıyla telefon, radyo ve televizyonun keşfedilmesi, modern teknolojinin en önemli bileşeni olan elektronik alanındaki ilk adımları oluşturmuştur.

20. yüzyılın ortalarında ilk örneklerine rastlanan bilgisayarlar 1980'lere gelindiğinde günlük hayatın bir parçası olmaya başlamış ve 1990'lı yıllarda özellikle İnternetin gelişimi ile telefon ve televizyon gibi günlük hayatta kullanılan bir araç haline gelmiştir. Giderek daha taşınabilir boyutlarda üretilmeye başlanan bilgisayarlar ile hızla yayılan İnternet kullanımı dünyanın her yerini ulaşılabilir hale getirmiştir. Cep telefonlarının giderek akıllı cihazlara dönüşmesiyle İnternet günlük hayatın en önemli unsurlarından olmaya başlamıştır. İnternet sağlayıcılarının teknik donanımlarını geliştirmesi ve bilgisayar ortamlarında geliştirilen yazılımlar sayesinde her şey dijital bir veriye dönüşmeye başlarken, günlük fiziksel aktiviteler hızla dijital bir alana geçiş yapmaya başlamıştır. Bu türden teknolojilerin kullanımının artması, özellikle kent yaşamında İnterneti neredeyse zorunlu hale getirirken fiziksel alanlar yerini dijital alanların yarattığı sanal ortamlara bırakmıştır. Ortak yaşam alanlarına paralel olarak sanal ortamlar insanlara yeni önermeler sunmaya başlamış, bu durum ise sınırsız bir paylaşım alanı ve bir simülasyon çağının habercisi olurken fiziksel verili gerçekliğin yanı sıra sanal bir gerçekliğin deneyimlenmesi de söz konusu olmuştur.

Özellikle son 30 yıl içinde yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmelerle kitle iletişim araçlarının günlük hayattaki kullanımının artması ve her şeyin İnternet üzerinden hızla yayılması dünyanın herhangi bir yerinde meydana gelen her türlü durumun anında bilinmesini ve paylaşılmasının önünü açmıştır. Giderek her türden etkileşimin sanal ortamlara aktarılması fiziksel deneyimi azaltırken başka türden bir gerçeklik algısının oluşmasına sebep olmuştur. Her şeyin birer dijital veriye dönüştüğü sanal ortamlarda kullanıcı kimliğiyle bulunan insanın kendisi de bir dijital veri olarak kendisine bu ortamlarda yer bulmaya başlamıştır. Yaşanılan bu dünyanın yerini giderek bu türden sanal ortamların alması ise insanın gerçeklik algısını başka bir boyuta taşımıştır.

1.3. Gerçeklik ve Sanat İlişkisi

Sanatın; “insanla nesnel gerçeklik arasındaki estetik ilişki” olduğunu belirten Hançerlioğlu için sanat: “Nesnel gerçekliğin insan bilincinde estetiksel imgeler halinde yansımalarıdır. Bu demektir ki sanat, insansal pratiğe topluma ve toplumsal yaşama sıkıca bağlıdır” (2006, s. 364).

Sanatın kendisine ait gerçekliği, verili nesnel gerçeklikten başka bir şeydir. Çünkü sanat bir nesneye dayanmakla ve nesnel olandan hareket etmekle birlikte aynı zamanda nesnel ve nesnel olmayanın birlikteliğine dayanır. Başka hiçbir nesnede böyle bir birlikteliğe rastlanmaz. Bu yüzden sanat eserinin kendine özgü bir gerçekliği vardır.

Bir portre, bir manzara resmi tabiattaki korelatlarından anlam bakımından aşkındır. Bunun sonucu olarak “biz nesnelere ya da olaylara anlam ve ifade verdiğimizde, onlar, salt real şeyler olduklarından çok daha açık ve saydam olarak karşımıza çıkarlar.” Buradan şunu çıkarabiliriz ki, sanat eserini, estetik objeyi tabiattan ve real objeden ayıran ana ayırım, sanat eserinin bir ifadesinin ve anlamının olmasıdır. Tabiat, real bir varlık olduğuna göre, ondan anlama sahip olmasıyla ayrılan sanat eserinin real dışı bir varlığı olması gerekir. Ama, sanat eseri, sadece real-dışı bir varlık mıdır? Şüphesiz ki, estetik obje, sadece bir anlam ve ifade varlığı değildir. O, bir yanıyla gerçeğe dayanır ve bir real objedir, öbür yanıyla bir anlam varlığıdır. Her sanat eseri, real bir varlığa sahiptir. Örneğin, bir portre, sahip olduğu anlam dışında bir de bir real varlığı gösterir. Böyle bir real varlık olarak, tuval dediğimiz keten bezin üzerine vurulan boyalar, bütün bunlar gerçek, maddi olan şeylerdir. Bu bakımdan, onun taşıdığı anlam havada duran bir şey değil, bu maddi kütleler tarafından taşınan bir varlıktır. Buna göre, “sanat eseri daima, iki varlık tarzından meydana gelmiş ikili bir yapıdır ve buna rağmen o tam bir birliği gösterir.” (Tunalı, 2011 s. 62).

Bir anlam ve ifade varlığı olarak kendisine ait bir gerçekliği olan sanat eseri real olanın yanında irreal olanı da içinde barındırır ve real olanla irreal olanın birleşmiş bütünlüğünde kendini var eder. Doğanın/dünyanın nesnel gerçekliğinin ötesinde başka bir gerçeklik yaratan her bir sanat eseri, gerçek dünyanın içinde kendi yasalarıyla algılanabilen bir başka gerçekliği dile getirir. Bu durum, bir yandan nesnel gerçekliğin üzerine kurulmuş ya da ondan türetilmiş olsa da, diğer yandan nesnel gerçekliğin kendi yasalarından tamamen sıyrılmış sanat eserinin kendi gerçekliğidir. Yani, sanat eserinin kendine özgü bir varlığı vardır ve Tunalı bu durum için “Bundan ötürü tuval üzerindeki

ağaç ile realitedeki ağaç özdeş iki ağaç değildir” demiştir (2011, s. 68). Bu bağlamda “gerçek ile onun sanatsal ifadesi” hiçbir zaman “özdeş değildir, yani sanat gerçekle özdeş değildir” (İnce, 2001, s. 76). İnsanın yaratıcılığının zihinsel ve düşünsel bir etkinliği olarak özel bir ifade etme biçimi olan sanat, nesnel gerçekliğin yansımaları olsa dahi ondan bağımsızdır. Çünkü o, gerçeği yansıtma çabasıyla bile öznel ile nesnel olanın, “ben” ile dış dünyanın buluştuğu noktada görünüşe ulaşan ve “gerçek dünyanın karşısına nesneleştirilmiş bir karşı görünüm” koyandır (Lukács, 1992, s. 132). Ancak kendine ait bir gerçekliği olan sanat, bu bağımsızlığına rağmen yine de gerçeğe dayanır. Gerçeklik algısıysa, dönemin bilimsel, teknolojik, düşünsel, ekonomik ve politik koşullarına, insanın doğaya/dünyaya olan bakış açısına bağlı olarak tarihsel süreç içinde değişirken, elbette tüm bunlar sanatın nasıl algılanacağını ve ele alınış biçimini de belirler.

Tarihin uzun dönemler boyunca insanlığın varoluş biçiminin bütünüyle birlikte, duyularıyla algılama biçimi de değişime uğrar. Duyularla algılamanın kendini örgütlendirme biçimi – bu algılamayı gerçekleştiren araçlar- yalnızca doğal koşullara değil, aynı zamanda tarihsel koşullara bağımlıdır (Benjamin, 2009, s. 56).

Walter Benjamin’in belirttiği gibi insanın algılama biçimi sadece doğal koşullara bağlı bir değişkenlik göstermemiştir. Tarihsel süreç içerisinde kendisini her dönemde var etmeye çalışan insan, değişen gerçeklik bağlamında ve bunun sanatla ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda kendisine yeni ifade olanakları ve yeni anlatım biçimleri geliştirmiştir. Sanatın ve sanatçının, her geçen gün değişim ve dönüşüm içinde olan dünyada değişmeden sabit kalması, Brecht’in, “gerçeklik değiştikçe, onu temsil edebilecek yöntemler de değişmek zorunda kalmayacak mıdır?” sorusundan da anlaşılacağı gibi, mümkün görünmemektedir (Antmen, 2008, s.18). Ayrıca Fischer de, “Sanatın Gerekliliği” adlı kitabında bu konuda sanatçının, “gerçeğin değişen biçimlerine koşut” olarak “o günün gerçeğini yansıtacak” biçimde “yeni anlatım yolları” bulmakta gecikmediğini ifade etmektedir (1990, s.103). Gerçekliğin değişen-dönüşen görünümüne bağlı olarak farklı bir anlatım biçimi ya da yeni bir dil geliştiren insan aslında her dönemde kendisini, duygularını ve düşüncelerini ifade etmeye çalışmıştır. Dönemler boyu gerçeklik algısı değiştiği gibi, sanat ve sanat yapma biçimi de değişmektedir.

Hem sanat yapma açısından, hem de değişen gerçeklik bağlamında her dönemde insan, eski bakış açılarını özümseyerek yeni bakış açıları geliştirmiştir. Başlangıçta insan gerçekliği, doğanın yani dış dünyanın kendisi olarak görmüş ve dış dünyaya uyum

sağlamak için insanın en temel etkinliđi, onu taklit etmek olmuştur. Fakat zamanla doğanın üzerinde egemenlik kurmaya ve onu deđiştirip dönüştürmeye başlayan insanın nesnel dünyayı/gerçekliđi algılayışına ve gerçekliđe dair bakış açısını deđiştirmesi, yeni nesne yorumlarının yeni sanat yapma biçimlerinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.



2. BÖLÜM: GERÇEKLİK BAĞLAMINDA SANAT – NESNE – MEKÂN

2.1. Modernizm Öncesi

Gerçekliğin “genel anlamda, her türlü öznel’in karşıtı olarak nesnel olandır” biçiminde tanımlanması, “gerçek”/”gerçeklik” kavramını “nesne”/”nesnel” kavramına dayandırmakta, buysa sanat ile gerçeklik arasındaki ilişkinin insanın dünyaya karşı aldığı tutuma bağlı olarak nesneyi algılayış ve yorumlayış tarzına göre değiştiğini gözler önüne sermektedir. Denilebilir ki, sanat her dönemde aslında, öznenin bir karşıda duran olarak yaklaştığı nesneyi kendisine merkez olarak almış ve öznenin nesneyle arasındaki karşıtlığın, nesneyi anlama ve yorumlama çabasının ürünü olan yeni anlayışlarla yol almıştır. “Nesneyle buluşmadan nesneye teğet geçen, ancak “toplumsal-tarihsel biçimlenişinde nesneyle ilişki olarak özneleşen” insanın söz konusu özne-nesne karşıtlığını (ya da karşıtlık gibi görüneni) aşma çabası nesnenin gerçekliğini ele geçirme çabasıyla örtüşmüş, buysa özel olarak sanatta ifadesini bulmuştur” (Kedik, 2005, s. 32).

Gerçekliğin ele geçirilme çabası, Platon’dan bu yana “sanat nedir?” ya da “ne olmalıdır?” sorusuna aranan yanıtlarda hareket noktası olmuş, sanat ise her defasında hep yeniden sorguladığı gerçekliği nesneyle kurduğu farklı türden diyaloglarla ifadelendirmiştir.

Başlangıçta insanın en temel etkinliği dış dünyaya/doğaya, gerçekliğe uyum sağlayarak onu taklit etmek iken, öznenin kuruluşu aşamasında nesneyi/nesnel dünyayı karşısına alan insan için gerçekliğe ulaşmanın yolu, elbette artık taklit etmek değil, onu sorgulamak, incelemek, çözümlenmek ve hatta değiştirmeye çalışmak olacaktır. Bu bağlamda gerçeklik, sanat ve nesne ilişkisine tarihsel süreçte genel bir bakış, sanatın tarihine de genel bir bakış anlamına gelecektir.

Batı sanatının temelini oluşturan en önemli yaklaşımlardan biri, sanatı bir yansıtma olarak görmektir. Sanat yaparken doğayı taklit etme eğilimi için Berna Moran; “ayna” benzetmesinden yola çıkarak bu görüşü benimseyenler için “ışık tutan açıklayıcı bir benzetme” olduğundan bahseder (2004, s. 17).

Eline bir ayna alıp da her yana tutarsan, çarçabuk yaparsın bunu. Güneşi gökteki yıldızları, yeryüzünü, kendini ve öteki canlıları, ev eşyalarını, bitkileri ve şimdi sözünü ettiğimiz bütün şeyleri hemencecik yaratıverirsin (Platon, 2002, s.363)

Platon “Devlet” diyalogunda, Glaukan’a ressamın yaptığı işi anlatmaya çalışırken, ressamın yaptığı işin, dünyaya bir ayna tutmak olduğunu söyler (Moran, 2004, s. 17). Sanatın bir yansıtma olarak görülmesi yansıtma kuramı içinde üç görüşe ayrılmıştır. Birincisi Platon’un belirttiği gibi “sanatın görüngüyü olduğu gibi (yüzey gerçekliği) yansıtması,” ikincisi, Aristoteles’in savunduğu, “geneli (tümeli) ya da özü yansıtması” düşüncesi ve sonuncusu da Rönesans’ta doruk noktasına ulaşan bir anlayış olan “sanatın ideal olanı yansıtması” düşüncesidir (2004, s. 19). Sanatçının yaşanılan ve duyumsanan dünyanın/doğanın nesnel gerçekliğini elinden geldiğince aslına sadık kalarak yansıtma düşüncesi, görüngünün yansıtılmasıdır. Duyularla algılanan dünyanın gerçekliğinin bulunmadığından ve idealar dünyasının bir kopyası olduğundan söz eden Platon, sanatın bir yansıtma (mimesis) olduğunu, fakat görüngü dünyasını, duyular dünyasını yansıttığını savunur. Dolayısıyla Platon’a göre sanat, gerçeğin görüntüsünün bir kopyasını yapmakta ve bu nedenle giderek gerçeklikten uzaklaşılmasına sebep olmaktadır. Sanatçının duyuların aldatıcı dünyasının bir taklitçisi olduğunu düşünen Platon, bu bağlamda sanata karşı çıkar ve bunun yerine “insanın amacının idealara yönelmek olması” gerektiğini belirtir (2004, s. 23).

Aristoteles sanatın bir yansıtma olduğunu savunsa da hocası Platon gibi düşünmemektedir. Bir kavramdan ya da bir şeyden söz edebilmek için o şeyin ideasının bulunması gerekiyorsa bir nesnenin/nesnel olanın tüm niteliklerinden bahsedebilmek için de o nitelikteki nesnenin/nesnel olanın bulunması gerekmektedir, diye düşünen Aristoteles için sanat, görüntü nesnelere değil, o nesnelere özünü taklit eder. Bu duruma ek olarak, sanatın geneli (tümeli), özü yansıtma düşüncesi, özellikle insanın değişen durumları göz önünde bulundurulduğunda sanatın, hayatın ortak yönlerinin üzerine yoğunlaşarak, geneli yansıtmasıyla mümkün görünmektedir. Bu bağlamda sanat, doğadaki her şeyi yeniden ele alıp olduğu gibi taklit etme, sunma etkinliği değil, gerçeğe dönüştürme edimidir. Sanatçı modelin ayrıntılarıyla ilgilenmeden rastlantısal olan her şeyi yok sayıp, modelin özünü oluşturan tüm unsurlara sadık kalarak bir bilgilenme, tanımlama etkinliği sunar.

Olanın aynen taklit edilmesinin zaten mümkün olmadığını düşünen Aristoteles; sanatçının gördüklerini yorumlamadan elinden geldiğince aslına sadık kalarak yansıtıyor olması fikrinin aksine “gerçekte olan şeyi değil, tersine olabilir olan şeyi” yansıtması gerektiğini savunur (2004, s. 28). Eski Yunan sanatında sanatçıların kusursuz güzellikte insanı betimlemeye olan eğilimleri, aslında idealleştirilmiş olanın yansıtılmasıyla ilişkilidir. Bu bağlamda Klasik dönem sanatında özellikle heykelde dikkat edilen oran, simetri ve uyum, dönemin sanat anlayışının temel unsurlarındandır (Görsel 1). Klasik dönemin sanat anlayışından oldukça etkilenen Rönesans'ta ise bu sanat anlayışı doruk noktasına ulaşmıştır.



Görsel 1. Praksiteles, M.Ö. IV. yy, Hermes ve Bebek Dionysos/Hermes and The Infant Dionysos. Ancient Olympia, Erişim: 01.07.2016. <https://goo.gl/LD42CB>

Doğanın/dünyanın gerçekliğinin algılanışı, öznenin nesneyle/nesnel olanla kurduğu ilişkiye bağlı olarak değişirken, sanatın gerçeklikle kurduğu ilişki de bu bağlamda değişmekte ve yeni sanat anlayışlarının ortaya çıkmasına sebep olmaktadır.

Klasik dönemin yansıtmacı sanat anlayışından Ortaçağa gelindiğinde, yaygın bir inanç sistemi üzerine kurulu dünya algısıyla biçimlenen sanatın, dinsel bir amaca hizmet ettiği görülmektedir. Ortaçağ sanatı yaşanılan dünya gerçekliği üzerine değil, tanrıya yönelik bilinen dogmalar üzerine kurulmuştur. Ölçü olarak insanın kendisini merkeze alan klasik sanat anlayışının unutulduğu bu dönemde sanat, ruhani bir gerçeklik algısıyla oluşturulmuştur. Sanat kutsal bir amaca hizmet ederken nesne kendi gerçekliğiyle değil, temsil ettiği ya da etmesi gereken manevi bir dünyanın gerçekliğiyle algılanmış, böylece kendi gerçekliğinden soyutlanan nesne kutsal bir alana taşınmıştır. Her şey tanrı düşüncesinin çevresinde kurgulanmış ve inşa edilen kutsal mekânlar adeta tanrı karşısında insanın ne kadar aciz olduğunu hissetmesini sağlamıştır (Görsel 2-3).



Görsel 2. 1163-1345, Notre Dame Katedrali/Cathédrale Notre Dame de Paris. Fransa. Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/xMBSid>



Görsel 3. 1163-1345, Notre Dame Katedrali/Cathédrale Notre Dame de Paris. Fransa. Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/xMBSid>

Rönesansla birlikte bilimsel düşünce ve yöntemlerin ilerlemesine bağlı olarak nesnenin algılanması değişmiş ve gözler manevi dünyadan maddi dünyaya çevrilmeye başlanmıştır. Ortaçağda ilahi vahiy yoluyla kavranmaya çalışılan gerçeğin keşfinde artık bilgi ve deney ön plana geçmiş, aklını kullanarak dünyanın bilgisine sahip olabileceğini keşfeden insanın dünyayla ve gerçeklikle olan ilişkisi yepyeni bir boyuta ulaşmıştır.

Platon'un idealar dünyasının bir parçası olan nesne, bireyin kendi uslanmasıyla "sonucu" olarak bir boyut kazanır. Bu algılayış içinde nesne dokunulmazdır. Mutlaktır. Çözümlemez. Onun çözülmesi bireyselliğin çözülmesiyle özdeşir.

Bu bağlamdaki nesnenin kendisi bir imgedir. Dolayısıyla onun bir imgesinden söz edilemez. Nesnenin kendi gerçekliğinin boşalttığı alanı ancak simgeler doldurabilir. Bütün Ortaçağdan, Rönesans'a (Yenidendoğuş) erişinceye kadar geçen sürede Batı'nın yaşadığı bilinç tarihinin böyle bir sistematikte kurulduğunu söylemek zorundayız. Ortaçağın ürettiği sanatların yoğun bir simgesellik içermesi bu nedendir (Kahraman, 2005, s. 9).

Rönesansla birlikte dinsel dogmalardan uzak, özgür ve eleştireci bir bireyciliğin ortaya çıkması, öznenin nesnel dünyaya bakışını ve algılayışını değiştirmiş, dolayısıyla H. Bülent Kahraman'ın da ifade ettiği gibi tüm bunlar,

Ortaçağın kendi gerçekliğinden soyutlayıp kutsal bir alana taşıdığı nesne anlayışından farklı olarak artık kendi gerçekliğiyle birlikte algılanmaya başlayan nesnelerin “somut bir nesne” haline gelmesini sağlamıştır (Kahraman, 1993, s. 21).

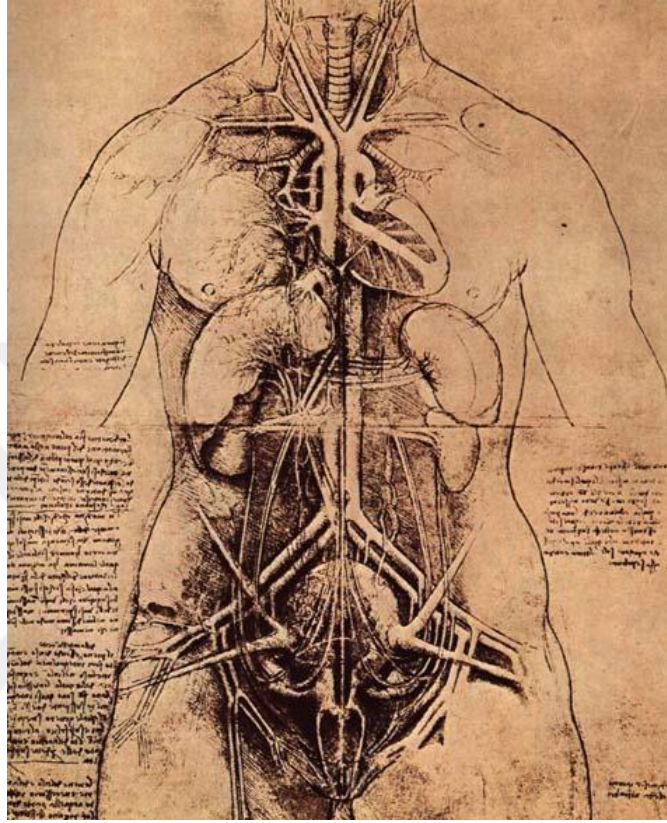
Rönesans hem coğrafi keşifler sayesinde gelişen ticaretin etkisi hem de matbaanın kullanımının geniş alanlara yayılmasıyla birlikte yeni buluş ve düşüncelerin hızla yayıldığı bir dönemdir. Rönesansla birlikte Ortaçağın skolastik düşünce anlayışı yıkılarak, yerine aklın ve bilimin öncülük ettiği yeni bir düşünce sistemi egemen olmuştur. İlahi yolla yorumlanmaya çalışılan gerçeklik, artık bilgi ve deney yoluyla algılanmaya başlanmış, tüm bunlar ise Rönesans'ta, her ne kadar ideal bir gerçeklik anlayışı söz konusu olsa da, giderek nesnenin/nesnel olanın kendi gerçekliğini sunan bir sanat anlayışının benimsenmesine yol açmıştır (Görsel 4).

Gerçek olan ancak ve ancak nesnel dünyası ise, her tür gerçek bilginin kaynağı da gözlem ve deney olacaktır. Gözlem ve deneye dayanmayan önermeler ise, ancak inanç önermeleri olarak bir değer taşırlar ve hiçbir biçimde ne gerçek olabilirler, ne akılcı olabilirler ne de deney ya da pratik yoluyla sınanabilirler (Akyürek, 1994, s. 95).



Görsel 4. Raffaello Sanzio, 1513-1521, Atina Okulu/School of Athens. Erişim: 01.07.2016.
<https://goo.gl/iIn8uY>

Gözlem ve deney yoluyla gerçekliğin algılanması aynı zamanda mutlak, çözülemez, dokunulamaz, irdelenemez bir nesne anlayışının yıkıldığını ve nesnenin çözümlenebilir, irdelenebilir, sorgulanabilir, dokunulabilir hale gelmeye başladığını ifade etmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Leonardo Da Vinci, 1507, Kadın Anatomisi/Female Anatomy. Erişim: 01.07.2016. <https://goo.gl/rBHIPt>

İnsanın dünya üzerinde bilgisini arttırdıkça üstünlüğünü de arttırmaya başladığı Rönesansla birlikte her ne kadar özne nesneyle arasına bir mesafe koymaya başlasa da, kendisini hala nesnelere dünyasının bir uzantısı olarak görmeye devam etmektedir. Bununla birlikte gerçekliği ele geçirmenin yolu onu en ideal biçimde taklit etmektir. Öyle ki bu taklit, nesnelere kendi gerçekliğini keşfetmek anlamına gelmekte ve Ortaçağın “tanrı özne”sinin yıkılarak yerine “insan özne”nin geçtiğini ifade etmektedir. Kuşkusuz 18. yüzyıla gelindiğinde, Aydınlanma öznesinin aklını kullanarak yalnızca dış dünyanın/nesnelere bilgisine sahip olmakla yetinmeyip aynı zamanda onları değiştirip dönüştürebileceğini keşfetmesi, modernlik projesinin esaslarının olduğu böyle bir dönemde, sanatın özerkleşmesi yolunda atılan en önemli adım olduğu kadar, “modern özne” ya da “yaratıcı özne”nin kuruluşunu da hazırlamıştır.

Bilgi, deney ve gözleme dayalı bir anlayışın ışığında ve insan zihninin çabalarıyla biçimlenen bu dönemde sanat, konusunu ruhani olandan değil, insanın yaşadığı dünyadan, değerlerinden, tutkularından ve kendi doğasından almaya başlamıştır. 19. yüzyıla uzanan süreçte özellikle Fransız İhtilalinin etkileriyle yeni bir toplumsal dönüşüm içine giren Avrupa’da, artık dini konularla biçimlenerek sunulan eserler, oluşan yeni toplumsal düzenin yarattığı yeni sanat izleyicileri tarafından ilgi görmemeye başlamıştır. Sanata ilgisi artan yeni orta sınıfın beğenilerine, daha çok gündelik yaşama ait konuların yer aldığı eserler hitap etmektedir.

19. yüzyıla kadar sanatın belli bir toplumsal işlevi olduğuna inanılmış, sanatçılar bu bağlamda değerlendirilmiş ve “sanat nedir?” sorusu genellikle “sanat olanı, olması gerekeni ya da gerçeği yansıtır” gibi yanıtlarla açıklanmaya çalışılmıştır. Oysa ki Rönesans’ın ve ardından 18. yüzyılın gerekli zemini hazırlaması üzerine 19. yüzyıla gelindiğinde yavaş yavaş sanatın özerkleşmesi durumu söz konusu olmuş ve sanat tüm işlevlerinden, görevlerinden giderek kendisini soyutlamaya başlamıştır. Artık sanat belli bir şeyi ya da hiçbir şeyi yansıtmak durumunda değildir ve sadece kendisini temsil eder hale gelmektedir. Bu durum sanatta, temsil sistemlerinin değişmesine, yeni yaklaşımların, yeni biçim arayışlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan İzlenimci yaklaşım içinde yer alan sanatçılar, atölyelerinden çıkıp doğa manzaralarını ve gündelik yaşam alanlarını gözlemleyerek gerçekleştirdikleri çalışmalarında görüneni olduğu gibi ele almak yerine kendi izlenimlerine öncelik vermişlerdir. Böylece fotoğraf makinesinin keşfi ve giderek günlük yaşamda kullanımının yaygınlaşmasıyla elde edilen rastlantısal görüntüler ve beklenmedik açılar, hem İzlenimcilerin, hem de o dönem insanının doğayı/dünyayı farklı şekilde görmesine olanak sağlamıştır. Sanatçılar gerçek görüntülere ulaşılabilen böylesi bir dönemde doğanın/dünyanın verili gerçekliğinden uzaklaşmış gibi görünseler de, sanatın kendi gerçeklik kategorisinde değerlendirilmesinin yolunu açmışlardır.



Görsel 6. Camille Pissarro, 1897, Montmartre Bulvarı, Kış Sabahı / The Boulevard Montmartre on a Winter Morning. Erişim: 01.07.2016. <https://goo.gl/1iWF6M>

19. yüzyılın ardından düşünsel, kültürel, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin yarattığı toplumsal koşullar sanatta ve düşünce alanında büyük değişimlere yol açmıştır. Sanayi ve endüstri alanındaki gelişmeler, hem yeni bir toplumsal yapının, hem de yeni bir sanat anlayışının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Başka bir ifadeyle, yansıtmacı estetik anlayışından koparak kendini göstermeye başlayan modernist sanat anlayışı ayna metaforunu yadsımıştır.

20. yüzyıla gelindiğinde özellikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte malzeme ve yöntemlerde temelden değişiklikler olmuş ve bu süreç içinde “nesne” her boyutuyla irdelenmeye başlanmıştır. Platon’dan bugüne kadar dokunulamaz, değiştirilemez ve irdelenemez olarak düşünülen “nesne”, fiziksel varlığının yanı sıra kavramsal olarak ele alınmaya başlanarak gerçeklik boyutuyla da tartışmaya açılmış ve sanat alanında özne-nesne ilişkisi başka bir boyuta taşınmıştır. Artık algılanan nesne, sanatta kendi verili gerçekliğiyle değil, nesnel gerçekliğinin ötesindeki boyutuyla incelenmeye başlanırken, düşünsel, bilimsel, toplumsal ve kültürel gelişmelerin etkisiyle sanatta kavramsal yönelişler ağırlık kazanmaya başlamıştır.

Bilimsel çalışmalar ve yöntemlerle artık her yönüyle irdelenebilen “nesne”, değiştirilip dönüştürülebilir durumdadır. Bu süreçte, teknolojik ve endüstriyel alandaki birçok gelişmenin etkisiyle yaşanan toplumsal değişimler sanata da yansımış ve sanatı ele alış biçiminde büyük kırılmalar yaşanmıştır. Böylece sanat artık doğayı/dünyayı olduğu gibi yansıtmayacak, bunun yerine başka türlü bir gerçekliği gözler önüne serecektir.

Sanatçı için artık olanı ya da ideal olanı yansıtmak değil, yaşadığı çevrenin izlenimlerini ortaya çıkarmaktır önemli olan. Tüm bunlar elbette yeni bir çağın habercisidir ve modernizm değişen gerçeklik bağlamında yeni ve devrimci sanat anlayışlarıyla nesnenin ve mekânın yeniden sorgulandığı bir dönem olmuştur

2.2. Modernizmle Birlikte Değişen/Dönüşen Nesne – Mekân Algısı

Modernizmle birlikte görüneni olduğu gibi yansıtmak yerine öznenin kendi zihnindekileri görüntüye dönüştürme çabası içine girmesi, “nesne”nin farklı bir gerçeklik düzleminde sorgulanarak kavramsal boyutuyla da tartışmaya açılmasına sebep olmuştur. 20. yüzyılın önemli akımlarından olan Kübizm, “nesne”yi - nesnel dünyayı ele alış biçimi ile sanatı oluşturma biçimlerinin sorgulandığı bir dönemde, yeni bir görme biçimi önermiştir. Cezânne’in doğayı/nesneleri geometrik formlar halinde algılaması, Picasso ve Braque’ı fazlasıyla etkilemiş ve bu durum Kübizmin temellerini oluşturmuştur. Geleneksel perspektif anlayışını yerle bir eden Kübizmde, biçime odaklanarak gösterilmek istenenden çok, yapıtın nasıl kurgulanabileceği sorusundan hareket edilmiş ve nesne parçalara ayrılarak yeniden kurulup, iki boyutlu bir yüzeyde nesnenin aynı anda birçok açısı verilmeye çalışılmıştır. Böylece Platon’un dokunulamaz, irdelenemez, çözülemez nesne anlayışı yerini, dokunulabilen, irdelenebilen, çözülebilen ve hatta parçalanabilen/parçalanıp yeniden kurulabilen bir nesne anlayışına bırakmıştır. Bu durum sanatın nesneyle olan ilişkisi bağlamında, nesnenin gerçekliğini temsil etme düzeyinden, sorgulama düzeyine taşımıştır.

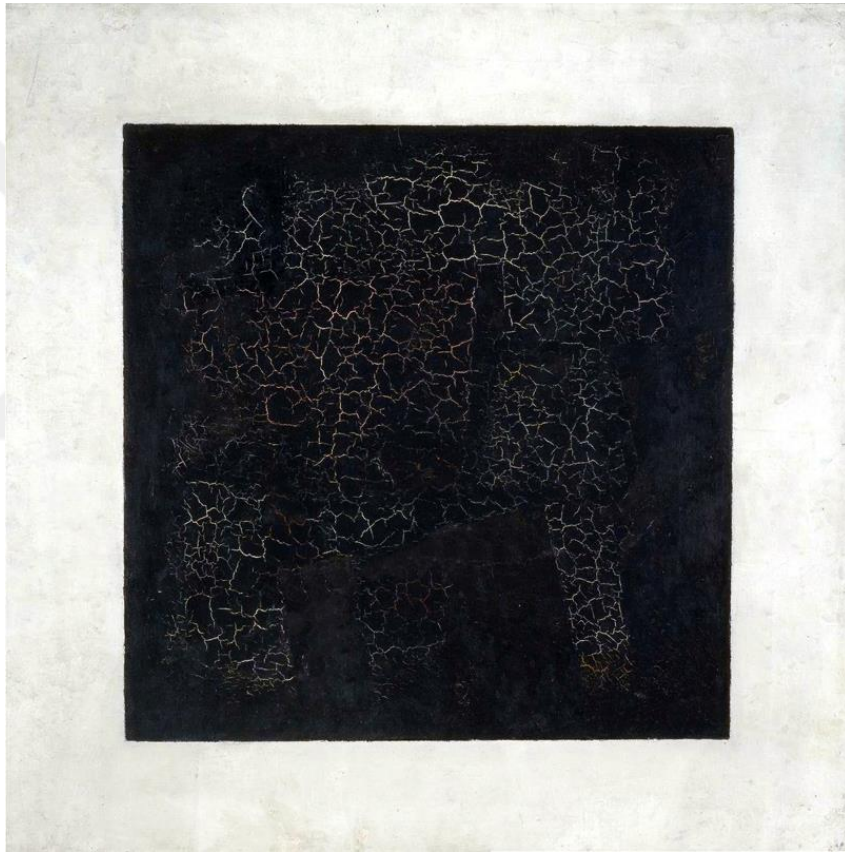


Görsel 7. Pablo Picasso, 1912, Gitar/Guitar. Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/0vF6II>

Kübizm 20. yüzyılın en radikal sanat hareketlerinden biri olarak nitelendirilir. Doğanın betimlemeci değil kavramsal bir yorumunu yansıtan Kübistler, resimsel yüzeyde üç boyutluluk yanılması yaratmak yerine resim yüzeyinin iki boyutluluğunu vurgulamış; eşzamanlı olarak bir nesneyi bir değil birçok açıdan göstererek bir tür dördüncü boyut kavrayışı getirmiştir (Antmen, 2008, s. 46).

Antmen'in belirttiği gibi, Kübistlerin, nesnenin birçok açısını iki boyutlu yüzeye indirgeme çabaları, bilişim teknolojisinin hızla geliştiği ve yayıldığı günümüzde, kullanımı giderek yaygınlaşan bilgisayarlarda ve akıllı cihazlarda yer alan ekranların yüzeylerinde 3 boyutlu görüntüler yaratma çabalarına benzer bir durumdur. Hızla gelişerek yaygınlaşan akıllı cihazlardaki uygulamalar ve yazılımlar sayesinde bugün artık her şey, bu türden teknolojilerin yarattığı dijital ortamlarda tasarlanabilir hale gelmiştir. Hatta bu teknolojiler, ekran denilen yüzeylerde her türden 3 boyutlu bir çalışmanın yapılabilmesini mümkün kılarken aynı zamanda 3 boyutlu bir algı yaratmayı başaramışlardır.

Elbette K bizm nesneyi analitik bir biimde ele alıp öz mlemeye alışırken g n m z teknolojisinin bir  r n  olan bu t rden bir   boyutlu algı yaratma abasında deęildir. Ancak hen z 20. y zyılın bařlarında ortaya ıkan bu sanat anlayıřı, nesneyi ele alıř biimiyle o d neme ait bir “yeni”yi sanata d hil ederken, aynı zamanda -bug ne de etkisi olacak biimde- yeni biimsel  nermeler getirmiřtir. K bizimde nesne tanınmaz hale gelse bile yine de varlıęını korumuřtur. Doęanın /d nyanın verili gereklięine tam olarak sırtını d nmeyen K bist sanatılara karřın Malevich ve Kandinsky gibi sanatılar doęanın/d nyanın gereklięinden uzak durarak t m yle soyut bir ifadeye dayanan eserlerinde, sanatın kendi gereklięine vurgu yapmıřlardır.



G rsel 8. Kazimir Malevich, 1915, Siyah Kare/Black Square.
Eriřim: 01.07.2016. <http://goo.gl/tctIWf>

Sanatı nesnenin boyunduruęundan kurtarmayı amalayan ve aynı zamanda S prematizm akımının yaratıcısı olan Malevich, nesnel gereklięin  tesini hedefleyerek saf formların hilięini vurgulamaya alıřmıřtır (G rsel 8). Bu baęlamda artık sanat doęanın bir taklidi ya da herhangi bir řeyin temsili deęildir.

Süprematizm, öncelikle Platon'un metafiziğini model alır. Platon'a göre, gerçekliği duyular/görünüşler dünyası değil, idealar dünyası temsil eder. İdealara ait saf formlar, duyuşal/maddi dünyanın geometrisine, renklerine (kare, çember, siyah, beyaz) akıl yoluyla tercüme edilirler. Ve bunu başaran da, yani armonik kozmosun saf formlarını maddi dünyaya yerleştiren de *demiurgostur*, yarı-tanrıdır. İşte Malevich'in peşinde olduğu, gerçekliğin saf formlar şeklindeki idealarıdır. Onlar sayesinde maddi dünyada da, ideal dünyadaki gibi kozmik bir armoni kurmayı hayal eder. Platoncu estetiğe göre, sanat öteden beri, gerçeklikleri idealar olan bir takım nesnelerin taklit edilmesine dayanmıştır. Sonuç, görünüşlerin görünüşleri veya taklidin taklididir (mimesis). Malevich, klasizmin bu ezeli epistemolojisini parçalayarak, sanatı kozmik gerçekliğin saf formlarıyla kaynaştırmak ister (Artun, 2014).

Diğer taraftan Picasso ve Braque'ın, resimlerine kâğıtlar, baskılı kumaşlar yapıştırmak geliştirdikleri teknik olan kolaj, 20. yüzyılın en önemli sanat tekniklerinden biri olarak nitelendirilebilir. Nitekim bu teknikle birlikte geleneksel malzemenin yanında gündelik malzemelerin kullanılıyor olması, giderek hazır nesnelerin sanat yapıtını oluşturan unsurlar haline gelmesine yol açmıştır. Öte yandan gündelik malzemelerin kullanımı, sanat ile yaşam arasındaki mesafenin azalmasına neden olmuş, buysa aynı zamanda izleyiciyi ile sanat nesnesinin aynı gerçeklik düzleminde buluşmasını sağlamıştır.

Sanatın doğanın/dünyanın gerçekliğinden giderek kendisine ait bir gerçeklik düzlemine taşındığı bu dönemlerde kolaj tekniği sanat yapıtını oluşturan malzemeye ilişkin yeni sorgulamalar getirmiş ve hazır nesnelerin kullanılması, rastlantısal bir ifade biçimini benimseyip sanat ile gündelik hayat arasındaki sınırların kalkmasını hedefleyen Dada sanatçılarının sıklıkla başvurduğu bir yöntem olmuştur. Kolaj tekniğinden ve hazır nesnelerin sanat yapıtını oluşturan birer öge olmasından etkilenen Duchamp, sanat tarihsel süreçte çok önemli bir yere sahip olan "Çeşme"siyle, yalnızca günlük hayattan alınan bir nesneyi yapıta eklememiş, "sıradan bir nesneyi" doğrudan "sanat yapıtı olarak önermiştir" (Antmen, 2008, s. 125).



Görsel 9. Marcel Duchamp, 1917, Çeşme/Fountain. TATE, Erişim: 01.07.2016
<http://goo.gl/cY6nTH>

Bu bağlamda Duchamp'ın "Çeşme"si bir nesnenin tüm gerçekliğinin yeniden ele alınmasına yol açmıştır. Hazır nesne, kendi işlevinden ve günlük yaşamdaki amacından saptırılarak kimlik değiştirmiş ve kendi gerçeklik bağlamından koparılarak kavramsal ve düşünsel bağlamda yeniden ele alınmıştır. Böylece sanat izleyicisini, nesnenin kendisini değil, görüntünün ötesini ve bir kavram olarak sanatı sorgulamaya iten bu durum, özne ile nesne arasındaki verili gerçekliğin somutluğunun da ortadan kalkmasına sebep olmuştur (Görsel 9).

20. yüzyıl başlarında, nesneye olan bakış açısının değişmesine sebep olan ve sanat eserinin kendisine ait gerçeklik düzlemini sorgulayan bu türden avangard tutumlar, nesneyle birlikte mekânın da sorgulanmasına yol açmış ve mekâna yönelik yeni tarzda yaklaşımlar, hem modernizmle birlikte heykelin bir tür özel mekânı olan kaidenin sebep olduğu izleyici ile heykel arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yönelik çalışmaların, hem de sergi mekânlarına yönelik yeni önermelerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.



Görsel 10. Vladimir Tatlin, 1920, 3. Enternasyonal Anıtı/Monument for the Third International. Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/UGstCP>

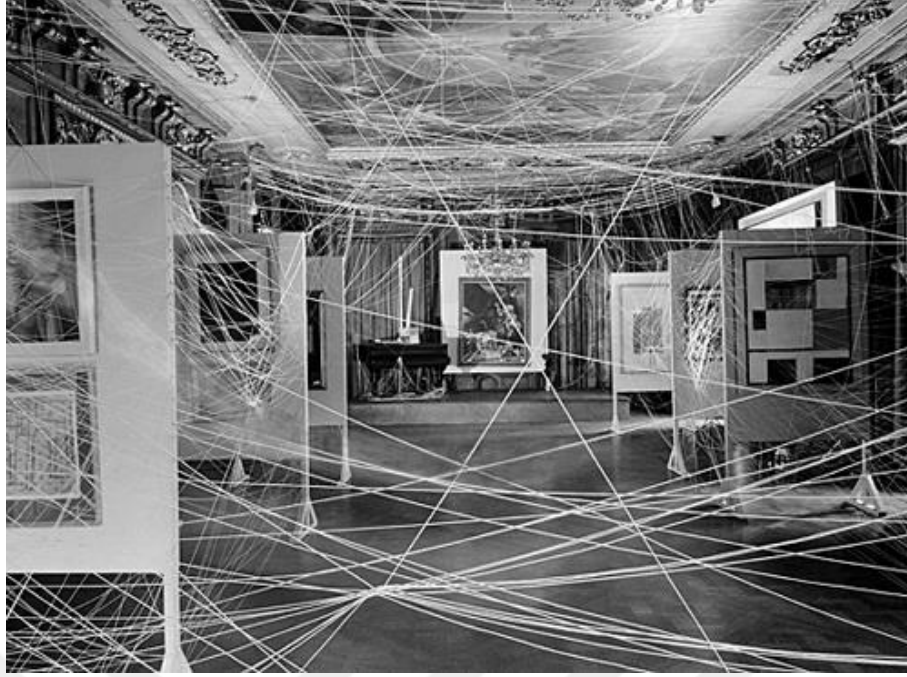
Krauss'un belirttiği gibi, 19. yüzyıla kadar heykel; “anma işlevi gören bir temsildir. Belli bir yerde oturur ve bu yerin anlamı ya da kullanımı hakkında simgesel bir dille konuşur.” Bu bağlamda heykelin kaidesi, “gerçek yer ile temsil edici gösterge arasında bir aracılık işlevi gördükleri için yapının önemli birer parçalarıdır” (Krauss, 2002, s,104). Ancak 20. yüzyılın ilk yarısında üç boyutlu geometrik biçimlerden yola çıkan Konstrüktivist sanatçıların, işlevselliği ve yeni bir dünya inşasını gerekli görerek ürettikleri çalışmaları, özellikle heykele ve onun mekânına dair yeni bir önerme niteliğindedir. Bu bağlamda Konstrüktivist sanatçılardan Tatlin’in endüstriyel malzemelerle oluşturduğu ve gerçek mekân içinde yer alan çalışması, geleneksel anıt mantığının dışına çıktığını gösterirken aynı zamanda izleyicinin yapıtın fiziksel verili gerçekliğini kendi düzleminde tecrübe etmesine de olanak sağlamıştır (Görsel 10).

Bu duruma benzer biçimde aynı zamanlarda ya da art arda ortaya çıkan sanat akımları ve avant-gard tutumlar, sergi mekânlarına olan bakış açılarının değişmesinde etkili olmuşlardır. Sanatçılar için mekân, sadece çalışmalarının sergilendiği bir yer olmaktan çıkarak çalışmalarını bütünleyen bir “yer” olmuştur.

Lissitzky'nin “Proun Room” çalışmasında nesne, basit geometrik formlar olarak, mekâna ait fiziksel unsurlarla bütünleşik düzenlenmiştir. İzleyiciyle çalışmayı aynı düzleme getirmeyi başaran söz konusu çalışma, izleyicinin mekândaki hareketiyle değişen yeni bir algılama deneyimi sağlamıştır. Bu bağlamda “Proun Room” nesneyi mekânla bütün olarak ele alan yeni bir görme biçimi önermektedir (Görsel 11).



Görsel 11. Lazar Markovich Lissitzky, 1923, Proun Odası/Proun Room. Erişim:01.07.2016.
<http://goo.gl/tgHhV7>



Görsel 12. Marcel Duchamp, 1942, Bir Mil Sicim / Mil of String. Erişim: 01.07.2016.
<http://goo.gl/C5xMxD>

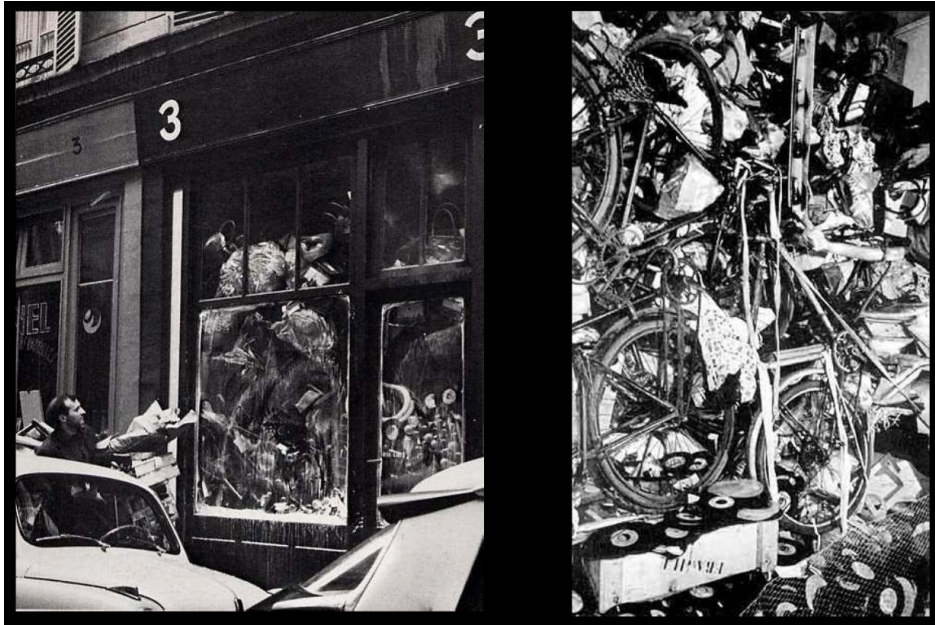
Benzer bir biçimde Duchamp, Görsel 12’de yer alan çalışması ile herhangi bir sistem ya da düzen içinde olmadan galeri mekânını her yerden saran bir ip kullanmıştır. İzleyici ile sanat nesnesinin arasındaki ilişkinin kontrolü üzerinde kurgulanmış bu çalışma, izleyici, nesne ve mekân arasında engelleyici bir nitelik taşımaktadır.

Serginin mekânı, Ellinci Cadde’deki şatafatlı Whitelaw Reid malikânesiydi. Fransa, İsviçre, Almanya, İspanya ve ABD’den, uluslararası çapta örgütlenmiş ama jeopolitik açıdan yerinden edilmiş sürrealizmi temsilen yaklaşık elli sanatçı katıldı. Serginin "First Papers" şeklindeki başlığı, ABD yurttaşlığına başvuru belgelerine gönderme yaparak sürrealizmin yerinden edilmişliğini ilan ediyordu; Breton, Ernst, Matta, Duchamp ve başka sürgün sanatçılar 1940-42 döneminde New York’a geldiklerinde böyle bir durumla karşılaşmışlardı. Ama sürrealizmin köklerinden koparılmışlığının en güçlü işareti, 1942 yılı Haziran ayında Marsilya’dan New York’a gelen Marcel Duchamp’ın tasarladığı, galeriyi hâkimiyeti altına alan labirentimsi ip enstalasyonu. Duvarlara, teşhir panellerine ve galerinin avizesine rastgele gerilmiş sicimlerden oluşan karmakarışık ağ, resimlerin teşhirine müdahale eden sersemletici bir bariyer oluşturuyordu (Demos, 2014).



Görsel 13. Yves Klein, 1958, Vakum / Le Vide. Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/CJYIza>

1958’de Yves Klein’in “Boşluk isimli sergisi ise içinde hiçbir şey olmayan boş bir galeri salonunu izleyiciye sunmaktadır. Sanatçı bu çalışmasıyla galerinin kendisini sanatın kendisi olarak ele almış ve böylece mekânın ontolojik değerlerinin sorgulanmasına olanak sağlamıştır (Görsel 13).



Görsel 14. Arman, 1960, Dolu / Le Plein. Erişim: 01.07.2016. <https://goo.gl/MzG5Ox>

Klein'in tersine Arman galeriyi tıka basa doldurduğunda ise, izleyici dışarda kalacak ve sanat eseriyle mekânın ilişkisini başka türlü deneyimleyecektir (Görsel 14). “İzleyici galeriye giremeyecek, vitrinden görünen o yığılmış nesnelere belki de kendi gelip geçici varlığının bir yansımasını bulacaktır” (Antmen, 2008, s.177).

20. yüzyılın ilk yarısında hem Kübizm, Dada ve Konstrüktivizm gibi yaklaşımların sunduğu yeni önermeler, hem de bilimsel ve teknolojik gelişmelerin ışığında sanayi ve endüstri alanında gerçekleştirilen yenilikler, sanat yapmada kullanılacak malzeme çeşitliliğini arttırmış ve neredeyse bütün araçların, nesnelere kullanılabileceği bir ortam oluşturmuştur. Özellikle modernizmden postmodernizme uzanan süreçte her türden malzemenin kullanılması ve mekâna ait yeni sorgulamalar sanat yapmada farklı disiplinlerin sınırlarının kalkmasına ve sanatın tanımının ve kapsamının genişlemesine olanak sağlamıştır. Bu bağlamda sanatçılar, yeni malzeme ve düşüncelerin zenginliği ve çeşitliliğiyle sanatı her şeyin denenebileceği ve kullanılabileceği bir alana dönüştürürken giderek artan teknolojik gelişmelerin sanata her gün biraz daha dâhil olması, sanatın teknolojiyle daha çok işbirliği yapmasına olanak sağlamış, buysa zamanla yeni bir gerçeklik düzleminde yeni sanatsal pratiklere olanak sağlamıştır.

2.3. Modernizm Sonrası

20. yüzyılın ikinci yarısını takip eden süreçte sanatsal üretimin orijinalliğini reddeden bir tavırla sanatçılar, modernizmin yüksek sanat anlayışına karşı çıkan eserler üretmişler ve sanatın geleneksel temsil biçimlerini sorgulamaya yönelik çalışmalar üretmişlerdir. Gündelik yaşam ile sanatın gerçekliğinin aynı düzleme çekilmek istenmesi yeni yaklaşımları beraberinde getirmiş ve özellikle heykel bu dönemde tanımı ve sınırları genişleyen bir alan haline gelmiştir. Geleneksel bakış açısıyla kaide üstünde duran ve alınıp satılabilen bir nesne olarak algılanan heykelle yönelik yeni türden sorgulamalar, gelişen teknolojinin de etkisiyle bu alana dair yeni önermeler getirilmesine yol açmıştır. Bu türden sorgulamalar ve yeni arayışlarla Krauss'un “bir tür yersizliğe ya da evsizliğe, mutlak bir yer kaybına” neden olduğunu belirttiği kaide, heykelden giderek ayrılmıştır (2002, s. 105).

1960'lı yıllardan sonra sanat disiplinleri arasındaki mesafeyi zorlayacak nitelikteki çalışmalar yeni sanat yapma olanaklarını ortaya koyarken, kendine özgü bir sorgulama biçimini de beraberinde getirecektir. Heykelin, giderek mimariye yaklaştığı ve mimari unsurların sorgulandığı bu türden yaklaşımlarda, 1960'ların avangard tutumlarından Minimalizmin önermelerinin önemli bir payı vardır.

Minimalist sanatçılar, başka hiçbir şeyi temsil etmeyen ve kendi gerçekliğiyle ele aldıkları nesnelere dair yeni sorgulamalar getirmişlerdir. Minimalistlerin gerçek nesnelere gerçek mekânda düzenlemeleri, modernizmin yüksek sanat anlayışının ve sanat eserinin temsiliyetinin, özellikle de kaideye dayalı bir yer-mekân kavrayışının geçerliliğinin yitirilmesine yol açmıştır.

Herhangi bir göz aldanması, derinlik, klasik kompozisyon gibi etkilerden uzak bir biçimde, nesnenin fiziksel gerçekliğini olduğu gibi düzenleyen ve gerçek mekânı görünür kılmaya yönelik çalışmalarıyla Minimalist sanatçılar, uzamsal kesitlerin bedensel deneyimini sorgulamaya yönelik çalışmalar yapmışlardır. Özellikle mekân ve uzam üzerine salt biçimci yaklaşan bu türden tutumlar, modern endüstrinin ürettiği malzemelere ve bunların olduğu gibi kabullenmesine dayalıdır” (Şahiner, 2008, s. 178).



Görsel 15. Richard Serra, 1981, Soylu Yay / Titled Arc. Erişim: 01.07.2016.
<http://goo.gl/nwS9SZ>

Serra, 1981’de gerçekleştirdiği “Titled Arc” çalışmasıyla uzamsal olana katı bir geometrik formla müdahale ederek, kamusal alanı ve buradaki yaşamsal akışı düzenlemektedir. Bir duvar gibi düzenlenen çalışma günlük kent yaşamındaki hareketleri organize eden bir nitelik taşımaktadır (Görsel 15).

Endüstri toplumunu, üretimi en üst seviyeye çıkarmak için geometrik yapılarla kontrol altına alan kent düzenlemeleri, Minimalist sanatçıların çalışmalarını bu bağlamda açıklar niteliktedir.

Foucault bu sürecin geometri ile ilişkisini açıklar. Düşünüre göre; uzamsal olan, geometrik olarak farklılaştırılmış ve ayrıştırılmıştır. Otoyolların, endüstriyel bölgeleri çepeçevre kuşatan ağlara dönüştürülmesiyle, tüm aktiviteler ve hareketlilik kodlanmıştır. Hastane, hapisane, okul ve fabrika gibi yerler, görsel alanın etkili bir biçimde düzenlenmesi, gerek bedeninin ve gerekse bu yerlerin rahatlıkla gözetlenebileceği bir bütün olarak ele alınmıştır. Dahası bu organizasyon şeması, fiziksel çevrenin de ötesinde sosyal alanın geometrize edilmesidir (Şahiner, 2013, s.159).



Görsel 16. Robert Morris, 1964, Green Galeri Yerleşirmesi / Installation of Green Gallery.
Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/KSr8IC>

Benzer bir durum Morris'in Green Galeri yerleřtirmesinde de mevcuttur (Görsel 16). Morris çalıřmasıyla mekânın fiziksel iliřkileri üstünde durarak izleyicinin bu mekândaki hareketlerini yeniden organize etmiřtir. Bu bir anlamda da izleyicinin uzamsal olarak hareketlerini kodlayan bir tavidir.

Hem heykel ile mimari arasındaki ayırımın yok edildiđi bu türden sorgulamalar ve düzenlemeler, hem de sanat ile gündelik yařam arasındaki farkların giderek ortadan kalkması, sanatçıların yařanılan dünyayı daha farklı algılamalarına ve yorumlamalarına yol açmıřtır. Bu durum toplumsal, kültürel, düşünsel, alandaki dönüşümlerle bağlantılı olduđu kadar teknolojiyle gelen yeniliklerle de eř zamanlıdır. Kitle iletişim araçlarının yaygınlık kazanması, dünyanın her yerini ulařılabilir hale getirirken, sanatın da bu türden yeni olanakların kullanılabileceđi bir alan haline gelmesine yol açmıřtır. Kent yařamı içindeki popüler kültür öğelerini kullanan sanatçılar toplumsal ve ekonomik gelişmelerle giderek etkisini gösteren tüketim kültürü ve zihniyetini yansıtmıřlardır. Bu bağlamda "Pop Sanat" akımının temsilcilerinden olan Richard Hamilton, dönemin deđerlerini yansıtmaya çalıřırken Kübizmin getirilerinden kolaj tekniđini kullanarak modern yařamın göstergelerini sanatsal bağlamda ele almıřtır. Batı toplumunun görsel unsurlarını ve kent yařamının popüler kültür öğelerini kendine malzeme yapan Pop Sanat, yařam ve sanat arasındaki bağları güçlendirmiřtir.

Öte yandan sanatın alanının giderek genişlemesi ve hayatla bağlarını güçlendirmesi sanat olanla olmayan arasındaki sınırların fark edilmesini de giderek zorlařtıracaktır. Pop Sanat modernizmin biçimciliđine karşı çıkan tepkilere hız kazandırırken, Duchamp'ın hazır nesneyi ele alış biçimi bu dönemde yeni bir ifade etme biçimi olarak tekrar ele alınmaya başlanmıřtır. Pierre Restany 1961'de "Dadadan 40 derece yükseklikte" başlıklı sergi için yazdıđı yazıda kendi anlayıřlarını Duchamp'a dayandırmıř ve hazır nesneye verdikleri yeni anlam hakkındaki düşüncelerini şöyle anlatmıřtır:

İçinde bulunduđumuz durumda Marcel Duchamp'ın hazır-nesnesi (ve aynı zamanda Camille Bryen'in fonksiyonel nesnelere) yeni bir anlam kazandırmaktadır. Modern varoluşun organik tüm kesitlerini oluřturan kente, sokađa, fabrikaya, kitlesel üretime ait doğrudan ifadenin bir tercümesidir. Sıradan nesneye yönelik bu sanatsal vaftiz, tipik bir "dada eylemi"dir. Ret ve sıfır noktasının ardından, efsanenin üçüncü ayađı hayata geçmektedir. Marcel Duchamp'ın sanat karşıtı eylemi olumlanmaktadır. Dada akıllı, modern dünyanın dıřsal gerçeđini kendine mal etmeyi kendine uygun

bulmuştur. Hazır-nesne artık olumsuzluğun ya da polemiğin değil, yeni bir ifade repertuarının temel öğesidir (Aktaran Antmen, 2008, s.177).



Görsel 17. Richard Hamilton, 1992, Bugünün evlerini bu kadar farklı kılan nedir? / Just what is it that makes today's homes so different? Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/BQDdoq>

Görsel 17'de Richard Hamilton kitle kültürünün imgelerini kullanarak teknoloji ve tüketim toplumu gibi kavramlara göndermede bulunurken, aynı zamanda günlük yaşam öğelerinin de sanat alanına taşınmasını sağlamıştır. Bu durum sanatı herkesin ulaşabileceği bir noktaya getirirken, Pop Sanat ile de sanat, popüler kültürün bir parçası haline gelmeye başlamıştır.

Pop art Baudrillard'a göre sanatın düz, hiçbir şey göstermeyen imgeye indirgenmesini, böylece çağdaş toplumun mantığını yeniden üretmesini temsil eder. Sanat göstergelerin, özellikle kendisi de her şeyden önce bir gösterge sistemi olan tüketim toplumunun göstergelerinin yeniden üretiminden ibaret hale gelir. Pop, göstergenin gönderge karşısındaki zaferini, temsili sanatın sonunu, "simülasyon" adını verdiği yeni bir sanat formunun başlangıcını temsil eder (Kellner, 2013).



Görsel 18. Andy Warhol, 1962, Campbell Kutuları / Campbell's Soup Cans. Erişim: 01.07.2016.
<https://goo.gl/BoScV4>

Andy Warhol üzerinde özellikle duran Baudrillard, onu simülasyon adını verdiği yeni evrede en somut örnek olarak nitelendirir. Warhol'un seri ve birbirini tekrar eden imgeleri birbirinin kopyası biçiminde düzenlemesi, nesnenin gerçeklik algısını zorlayıcı nitelikte olup, Brillo marka deterjan kutuları ve Campbells gibi çalışmaları Baudrillard'ın sözünü ettiği "tüketim toplumunun göstergelerinin yeniden üretimi"ne birer örnektir (Görsel 17). Bu yeniden üretim Baudrillard'a göre, "ikinci el gerçeklik"i meydana getirir (Şahiner, 2008, s.186). Warhol'un çalışmasıyla bir metaya, meta-gösterge özelliklerine sahip bir nesneye insanlarla alay edercesine bir anda kutsal bir nesne konumu kazandırılmıştır (Baudrillard, 2012. s. 34). Nesnelerin imgelerinin art arda gelen kopyaları onların anlamsal özlerinin yok olmasına sebep olmaktadır. Bu durum nesnenin kavramsal boyutu ile gerçeklik boyutunun sorgulanmasıyla sonuçlanmıştır.

Kuspit, giderek üretimsel olanın değil, tüketimsel olanın ele alınmaya başlandığı Pop Sanatla günümüz sanatının piyasaya olan bağımlılığını şöyle ilişkilendirmektedir:

(...) tıpkı Duchamp'ın sanatla sanat olmayı "kuramsal olarak" birleştirmesi gibi, Warhol'da sanatla parayı birleştirmiştir. Sanat belirsiz olabilir, oysa ki para sanatı belirleyecek güce sahiptir. Warhol'a göre sanat ticaridir; bu da sanatın gücünden çok, ticaretin gücüne ilişkin ipucu verir (Kuspit, 2004, s. 162-163).

Popüler kültür öğelerini ve tüketim toplumunun göstergelerini modernizmin yüksek sanat düzeyine taşıyan Pop Sanatın bir diğer önemli temsilcisi Jeff Koons'tur. Koons günlük hayattaki nesnelerin kavramsal arka planını reddederek, popüler kültür öğelerinden oluşturduğu çalışmalarıyla yanıltıcı gerçekliğin bir değerlendirmesini yapmayı amaçlamıştır



Görsel 19. Jeff Koons, 1981-87, Değişebilir Yeni Elektrik Süpürgeleri / New Hoover Convertibles Erişim: 01.07.2016. <http://goo.gl/Fo1Tb8>

Koons'un "New Hoover" dizisinde, üretim-üretim merkezli göstergelerinin yerini ısrarla tüketimsel olanın vurgulandığı unsurlar almıştır (Görsel 19). Sanatçı çalışmasında tamamen temiz ve pürüzsüz bir çevre yaratmıştır. Çalışmasındaki elektrikli süpürgeler sanki hiç el değmemiş gibidir. Gerçek olamayacak kadar pürüzsüzdürler ve seri halde sunulmaktadırlar. Koons, tüketim piyasasındaki bu nesnenin üzerine hiç iz bırakmayarak aslında orjinal olma fikrini ortadan kaldırmıştır. Duchamp "Çeşme"de sanat yapıtının anlamsal tüm değerlerini alt üst etmiştir. Ancak pisuvarın üzerini "R. Mutt" diye imzalayarak üreten sanatçının varlığını ironik de olsa belirtmiştir. Fakat Koons değil bir isim, insan elinden çıktığına dair hiç bir iz bile bırakmamıştır. Bu elektrikli süpürgelerde bize verilen böylece bir simulakr deneyimidir (Şahiner, 2008. s.115).

2.4. Günümüz Sanatında Gerçeklik ve Nesne/Mekân Sorgulamaları

Özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinde düşünce ve teknoloji alanındaki gelişmeler, sanat ile gündelik yaşamı aynı gerçeklik düzlemine taşımıştır. Kitle iletişim araçlarının kullanımının yaygınlaşmasıyla tüketim kültürüne ait göstergeler hızla yayılmaya başlamış ve tüketim toplumu üzerine yeni sorgulamalara giren sanat, yaşam ile iç içe geçerek sıradanlaşan, gelip geçici bir hal almıştır.

Aynı yüzyılın sonlarında bu türden gelişmelerle birlikte bilgisayar teknolojilerinin sunduğu yazılımsal yenilikler ve İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla, insanın dünyayı algılayışı ve düşünce üretme yöntemleri değişmiştir. Bu türden teknolojilerde yaratılan dijital ortamların yeni türden bir gerçeklik deneyimi sunmasıyla sanatçılar, oluşturulan bu sanal gerçeklik düzlemi üzerine yeni sorgulamalara girerken bu ortamların sağladığı görsel deneyim de sanata dair yeni önermeleri beraberinde getirmiştir.

2.4.1. Simülasyon ve Simülakrlar

Simulakrlar, gerçek gibi gösterilen fakat gerçek olmayan bir sistemdir. Fakat bir temsiliyet niteliği de taşımazlar. Simulakrların bir modeli yoktur, modeli bozan, yok etmeye çalışan, doğasını değiştiren olarak modele bağlı değildir. Ayrıca kendi başlarına bir gerçeklik olarak da var olabilirler.

Gündelik yaşam göstergelerinin sanatsal bir pratiğe dönüşmeye başlaması aynı zamanda her şeyin estetik bir değer kazanmasına da yol açmaktadır. Bu durum için Baudrillard; “her şey estetik olduğunda artık güzel ya da çirkin olan bir şey kalmaz” diyerek sanatın yok olacağı sonucuna varır. Ayrıca Baudrillard’a göre;

(...) gerçek olan hiçbir şey kalmamıştır. Tüketim kültürü, her şeyi tüketimin bir nesnesi haline dönüştürerek nesnelere zihinsel bir boyut kazandırmıştır. Medya ve kitle iletişim araçları her şeyi sıradanlaştırır. Sıradanlaşan nesne gerçek amacını yitirerek bir göstergeye dönüştürür (2011, s.14-15).

Gerçeğin yitirilmesi durumu; çağdaş sanatta imgelerin gönderme yaptıkları ya da yapacakları varlıkların yerini almasıyla ilişkilidir. Baudrillard; “İmgeler artık gerçekliği yansıtan bir ayna değil, gerçeğin yerini alıp onu hipergerçekliğe dönüştüren şeylerdir.” derken tam da bu duruma açıklık getirir (Bayraktaroğlu, 2011, s. 7).

Pop sanat tüketim toplumuna ait nesnelere yönelik sorgulamalarıyla onları hiçbir şey göstermeyen imgeye dönüştürmüştür. Popüler kültür öğelerine ait bu türden çalışmalarla sanat, gündelik yaşam ile aynı gerçeklik düzlemine giderek bağlanmasının yanı sıra, her yerde çoğalarak, kendisini gündelik yaşamın içinde dağıtmış ve modernizmin yüksek sanat anlayışı giderek sıradanlaşan bir biçim almıştır. Bu bağlamdan hareketle Baudrillard, Warhol'un birbirini tekrarlayan tüketim nesnelere için;

(...) tek yararı, tıpkı Bizans ikonlarının Tanrı'nın varlığı sorusunun Tanrı'ya inanmaya devam ederek artık sorulmamasını sağlamak gibi güzel mi çirkin mi, gerçek mi gerçek dışı mı, aşkın mı içkin mi, sorusunun sorulmasına da artık gerek bırakmamıştır. Mucize buradadır. Bizim görüntülerimiz ikonlar gibidir: Sanatın varoluş sorusunu es geçerek sanata inanmayı sürdürmemizi sağlıyor (Baudrillard, 2012, s. 22).

Kitle iletişim araçlarıyla yayılan gündelik yaşama ait göstergeler, özellikle bilişim teknolojilerinin de gösterdiği gelişim ile hızla her alanda Baudrillard'ın sözünü ettiği estetikleşmeyi yaşamıştır. Bu bağlamda önemli bir rolü olan reklamcılıkla, bu sektörün odağı olan tüketim toplumu, her an her yerde popüler kültüre ait ürünlerin tüketilmesi için hazırlanmıştır. Sanat da, bu endüstrinin sunduğu olanaklarla oluşan tüketim toplumu üzerine yeni sorgulamalara girişmiştir. Bu durum Şahiner'e göre;

Çevremiz göstergelerle dolup taşsa da, hemen her gün sayısız geometrik göstergelerle karşılaşırız. Bunlar tüketiciyi amaçlıyor. Yani yönetici sınıf kitleye ulaşırken sanatsal biçimlerde bu geometrik göstergeleri kullanıyor. Sanatçılarda bu ideolojiyi, kendilerini anlamının bir yolu olarak görüyorlar (Şahiner, 2008, s. 186).

Bu türden göstergeler nesnelere, kendi gerçeklik bağlarından kopararak anlamsal değerlerini yitirmesine neden olabilir. Bu bağlamda nesnenin gerçekliği tüketilerek ikinci el bir gerçekliğe dönüşmektedir. Yeniden üretilebilen bu türden bir gerçeklik düzlemi olarak simülasyon evresinde “nesne”, simülasyonun nesnesi “simulakrlar” haline gelmiştir.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ve giderek günlük hayatın kaçınılmaz birer parçası olmaya başlamasıyla Şahiner'in sözünü ettiği göstergelerle dolup taşan “çevre”, yeni bir boyut kazanmıştır. Sanal bir düzlemde yer almaya başlayan “çevre”de medyatik her türlü gösterge, hatta özne konumundaki insan da bu ortamlarda dijital bir veriye dönüşmüştür. Bu durumda doğanın/dünyanın gerçeklik algısının birer simülasyonu sayılabilecek sanal

ortamlar başka türden bir gerçeklik düzlemi oluşturmuş ve sanal gerçeklik tanımı bu literatürdeki yerini almaya başlamıştır.

2.4.2. Bilişim Teknolojisi ve Sanat

Mobil teknolojiler, kablosuz ağın yaygınlaşması ve yeni doğal ara-yüzlerin geliştirilmesi gibi gelişmelerle insanın, dünyayı algılama biçimi, düşünce üretme ve yorumlama yöntemleri değişmeye başlamıştır. Günümüzde bilişim teknolojilerinin gelişimiyle oluşturulan ve gündelik hayatın kaçınılmaz birer parçası olan cihazlar, İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte dünyanın her yerini ulaşılabilir hale getirirken, bireyin günlük yaşam deneyimleri giderek yerini, sanal ortamlarda yaratılan sanal mekânlara bırakmaya başlamıştır. Bu gelişmelerle birlikte fiziksel verili gerçekliğiyle algılanan mekân deneyimi, kendine ait bir gerçeklik düzlemi olan sanal ortamlarda yaratılan sanal mekânlarda başka bir boyut kazanmıştır. Sadece fiziksel verili bir mekânın simülasyonu olmayan sanal mekânlar aynı zamanda farklı diyalektik süreçlerin etkileşiminin sahne aldığı bir yerdir. Bu sanal deneyimin etkileri, yaşadığımız çağda giderek görselliğe dayanan bir kültürel yapının hakim olmaya başladığını göstermektedir.

Bilişim teknolojisindeki bu türden gelişmelerle insan da, yaratılan bu yeni “mekân”da yeni bir biçim kazanır. Her şeyin dijitalleşmesi gibi, özne-birey de kredi kartlarının numaraları, sicil numaraları, kimlik numaraları gibi giderek sayısal birer biçim almaktadır. Bu durumu; “iletişimsel ağlara takılıp, tüm bu sınırsızlık içinde kuşatılan ve kontrol edilen çırılçıplak kimlikler” olarak tanımlayan Şahiner için postmodern çağda insan, “tam da böylesi bir algılama ve bilinçlilik haline dönüşen büyük bir deneyimi yansıtıyor” (2013, s. 171).

İletişim ağlarının içinde sınırsız bir paylaşım alanında olan her verinin kontrol edilmesi, Foucault’nun geometrik yapılarla kontrol altına alınan kent düzleminin geçirdiği dijital evrimi gözler önüne sermektedir.

Foucault’nun kuşatılmışlığı vurguladığı hastaneler, hapisaneler ve fabrikaların katı geometrik yapısının yerini, Baudrillard’ın geçişli otoyollarının, bilgisayar ve elektronik ortamın yumuşak geometrisi almıştı artık... (2013, s. 168).

90’larda kişisel kullanım olanakları giderek artan bilgisayarlar, günümüzde İnternet kullanımının da hızla yayılmasıyla toplumu, oluşturulan bu sanal ortamlara ayak

uydurmaya zorlamıştır denilebilir. Bilgisayarlar bu süreçte giderek insanı taklit etmeye başlarken, insan da giderek daha mekânîk bir hal alamaya başlamıştır. Bilişim teknolojisinin bu etkisine karşı sanatın da bu yeni gelişmelerle kurduğu ilişki bağlamında Yang şöyle demektedir;

Bakarak, dokunarak ve onu çevreleyen uzamda hareket ederek bedensel süreci sanatla ilişkilendiririz. Böylece teknolojinin etkisi, sanat yapma ve sanatı izleme edimi olarak bize geri döner... Yavaşça ve belki de kaçınılmaz olarak teknoloji, insandaki görsel ve dokunsal tüm estetik deneyimleri kökünden söküp atacaktır (Aktaran Şahiner, 2013, s.172).

Görsel ve dokunsal estetik deneyimlerin değişimi aslında fotoğraf teknolojisindeki gelişmelerden başlayıp günümüz dijital görüntü yaratma olanaklarına kadar sürmektedir. Ancak foto-üretim sürecinde analogdan dijitale geçişle, maddesiz bir deneyim alanı sunan bilgisayarlar, her şeyi dijital bir veriye dönüştürerek, duyuşsal ve dokunsal olan her şeyin istenildiği kadar çoğaltılabileceği ve herkesçe yeniden düzenlenebileceği yeni bir algı boyutu kazandırmıştır. Bu, orijinalliğin yok olduğu ve özgün olanın yerini yapay olanın aldığı simulakr bir durumdur. Tıpkı İzlenimci sanatçıların fotoğraf makinasının icadı ile bu teknolojiyi kullanarak gözlemler yapması ve biçimsel deneyler gerçekleştirilmesi gibi, bilgisayar teknolojileri de giderek sanat yapıtını oluşturan birer araç haline gelmeye başlamıştır.

Fotoğrafın kitle iletişim araçlarıyla istenildiği ölçüde kurgulanıp reklamcılık endüstrisinin merkezinde kendisine yer bulması, onun, günlük yaşam kültürünü etkileyen önemli bir faktör haline gelmesine yol açmıştır. Sinema ve televizyon gibi foto-mekânîk üretim süreçlerinin her biri de kitle kültürünün merkezinde olduğu için üretilen her görüntü manipülasyona açık hale gelmektedir.

Bu türden gelişmelerle yapay ve kurgusal olan dijital görüntüler, doğanın/dünyanın fiziksel verili gerçekliğine karşıt yeni bir gerçeklik algısı oluşturur ve yeni görme biçimleri önerir. Hem İnternet sayesinde her yerin ulaşılabilir olması ve her şeyin paylaşılabilir olması, hem de bilgisayar yazılımları insana farklı bir görsel deneyim kazandırır. Ancak bu durum, doğanın/dünyanın fiziksel verili gerçekliğinin yerine, onun görüntülerinin deneyimlenmesine neden olmaktadır. Neyin ne ölçüde gerçek olabildiğinin tartışmaya açık olduğu bu sanal görüntüler artık sanat yapma-üretme süreçlerini de içine

çekmekte ve sanat, başka bir gerçeklik düzlemi yaratan bu teknolojilerin sınırsız işlem gücü ile kendisine birçok yeni ifade biçimi bulmaktadır.



Görsel 20. Cory Arcangel, 2002, Süper Mario Bulutlar / Super Mario Clouds. Erişim: 01.07.2016. <https://goo.gl/SSxWhZ>

Cory Arcangel, dijital oyun platformları için üretilmiş olan “Süper Mario” oyununu yazılımlar aracılığıyla manipülasyona uğratarak oyunun içinden hikayesini söküp almıştır. Oyuna ait her elemanı çıkarmış ve sadece arka planını ele aldığı çalışmasında sanal ortamlarda yaratılan yeni bir “çevre”yi, dijital bir gökyüzünü gözler önüne sermiştir (Görsel 20).

Bilgisayarların getirdiği yeniliklerin sanatta teknik açıdan yeni bir yöntem olarak kullanılmasının yanı sıra, bu türden dijital platformların kendisine ait gerçeklik algısının doğanın/dünyanın fiziksel verili gerçeklik algısına giderek yaklaşma eğilimi, gerçekliği ele geçirmeye, onu yakalamaya çalışan sanat için de yeni bir deneyim ve sorgulama alanı yaratmıştır.



Görsel 21. Berndnaut Smilde, 2014, Yağmur Bulutu / Nimbus Dimont. Erişim: 01.07.2016.

<http://goo.gl/R2wEPI>

Berndnaut, İstanbul da dâhil birçok farklı şehirde Görsel 21'deki gibi yerleştirmeler gerçekleştirmiştir. Mimari yapıların iç kısımlarında bu denli gerçek bir algı yaratırken çağının getirdiği teknik olanaklardan faydalanarak kendi icadı olan bulut makinalarını kullanmaktadır. Tıpkı dijital platformlarda yaratılan ve sanal bir gerçeklik algı deneyimi sunan ortamlara benzer biçimde gerçek olmayan ama gerçekmiş gibi algılanan “bulut” insanın duyuşsal ve görsel deneyimlerini giderek sanal olana motive eder niteliktedir.



Görsel 22. Olafur Eliasson, 2003, Hava Projesi / The Weather Project. Erişim: 01.07.2016.

<http://goo.gl/4yYeX9>

Berndnaut'nun "bulut"una benzer bir etki Olafur'un çalışmasında da görülmektedir. Sanatçı 2003 yılında Tate Modern'in Turbine Salonu'nda gerçekleştirdiği "The Weather Project" ile göz kamaştırıcı bir güneş görüntüsü oluşturur. Doğanın/dünyanın fiziksel verili gerçekliğinin bir simülasyonunu oluşturduğu çalışmasında izleyici, gün batımı hissine kapılarak sanal bir gerçeklik deneyimi yaşar (Görsel 22).



Görsel 23. Leandro Erlich, 1999, Yüzme Havuzu / Swimming Pool. Erişim: 01.07.2016.
<http://goo.gl/QRpyjt>

Leonardo Erlich'in 1999'da gerçekleştirdiği yerleştirmesi, herhangi bir yüzme havuzunun kopyası gibi görünse de aynı zamanda içerden de gezilebilen boş bir mekândır. Dışından bakıldığında derin ve su ile doluymuş gibi görülse de, 10 cm derinlikte bir su tabakası şeffaf bir cam üzerinde askıya alınmıştır. İçine girildiğinde farklı bir mekân ve görsel deneyim sunan çalışma, dışarıdan izlendiğinde de fizik kanunlarını sorgular nitelikte şaşırtıcı bir görünüm sunmaktadır.

Bilgisayar teknolojilerinin sunduğu yazılımsal olanaklarla birçok görüntünün sınırsızlaşan boyutta değiştirilmesi, dönüştürülmesi ve yaratılabilmesi bilişim çağında insanın gerçeklik algısını da değiştirmektedir. Böylesi bir zamanda artık sanal gerçeklik ortamlarıyla fiziksel verili gerçeklik düzlemi arasındaki sınır giderek kaybolmaya başlar. 21. yüzyıl insanı artık sanal ortamların sunduğu sınırsız işlev gücünü gerçek yaşamına eklemlenmeye çalışmaktadır.

Kyung Woo Han'ın "Green House" çalışmasında odayı ikiye bölerek oluşturduğu yansıma etkisi, günümüz bilgisayar teknolojisinin sunduğu görüntü biçimleme araçlarının oluşturduğu görsel efektlerinin gerçek mekânda deneyimlenmesini sağlar. İzleyici, bir eksende ayna etkisiyle bölünmüş gibi, boşlukta duran iç mekân nesnelерinin arasında sanal bir mekân deneyimi yaşar (Görsel 24).

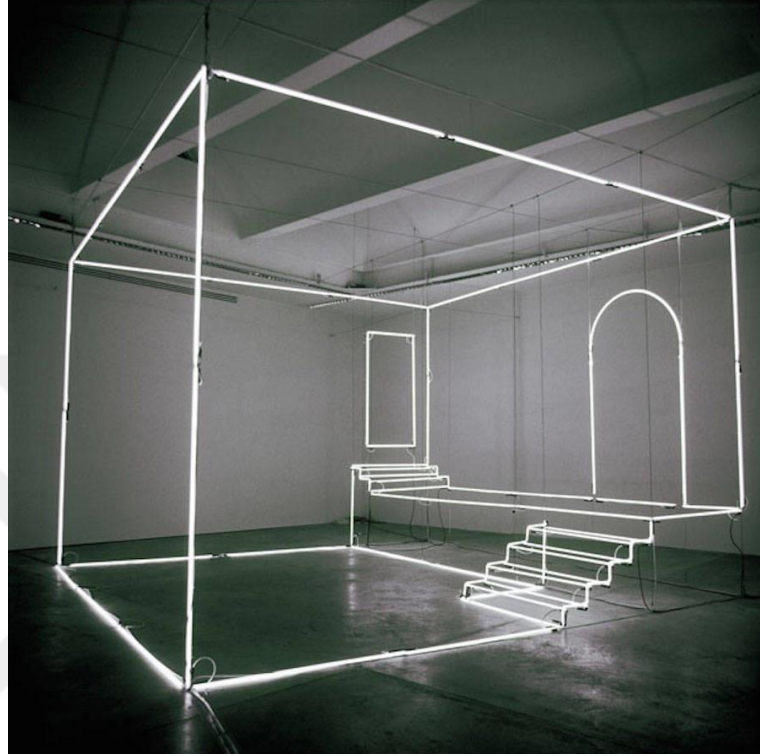


Görsel 24. Kyung Woo Han, 2009. Yeşil Ev / Green House. Erişim: 01.07.2016.
<http://goo.gl/8oBMx4>



Görsel 25. Kyung Woo Han, 2009, Bulunmuş Ev / Found House. Erişim: 01.07.2016
<http://goo.gl/8oBMx4>

Sanatçı “Found House” çalışmasında fiziksel mekâna ait elemanları boşlukta kurgulayarak, gerçek bir mekân algısı oluşturmayı amaçlamaktadır. Found House, algıları giderek dijital kültüre adepte olan günümüz insanının, sanal olanla gerçek olanı algılayışını sorgular niteliktedir (Görsel 25).

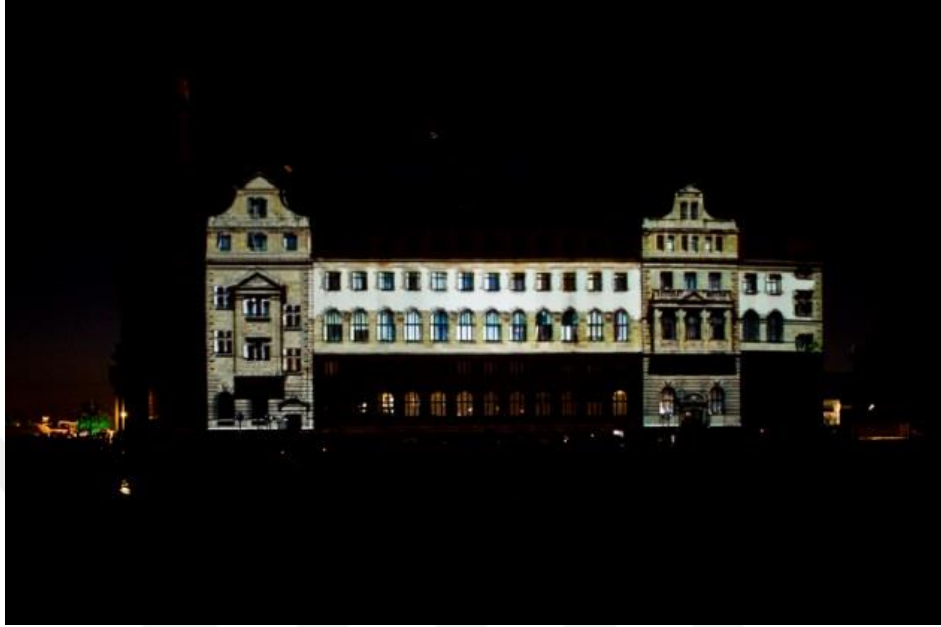


Görsel 26. Massimo Uberti, 2003, Bir Stüdyo / Uno Studio. Erişim: 01.07.2016.
<http://goo.gl/lbQSIF>

Benzer bir etki Uberti'nin neonlarla oluşturduğu çizgisel bir mekân algısına dayalı çalışmasında da vardır. Mekâna ait fiziksel unsurların çizgisel bir iz düşümünü boyutlandıran Uberti, bu çalışmasını iç mekânda sergileyerek, izleyiciye mekâna ait gerçeklik yanılması yaşatmaktadır. İzleyici neonlarla oluşturulan mekânın mı yoksa bu çalışmanın içinde bulunduğu mekânın mı gerçek olduğunu bilmeden simulakr bir deneyim yaşar (Görsel 26).

Günümüz bilgisayar teknolojileri ve geliştirilen yazılımlar sayesinde neredeyse her ürün öncesinde, bu türden teknolojilerin sağladığı sanal ortamlarda tasarlanıp deneyimlenmektedir. Mimari yapıların da bu türden ortamlarda tasarlanabilirliği aynı zamanda, ister yeni bir mimari yapının tasarımı olsun, ister zaten var olan bir yapı olsun, üzerlerinde sınırsızca değişimin dönüşümün yapılabileceği bir olanak sağlar. Hem görüntü üretme teknolojileri, hem de bilgisayar ekranlarının iki boyutlu yüzeylerinde üç

boyutlu bir yapıya istenildiği ölçüde müdahale etme olanağı sunan yazılımlar, sanal gerçeklik düzleminin fiziksel verili gerçeklik düzlemiyle ilişkisinin hem sanal mekânlarda hem de gerçek mekânlarda deneyimlenmesine olanak vermektedir.



Görsel 27. Nerdworking-Candaş Şişman-Deniz Kader, 2010, Yekpare. Erişim: 01.07.2016.
<http://goo.gl/iiZvnS>

Görsel 27'deki çalışma Nohlab'ın, 2010 İstanbul Avrupa Kültür Başkenti Organizasyon'u kapsamında gerçekleştirdiği "Yekpare", "video mapping" teknolojisinin kullanıldığı bir çalışmadır. Haydarpaşa Tren Garı'nın yüzeyinde, organizasyonun beklentisi dâhilinde, İstanbul'un tarihinin ve kültürünün sembolik biçimde aktarılmasını amaçlayan sanatçılar Candaş Şişman ve Deniz Kader'in bu yerleştirmesi, dijital

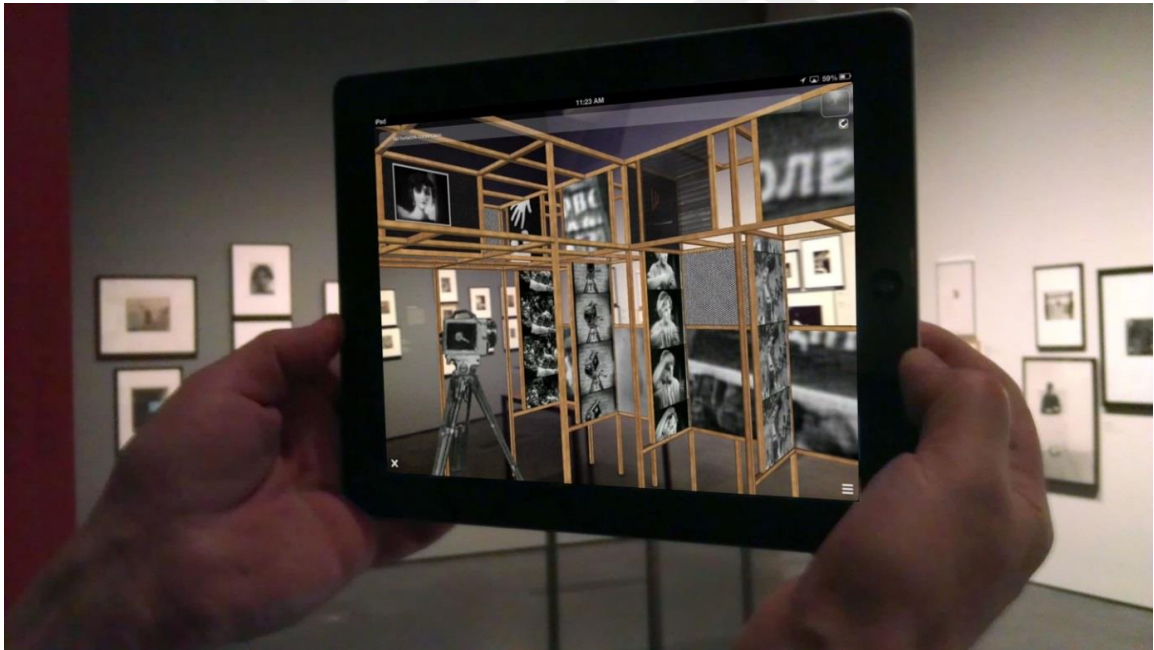
ortamlarda yaratılan imgeleri, mimari bir yapının yüzeyinde bütünleştirerek, mekân-sanat ya da sanatın mimariyle bağının dijital bir boyut kazandığının göstergesi niteliğindedir (Görsel 27).



3. BÖLÜM: UYGULAMALAR

Bir devinim alanı olarak geliştirilen sanal gerçeklik uygulamaları, günümüz fiziksel verili gerçek mekânlara giderek entegre edilmeye başlamıştır. Medya kuramcısı Manovich 2000’li yılların başında “Artırılmış Mekân” (Augmented Space) olarak adlandırdığı, elektronik ve görsel unsurlarla donatılmış bir fiziksel mekân yorumu yapmıştır (2002, s. 12-13).

Bu yoruma göre mekân, dijital ortamlarda üretilmiş sanal görüntüler ile fiziksel verili gerçek nesnelere eş zamanlı etkileşimi konu alan “Artırılmış Gerçeklik” teknolojisiyle donatılmıştır (Manovich, 2002, s. 12-13). Bu teknoloji izleyicinin, oluşturulan sanal görüntüleri, gerçek nesnelere üzerinde deneyimlemesine olanak sağlar.



Görsel 29. John Craig Freeman and Will Pappenheimer, 2013, Hans RichtAR@Hans Richter: Encounters. Erişim: 30.06.2016, <http://goo.gl/qwioAv>

Diğer taraftan, dijital göstergelerin fiziksel verili gerçek mekânda deneyimlendiği Artırılmış Gerçeklik ortamı, dijital öğelerin mekânın katmanlarına eklenmesi ile mekânın bedenle kavranmasına da olanak tanır. Dokunma, konuşma, bakma ve beden hareketlerine dayalı doğal göstergelerin, dijital verilerle donatılmış haliyle bu teknoloji, yaşanan dünyanın olağan bir bileşeni haline gelmektedir. Artırılmış Gerçeklik böylesi

bir etkileşim alanı sunan paylaşım ve üretim ortamında yeni bir mekân deneyimi sunmaktadır.

Elbette tüm bu değişim ve dönüşüm insanın düşünce üretme biçimlerini ve kavrayışını da değiştirmektedir. Bu türden dijital pratiklerin yapı boyutuna indirgenmesiyle öznenin mekân içindeki deneyimi, mekânın fiziksel ölçüleriyle birebir ilişkili olmakla birlikte mekânın işleviyle de doğru orantılı hale gelecektir. Aynı zamanda öznenin kendini konumlandırması mekânda önceden konumlandırılmış nesnelere de ilişkilidir. Mekânın algılanmasında öznenin konumu önemlidir ve kendisini çevreleyen alana göre biçim alan öznenin algılayabilme yetisi ve isteğine göre de mekân biçimlenmektedir. Tüm bu konumlandırmalar ve biçimlemelerle birlikte mekân içinde gerçekleştirilen yapısal değişiklikler gitgide dijital ortamlardaki gibi sınırsızlaşan bir hal almaktadır. Dijital ortamlarda tasarlanabilir mekânlar ya da nesnelere, bu ortamlardaki yaratım olanakları, gündelik yaşamdaki fiziksel mekâna ve nesneye uygulanabilir hale gelmektedir. Böylelikle, kendisinin bir üst gerçekliği olan fiziksel verili gerçeklikten her şeyi kopyalayabilen ve yeni bir görme biçimi sunan sanal gerçeklik, geliştirilen bilgisayar yazılımları ve görüntü üretme teknolojilerinin gelişimiyle gerçek mekânların yapısal katmanlarına eklenerek giderek yeni bir gerçeklik düzlemi oluşturmaktadır. İster mimari bir yapı olsun isterse mimari yapılardan referansla sanal ortamlarda oluşturulan bir yapı olsun her ikisi de tasarlanmış alanlardır ve bu alanlar günümüz sanatında özellikle mekân ve nesne sorgulamalarına dair yeni önermeler getirmektedirler.

Hem görüntü üretme, hem de görüntü işleme teknolojileri sanatın dijital düzlemde kendisine yeni ve etkin bir alan bulmasına olanak sağlar. Sınırsızca görüntü üretimine olanak sağlayan dijital ortam günümüzde, gündelik yaşam ile aynı gerçeklik düzleminde kendini var edebilen sanatın farklı disiplinlerle ilişkisini güçlendirmesine ve alternatif yollar üretmesine olanak sağlamıştır. Bu durum, dijital enstalasyon ve 3 boyutlu projeksiyon haritalama (3d Projection Mapping) gibi yeni uygulama biçimlerini ortaya çıkarmıştır.

Özellikle projeksiyon yardımıyla yapılan uygulamalar, mekân içindeki görüntünün konumlandırılması açısından mekânın yapısal katmanlarını dönüşüme uğratabilmektedir. Bu teknolojiler görüntü yansıtmak için düz beyaz bir perdeye ihtiyaç duymasının yanı sıra, modernizmden postmodernizme uzanan süreçte, sanatın gerçek mekânda izleyiciyle aynı gerçeklik düzleminde buluşmasına benzer biçimde, gerçek mekânların yüzeylerine

de görüntüler yansıtılabilmektedirler. Bu bağlamda ekranların “taşıyıcılık” özelliklerini değişime ve dönüşüme uğratan projeksiyon, bu görevi mekânın kendisine bırakmaktadır. Böylelikle ekran karşısında izleyici konumunda olan özne, katılımcı konumuna geçebilmektedir. Bu türden uygulamalar, sanal olan ile fiziksel verili gerçekliği aynı düzleme alırken, izleyiciye-katılımcıya her iki gerçekliği aynı düzlemde deneyimleme fırsatı vermektedir. Görsel 30’da yer alan çalışma bu türden bir deneyim sunma amacıyla uygulanmıştır.



Görsel 30. Okan Ercan, 2016, Giriş Kapısı / Entrance. Video Mapping, Projeksiyon

Görüntünün yansıtıldığı alan, önceden giriş kapısı olduğu anlaşılan bir alandır ve daha sonra duvarla örülüp mimari yapının bu girişi iptal edilmiştir. Mekân içinde fiziksel olarak gerçekleştirilen yapısal değişikliklerden hareketle binanın diğer bir giriş kapısı, projeksiyonla artık kullanılmayan ve duvarla örülen eski yerine yansıtılmış ve mekânda dijital bir verinin fiziksel bir veri gibi algılanıp algınamayacağı sorgulanmıştır. Dijital olanla fiziksel olan arasındaki ilişkinin nasıl algılanacağına dair bir sorgulamayı içeren söz konusu çalışmada, sanal gerçekliğin mi gerçek mekâna yoksa gerçek mekânın mı sanal gerçekliğe eklemlendiği tartışılmaktadır. Bireyin sanal ortamlarda karşılaştığı ya da tasarlayabildiği her türlü deneyim, gündelik yaşamını etkilemekte ve sanal ortamlardaki göstergeler, gündelik yaşam bağlamında toplumsal bir dönüşüme yol açmaktadır.

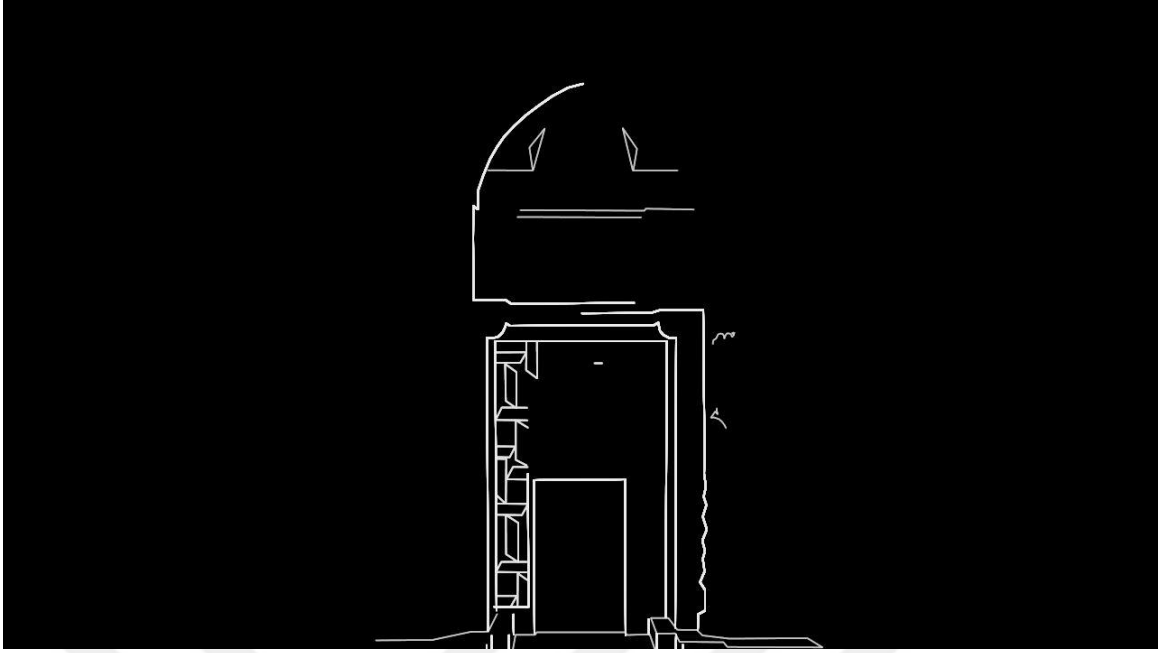
Günümüzde geliştirilen bilgisayar yazılımları sayesinde mimari yapıların tasarımları yapılabilmekte ve yapının her unsuru ayrı ayrı çözümlenebilmektedir. Bu türden yazılımların sağladığı çözümlemelere benzer biçimde gerçek mekânlarda da uzunca bir süredir uygulanabilir hale gelmekte ve mimari bir yapının mevcut her türlü unsurunun üzerinde değişim-dönüşüm yapılabilmektedir. Ancak bu düzenleme ister yapının işlevsel olasılıkları isterse de yapısal olasılıkları göz önünde bulundurularak yapılsın, her türlü değişim-dönüşüm, yapının orijinalliğini yitirmesine yol açar. Bu bağlamda daha önce bahsedilen, Foucault'un endüstri toplumu için "uzamsal olan, geometrik olarak farklılaştırılmış ve ayrıştırılmıştır" yorumu, günümüzde değişen gerçeklik bağlamında bu yapıların ne ölçüde algılanabilir olduğu sorusunu akıllara getirir.

Günümüz kent uzamaları artık tüketim toplumunun ihtiyaçlarına göre biçimlenmektedir. Sayıları gün geçtikçe artan AVM'ler kent düzenlemelerinde bu anlamda önemli yer tutarlar. Tasarımsal özellikleri farklılaşsa bile, yine de her yerin, birbirlerinin kopyası gibi görünen AVM'ler, post-endüstriyel kentlerin birer simülasyonu gibidir. İnsanlar ise, kendi içlerinde farklı bir gerçeklik sunan vitrinler arasında dolaşarak, bu türden mekânları her yerin aslında aynı olduğunun farkına varmadan deneyimlemektedirler. Tüketim kültürünü hedefleyen böylesi bir ortamda artık mekânın yapısal özelliklerinin deneyimi rastlantısal bir durum almaktadır. Görsel 31'de yer alan çalışmada, mekânın yapısal bir unsurunun geometrik bir kopyası çıkarılarak beden in mekân içindeki hareketlerini çözümlenmeye çalışır.

Söz konusu çalışmada gündelik yaşamdaki bir mekânın üzerinde yapılan değişikliklerden ya da düzenlemelerden hareketle, mekân içindeki mimari unsurların değişmesi, biçimlendirilmesi, hatta ortadan kaldırılmasıyla mekânın yapısal her göstergesinin beden üzerindeki etkisi sorgulanmaktadır. Kendine karşısındaki yapısal unsuru model alan bu kurgu, koridordan geçen insanın hareketini etkiler. İnsan bu konumlandırılmayla koridordan geçerken, farkında olmadan rotasını dolayısıyla hareketini gerçek kapıdaki rotasına eşler. Bu durumda, gerçeği istenildiği ölçüde sunan, bazen de tamamen kurgulanan mekân, öznenin hareketini de kodlar

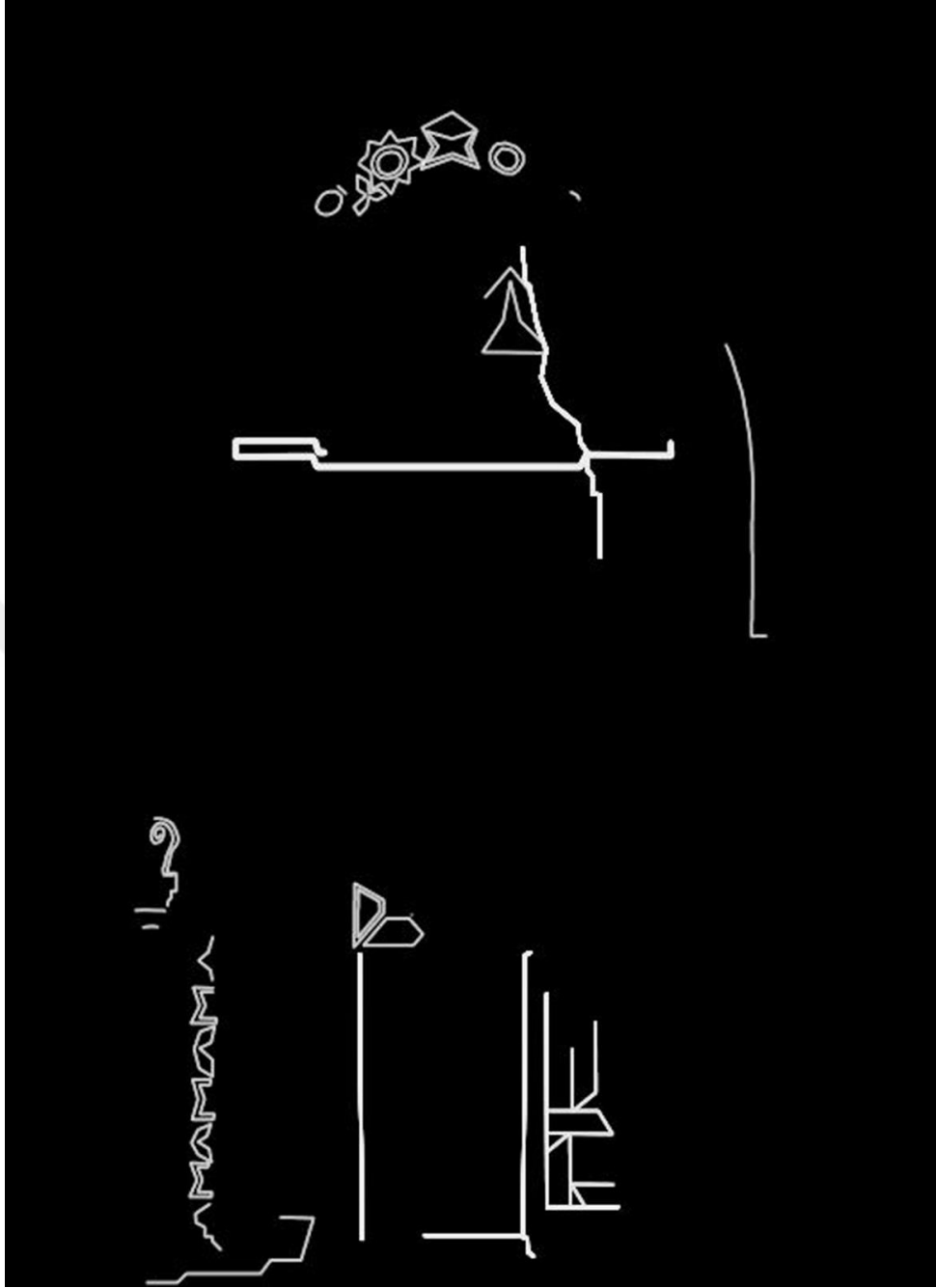


Görsel 31. Okan Ercan, 2013, İsimsiz / Untitled. Düzenleme. Polyester İp.



Görsel 32. Okan Ercan, 2016, Rota / Route, Projeksiyon, Video Mapping

Mekân içindeki her türlü yapısal değişiklik, mekânın fiziksel algısını ve bedeninin mekânı deneyimleme ölçüsünü de değiştirmektedir. Bedenin deneyimlediği yer, mekânın boşluğudur ve bu boşluktaki hareketleri artık bir izleme rotasına dönüştürür. O’Doherty’nin; “göz”, daha çok bilgi toplaması için bedeni mekâna saldıkça beden bir veri toplayıcı haline gelir” diyerek sözünü ettiği durum günümüzde dijital ortamlarda tersine dönmekte ve göz, veri toplayıcı haline gelmektedir (O’Doherty, 2010, s. 78). Günümüz teknolojileri, bilgisayarların ekranlarından deneyimlenen sanal ortamlarda da başka türden bir mekân deneyimine olanak sağlar. Ancak bu ortamların deneyiminde beden pasifleşirken, göz bedenin de görevlerini üstlenir. Görsel 32’deki çalışma Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası olarak bilinen, yapımına 1228 yılında başlanıp 1243 yılında tamamlanan yapıya ait “Cennet Kapısı”nın dijital ortamdaki bir çizimidir. Yapı, böylelikle tarihsel bağlarından ve kendi gerçeklik düzleminden koparılarak, taş nakşedilen her türlü simgesel anlatım olanaklarının dijital bir göstergeye dönüştürülmesiyle oluşturulmuştur. Gözün hareket eden çizgileri takip ederek farkında olmadan söz konusu kapıyı dijital anlamda deneyimlemesine olanak sağlamaya yönelik söz konusu çalışma, aynı zamanda gözün seyir halindeyken dijital bir rotasını çıkarmaya yöneliktir. Böylece bir değer olarak tarihsel gerçekliğinden soyutlanan bu yapı, dijital olanakların sağladığı bugünün gerçekliğiyle bir yapı-bozuma uğratılmaktadır.



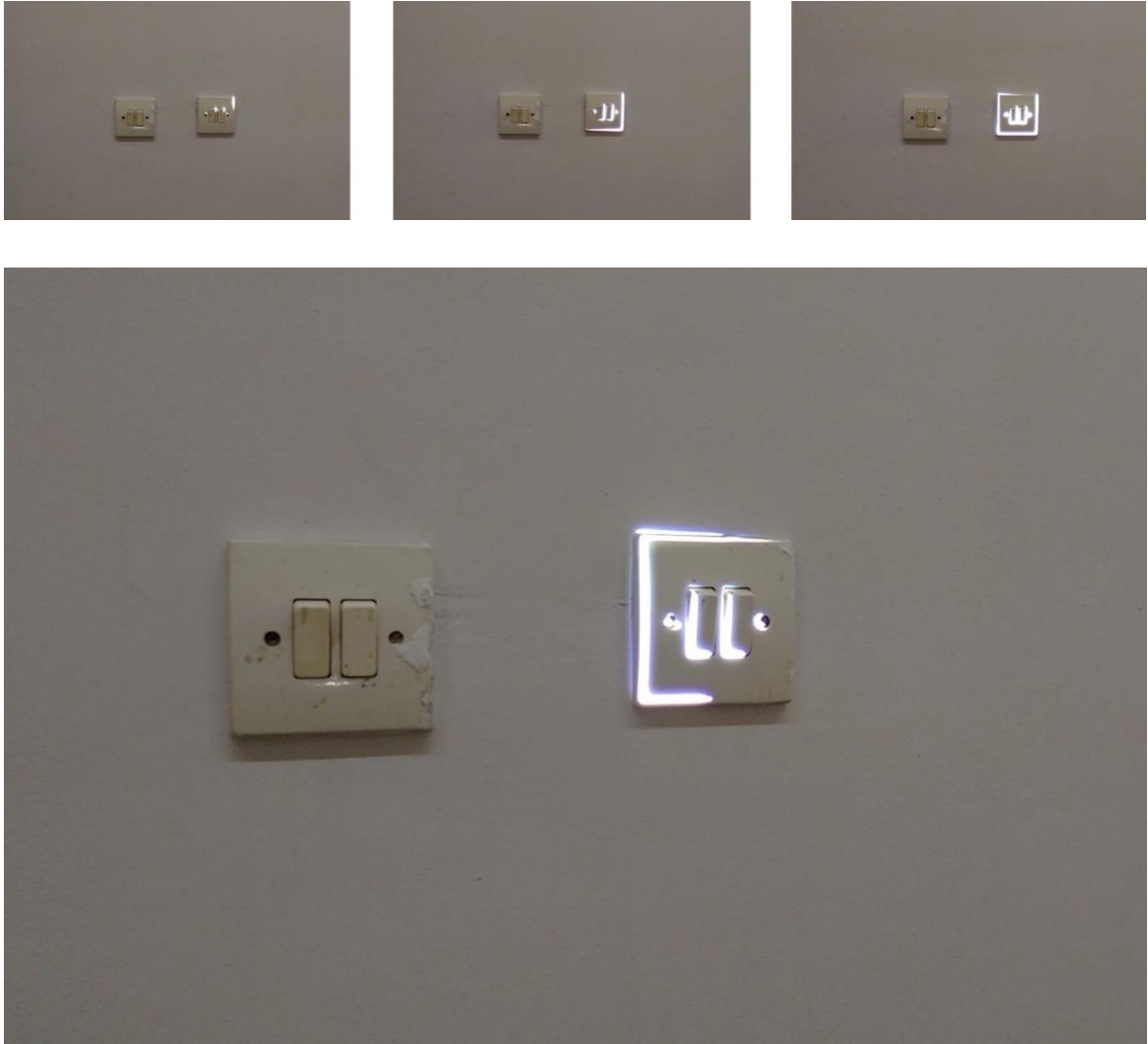
Görsel 33. Okan Ercan, 2016, Rota / Route. Projeksiyon, Video Mapping

Bir mimari yapının yapısal özelliklerinin yanında bir de işlevsel özellikleri vardır. Bilgisayarların teknik özelliklerini ve işlevlerini oluşturan sistemsel donanımlara benzer bir çözümlenme de mimari yapılarda vardır ve bu sistemler mekânın yapısal işlevlerini oluşturur. Bu yapısal işlevlere ait mevcut unsurlara yapılan dijital müdahaleler bu unsurların kendi gerçeklik düzlemlerinden saptırılmasına yol açabilmektedirler.



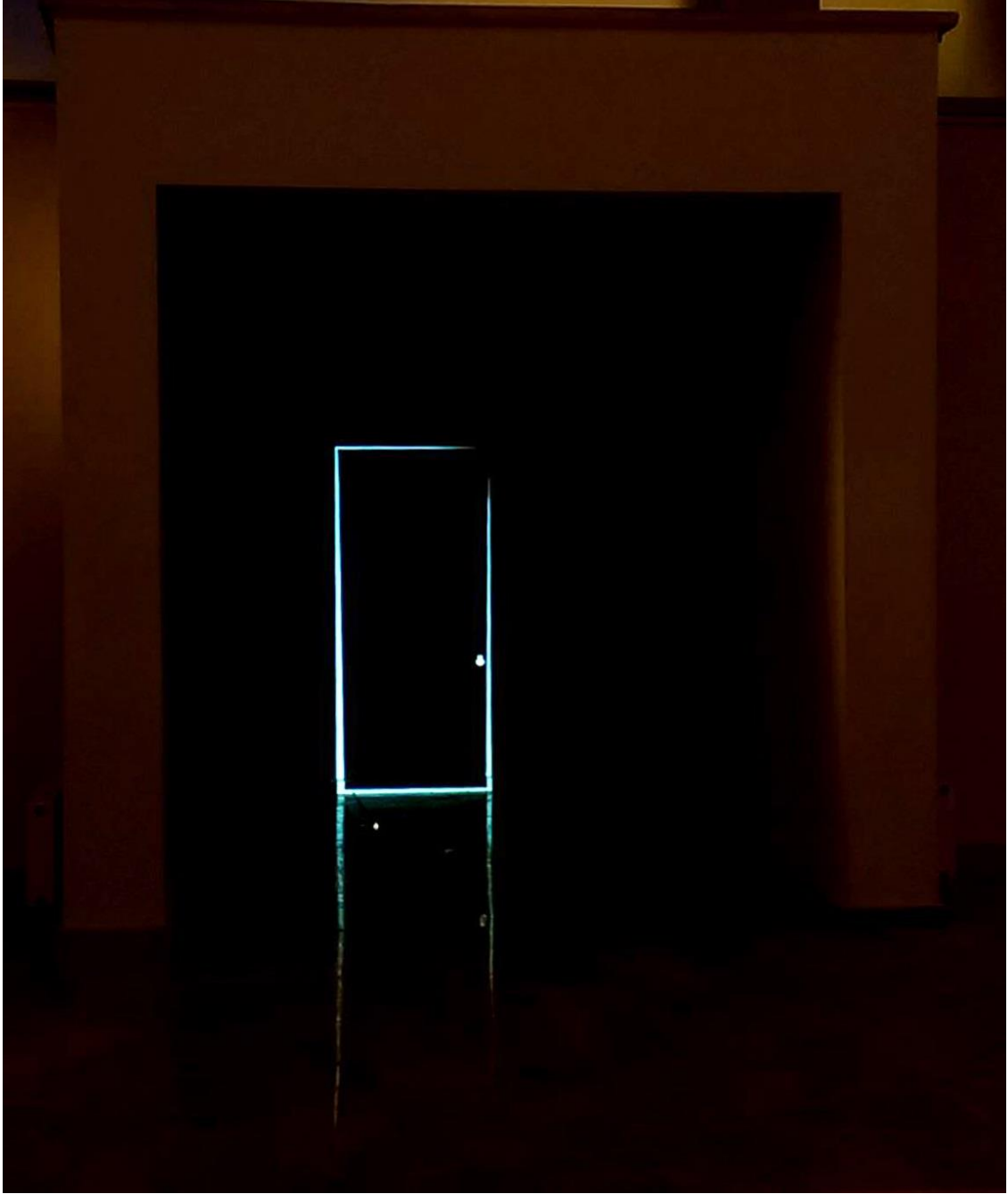
Görsel 34. Okan Ercan. 2014, Periskop / Periscope. Plastik Boru, Projeksiyon, Video Mapping.

Mimari bir yapıda gözle görülemeyen ve bir bilgisayar ağı gibi mekân içinde konumlandırılmış olan borular, gerçekte mekânın yapısal işlevlerini yerine getirmekteyken, Görsel 34'deki çalışmada işlevleri saptırılarak görevini bu sefer görsel aktarım yoluyla yerine getirmektedir. Mekân içinde/dışında kullanılan, duvarların/yüzeylerin arkasında görülemeyen diğer borulardan hiçbir farkı olmayan bir borunun içine yansıtılan video görüntü, yapının içindeki başka bir yeri gösterir. Projeksiyon burada görüntü aktarma fonksiyonunu nesneye aktarmaktayken gösteren ve gösterilen birbirinin konstrüksiyonu konumuna geçmektedir. Böylece “periskop” kitlelere yönelik üretilen göstergeler bağlamından yola çıkarak, mekândaki bu kurguyla gösterilenin gerçekliğinin ve gizlenmiş sistemin sorgulamasına yöneliktir.



Görsel 35. Okan Ercan, 2016, Anahtar / Switch. Projeksiyon, Video Mapping.

Mekânın yapısal parçalarından biri olan elektrik anahtarları da mimari yapıların işlevsel özelliklerindedir Görsel 35, projeksiyonla elektrik anahtarının işlevsel formlarına değil boşluklarına ışık tutarak, yapının içinde gizlenmiş işlevlerinin, temellerindeki sistemlerin gerçek mekândaki izlerini göstermeye yönelik bir çalışmadır. Görsel 36'daki çalışma da benzer yöntemle uygulanmış ve projeksiyonla yansıtılmış görüntü, gerçek mekânda hiç olmayan bir kapının izini izler. Baudrillard'ın "İmgeler artık gerçekliği yansıtan bir ayna değil, gerçeğin yerini alıp onu hipergerçekliğe dönüştüren şeylerdir" saptamasından hareketle söz konusu çalışma yapıya ait bir unsurun üretilen dijital göstergelerle bir kopyasının oluşturulduğu fiziksel verili gerçeklik ile sanal gerçekliği birbirine bağlayan sanal bir kapının imgesinin sunmaya çalışıldığı bir deneyim sunar.



Görsel 36. Okan Ercan, 2016, Kapı / Door. Projeksiyon, Video Mapping.



Görsel 37. Okan Ercan, 2016, Pencereleler / Windows. Projeksiyon, Video Mapping.

Bölünmüş bir pencerenin bir tarafına yeniden kendi görüntüsünün yansıtılmasıyla oluşturulan Görsel 37'deki çalışma iki gerçeklik düzlemini aynı yüzeyde ele almaya çalışmıştır. Hem gerçek pencere, hem de onun sanal görüntüsü tasarlanmış alanlardır ve bu alanlar projeksiyonla bir çift ayna gibi birbirlerini tekrarlar. Gerçekliklerinin bir diğerine göre olasılığını tartışmaya açan çalışma, aynı zamanda tek yüzeyde iki farklı görüntü oluşturarak fiziksel verili gerçek mekân ile sanal mekân arasındaki ilişkiyi sorgular. Sanal görüntüsünün yeniden aynı yere yansıtılmasıyla mekâna ait yapısal unsurlar işlevlerinden bağımsızlaşarak, oluşturulan sanal düzlemin konstrüksiyonu olurlar. Bu çalışmada her iki görüntü birbirinin konstrüksiyonu konumundadır.



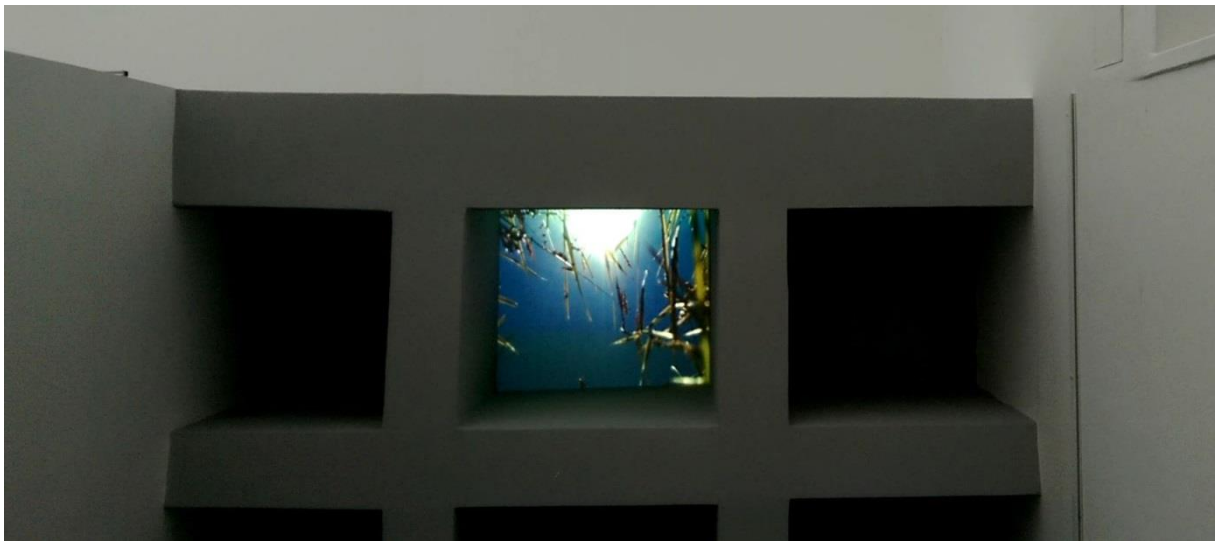
Görsel 38. Okan Ercan, 2016, Atölye II / Studio II. Projeksiyon, Video Mapping.

Mekâna ait fiziksel bir yapının görüntüsünün başka bir yere aktarılmasıyla gerçekleştirilen Görsel 38’de yer alan çalışma, fiziksel mekânın dijital göstergelerle sanal olarak algılanma ölçülerini sorgular. Görsel 30’daki çalışmaya benzer biçimde sanal olan ile fiziksel olanın nasıl algılanacağına yönelik bu çalışma, mekânın görüntüsünü gerçek yerinden sökerek başka bir yere taşır ve yeni bir mekân yaratmayı hedefler. Özellikle Barok dönemde iç mekân düzenlemelerinde sıkça görülen “quadratura” etkisine benzer bir etki görülen çalışmada gerçek mekânda sanal bir gerçek mekân kurgusu yaratılmaya çalışılmıştır. Quadratura; Bir yapının tavanında ya da duvarına mevcut mekânın devam ettiği ya da yeni bir mekân varmış yanılsamasını yaratan mimari resim tekniğidir. Veronese’un 1560’lı yılların başlarında Barbaro Villasındaki freskolarındaki gibi yanılsamalı perspektif uygulamalarıyla mekân algısını değiştirmeye yönelik bu türden uygulamalara benzer biçimde günümüz bilgisayar yazılımları sayesinde oluşturulan görüntü, projeksiyon yardımıyla video haritalama tekniği kullanılarak başka mekânlara ya da mekânın değişik yerlerine uygulanmıştır.



Görsel 39. Paolo Veronese, 1560, Villa Barbaro. Erişim: 01.07.2016. <https://goo.gl/7QFN7x>

Görsel 40'daki çalışmada da aynı teknikle mimari yapının tavanına bir gökyüzü videosu yansıtılarak, tavanın yüzeyi ortadan kaldırılmaya çalışılmıştır. Böylece mekânın algılanan yüzeylerinin verili gerçekliğini ortadan kaldırarak arkasındaki başka türden bir gerçeklik arayışına girilmiştir.



Görsel 40. Okan Ercan, 2016, Quadratura. Projeksiyon, Video Mapping.

Mimari bir yapının deneyimlenmesi fiziksel olarak hala mümkün olsa bile, bilişim teknolojileri yaşanan çağda her şeyi giderek aynı düzleme almaktadır. Bu türden teknolojilerin yarattığı sanal ortamlar, özellikle mobil teknolojilerin de gelişimi ile her şeyin bu düzlemde giderek dijital bir veriye dönüşmesini sağlamaktadır. Kendisi de dijital verilerle yaratılmış olan bu düzlemde, her şey sıradanlaşır ve birer göstergeye dönüşür. Nesnenin verili gerçekliğinin yerine imgesiyle yaşamak simulakr deneyimler yaşanmasına sebep olurken bu durum aynı zamanda toplumun gerçeklik algısının değişmesine yol açar. Böyle bir oluşumda gerçeğin yerini alan göstergeler, sanatta da yeni olanaklar yaratmıştır.



SONUÇ

Gerçekliğin toplumsal, bilimsel, kültürel, düşünsel, ekonomik ve teknolojik alandaki her türden gelişmelere bağlı olarak değişmesinin, sanatın ele alınış biçimini etkilediği görülmektedir.

Özellikle 20. yüzyılın başlarından itibaren ortaya çıkan sanat anlayışları nesne ve mekâna dair çok yönlü bir sorgulamayı beraberinde getirirken sanatın kendine ait gerçeklik düzlemini de sorgular niteliktedir. Bir yandan nesne, görüntüsünün ötesinde kavramsal boyutuyla ele alınırken, diğer yandan mekâna ait yeni sorgulamalar yaşanan çağın gerçeklik algısıyla sanata yeni önermeler getirmiştir. İzleyicinin katılımcıya dönüşmesi, sanat ile gerçekliği aynı düzleme taşırken, aynı yüzyılın ikinci yarısında tüketim kültürüne ait göstergelerin sanat alanına dâhil olması, sanat ile gündelik yaşam arasındaki mesafelerin ortadan kalkmasına neden olmuştur. Neyin sanat olup neyin olmadığını anlaşılmasını güçleştiren durumlar yaşandığı ve sanatın sorgulandığı bu dönemlerde özellikle bilişim teknolojilerindeki gelişmeler yeni bir görsel kültürün habercisi olmuştur. İnternetin, bilgisayarların ve akıllı mobil cihazların gündelik yaşamın bir parçası haline gelmesi ile bu türden teknolojilerin oluşturduğu dijital ortamlar başka türden bir gerçeklik deneyimi yaşatmakta, dolayısıyla da insanın fiziksel deneyimleri yeniden düzenlenmektedir. Yaratılan sanal ortamlar kendisine ait sanal gerçeklik algısı oluştururken, bu ortamlarda her şeyin dijital bir veriye dönüşmesi her şeyin, bu sanal ortamlarda aynı gerçeklik düzleminde olmasına neden olmaktadır. Günümüz sanatçıları ise bu türden teknolojilerin sunduğu duyuşsal her türlü deneyimden yola çıkarak yaşadıkları çağı anlatmaya çalışmaktadırlar. “Bilişim Teknolojisi ve Sanat” başlığı altında yakın tarihte gerçekleştirilen çalışmalarla bu türden yaklaşımlar örneklendirilerek incelenmiştir.

“Uygulamalar” başlığı altında ele alınan üçüncü bölümde özellikle mekâna dair düzenlemeler gerçekleştirilirken, fiziksel verili gerçeklik ile sanal gerçeklik ilişkisi irdelenmiştir. Gerçekleştirilen çalışmalarla dijital ortamlarda oluşturulan görüntülerin gerçek mekânda ne ölçüde bir gerçeklik algısı oluşturacağına yönelik yeni sorgulamalar getirilerek, günümüzde hangisinin bir diğerinin katmanı olduğu sorgusunun değerlendirilmesi gerektiği anlaşılmıştır.

KAYNAKÇA

Akyürek, Engin. (1994). *Ortaçağ'dan Yeniçağ'a Felsefe ve Sanat*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Antmen, Ahu. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Artun, Ali. (2014). "Rus Avangardının Devrimcisi: Malevich Retrospektifi", e-skop. Erişim:10.07.2016. <http://www.e-skop.com/skopbulten/rus-avangardinin-devrimcisi-malevic-retrospektifi/2038>

Bayraktaroğlu, Ali, M. (2011). Baudrillard'ın Sanat Anlayışı Üzerine Bir İnceleme. *Art-E SanatDergisi*, Sayı: 07, Erişim: 01.07.2016, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sduarte/article/viewFile/1018002775/1018002456>

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2012). *Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1* (E. Gen, I. Ergüden, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Baudrillard, J. (2012). *Kötülüğün Şeffaflığı* (I. Ergüden, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Benjamin, Walter. (2009). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, John. (2013). *Görme Biçimleri* (Y. Salaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Biraz.gen.tr. Erişim: 09.08.2016, www.biraz.gen.tr/felsefe/gerceklik

Caudwell, Christopher. (1988). *Yanılsama ve Gerçeklik* (Mehmet H. Doğan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.

Cassier, Ernst. (2009). *İnsan Üstüne Bir Deneme* (N. Arat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Demos, T. J. (2014). “Duchamp’ın Labirenti: “First Paper of Surrealism, 1942”, (E. Soğancılar, Çev.). *e-skop*. Erişim:10.07.2016. <http://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939>

Fischer, Ernst. (1990). *Sanatın Gerekliği* (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.

Hançerlioğlu, Orhan. (2006). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Harvey, David. (2012). *Postmodernliğin Durumu Kültürel Değişimin Kökenleri* (S. Savan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

İnce, Özdemir. (2001). *Şiir ve Gerçeklik*. İstanbul: İş Bankası Yayıncılık.

Kahraman, Hasan Bülent. (1993). *Sanatsal Gerçeklikler Olgular ve Öteleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Kahraman, Hasan Bülent. (2005). *Sanatsal Gerçeklikler Olgular ve Öteleri*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Kedik, A. Sibel. (2005). Özne-Nesne Bağlamında Sanat ve Gerçeklik İlişkisi. *Sanat Yazıları*, HÜGSF Yay. Sayı: 13, s.27-41

Kellner, Douglas. (2013). “Sanat Komplosu, Baudrillard’ın Anti-estetiği Üzerine”, (E. Gen, Çev.). *e-skop*. Erişim: 10.07.2016. <http://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-sanat-komplosu-baudrillardin-anti-estetigi-uzerine/1677>

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

Krauss, Rosalind. (2002). Mekâna Yayılan Heykel. *Sanat Dünyamız*, Sayı: 82, s. 103-110.

Lukács, Georgy. (1992). *Estetik 2* (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Payel Yayıncılık.

Manovich, L. (2002). *The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada*. A. Everett ve J. T. Caldwell (Ed.). *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*: s. 219-240. New York: Routledge.

Moran, Berna. (2004). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.

O'Doherty, Brian. (2010). *Beyaz Küpün İçinde Galeri Mekânının İdeolojisi* (A. Antmen, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Platon. (2002). *Devlet* (H. Demirhan, Çev.). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

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

Şahiner, Rıfat (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

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

Turani, Adnan. (2015). *Çağdaş Sanat Felsefesi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Erişim: 11.02.2015, <http://goo.gl/RLZChV>

Wölflin, Heinrich. (1990). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları* (H. Örs, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Zizek, Slavoj. (2011). *İdeolojinin Yüce Nesnesi* (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.