



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Seramik Anasanat Dalı

GÖLGENİN SANATSAL ÇALIŞMALAR ÜZERİNDEN ARAŞTIRILMASI

Buse ÇALPAN

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2020



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

GÖLGENİN SANATSAL ÇALIŞMALAR ÜZERİNDEN ARAŞTIRILMASI

Buse ÇALPAN

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2020

GÖLGENİN SANATSAL ÇALIŞMALAR ÜZERİNDEN ARAŞTIRILMASI

Danışman: Doç. Ufuk Tolga SAVAŞ

Yazar: Buse ÇALPAN

ÖZ

Sanat çalışma raporunun birinci bölümünde gölge kavramı, sözlük anlamları ve kavram ile ilgili temel öğeler, çalışmanın sorun edindiği alan üzerinden açıklanmaya çalışılmış, gölgenin sanat alanındaki yeri ve sanat nesnesiyle olan ilişkisi üzerinde durulmuş, konunun tarihsel gelişimi ve değişimi incelenmiştir. Bu bölümde sanat nesnesi başlığı altında, gölgenin nesne olarak var olma süreci ele alınmıştır. İkinci bölümde, çalışmalarında farklı açılardan ışık, gölge ilişkisini ele alan sanatçılar tartışılmıştır. Üçüncü bölümde, kişisel uygulamalar ile gölgenin içinde olan kavramlar tartışılarak açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Işık, gölge, sanat yapıtı, bilgi, gerçeklik, nesne, algı, imge, dil.

RESEARCH OF THE SHADOW THROUGH ARTISTIC WORKS

Supervisor: Doç. Ufuk Tolga SAVAŞ

Autor: Buse ÇALPAN

ABSTRACT

In the first part of the art work report, shadow concept, dictionary meanings and basic elements related to the concept is aimed to explain through the field which is relevant to the study, the place of the shadow in the field of art and its relationship with the art object are discussed and the historical development and change of the subject is examined. In this chapter, under the title of art object, the process of existence of shadow is discussed as an object. In the second part, the artists who have been discussed the relationship between light and shadow are investigated from different point of views. In the third chapter, personal applications and concepts in the shadow are discussed and explained.

Keyword: Light, shadow, art work, knowledge, reality, object, perception, image, language.

TEŐEKKÜR

Bu tez pek çok aktif okuma, tartıőma, alıőma ve yazma surecinin rndr. Bu surelerde desteęi ve teővięi iin tez danıőmanım Do. Ufuk Tolga SAVAŐ'a, tezin baőlangı noktasıyla ilgili fikirleri bir araya getirebilmemde ok Őey ęrendięim deęerli hocam Do. Funda SUSAMOęLU'na, Lisans ve Yksek Lisans dneminde beni yetiőtiren tm deęerli hocalarıma, arkadaőlarıma, alıőmama katkısı olmuő olan herkese ve zellikle sevgi kaynaęım aileme teőekkrlerimi sunarım. Hacettepe niversitesi'nin bir parası olmaktan dolayı gurur duyuyorum.

Buse ALPAN

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜR	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	v
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: SANAT YAPITI NESNESİNİN İÇERİĞİ	3
1.1. Biçimsel İçerik.....	4
1.1.1. Form, Teknik ve Konu Açısından Öğeler	5
1.2. Düşünsel İçerik	9
1.2.1. Gölgenin Kuramsal Bileşenleri.....	12
2. BÖLÜM: GÖLGEYE DAİR BİR ALAN VE YAPILMIŞ ONCA ŞEY	18
3. BÖLÜM: GÖLGE KAVRAMI DÂHİLİNDE YAPITLAR ÜZERİNDEN AÇIKLAMALAR.....	40
3.1. Kişisel Uygulamalar	41
SONUÇ	67
KAYNAKLAR	74
ETİK BEYANI.....	78
ORJİNALLİK RAPORU	79
ORIGINALITY REPORT.....	80
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	81

GÖRSEL DİZİNİ

- Görsel 1.** Hohlenstein Stadel Mağarası. Lion Human Figure, (Aslan İnsan Figürini). Aurignacian Dönem. <https://tr.vubita.org/?a=Gmu1UESkHRj>.....7
- Görsel 2.** Joseph Kosuth. One and Three Chairs, (Bir ve Üç Sandalye). 1965. <http://rahmiogdulbirgun.blogspot.com/2012/11/dil-oyunu-olarak-sanat.html>.....8
- Görsel 3.** El Lissitzky. 3. Sentry, (3. Nöbetçi). 1923. <https://www.tate.org.uk/art/artists/el-lissitzky-1519>.....10
- Görsel 4.** Kazimir Maleviç. White On White, (Beyaz Üstüne Beyaz Kare). 1918. <https://www.sanatabasla.com/2018/07/beyaz-uzerine-beyaz-white-on-white-malevich/> ...10
- Görsel 5.** Marcel Duchamp. Fountain, (Çeşme). 1917. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>11
- Görsel 6.** Andy Warhol. Silver Clouds, (Gümüş Bulutlar). 1966. <https://www.whitewall.art/art/andy-warhol-dark-star-museo-jumex>18
- Görsel 7.** Andy Warhol. Shadows, (Gölgeler). 1978-1979. <https://www.guggenheim.org/exhibition/andy-warhol-shadows>.....19
- Görsel 8.** Andy Warhol. Shadows, (Gölgeler). 1978-1979. <https://vmagazine.com/article/andy-warhols-shadows-returns-to-its-hometown/>19
- Görsel 9.** Andy Warhol. Triple Elvis, (Üçlü Elvis). 1963. <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/andy-warhol-1928-1987-triple-elvis-ferus-type-5846064-details.aspx>.....20
- Görsel 10.** Yayoi Kusama. Dot Obsession - Love Transformed Into Dots, (Nokta Takıntısı - Aşk Noktalara Dönüştü). 2006. https://www.huffingtonpost.ca/entry/yayoi-kusama-dots-obsession-norway_n_330613921
- Görsel 11.** Yayoi Kusama. Infinity Mirrored Room Aftermath of Obliteration of Eternity, (Sonsuzluğun Yok Edilmesinden Sonra Sonsuzluk Yansıtılmış Oda). 2019. <https://travelwirenews.com/bellagio-gallery-of-fine-art-extends-yayoi-kusama-exhibition-1298805/>.....21
- Görsel 12.** Gerhard Richter. Kitchen Chair, (Mutfak Sandalyesi). 1965. <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/household-icons-39/kitchen-chair-5615>22
- Görsel 13.** Marilyn Levine. Steel Toe Boots, (Çelik Ayak Parmağı Çizmeleri). 1971. <https://rhsanat.com/sanatci/kusursuz-bir-gerceklik-hissi-marilyn-levine/>23
- Görsel 14.** Christian Boltanski. Théâtre D'ombr, (Gölge Tiyatrosu). 1984-2020. <https://linhnguyen003.wixsite.com/nguyenartspastiques/fullscreen-page/comp-j6essdf1/9cbe03f6-e953-4334-92de-558df096bdba/8/%3Fi%3D8%26p%3Da5z88%26s%3Dstyle-jb2pz7iz>.....24

Görsel 15. Kokichi Sugihara. Ambiguous Cylinder Illusion, (Belirsiz Silindir Yanılsaması). 2016. https://www.core77.com/posts/54410/How-That-Ambiguous-Cylinder-Illusion-Works	24
Görsel 16. Osman Dinç. Cemşit'ten Promethe. 1996. http://osmandinc.net/tr/goster.php?id=254	25
Görsel 17. Osman Dinç. Her Işık Kendi Karanlığını Aydınlatır. 1986. http://osmandinc.net/tr/goster.php?id=81	25
Görsel 18. Char Davies. Osmose, (Osmoz). 1995. http://www.immersence.com/osmose/os_treepond.html	26
Görsel 19. Cornelia Parker. Cold Dark Matter: An Exploded View, (Soğuk Karanlık Madde: Patlatılmış Bir Görünüm). 1991-2020. https://www.tate.org.uk/art/artworks/parker-cold-dark-matter-an-exploded-view-t06949	27
Görsel 20. Cornelia Parker. Neither From Nor Towards, (Ne Kimden Ne Doğru). 1992. https://orielmyrddingallery.co.uk/event/cornelia-parker-neither-from-nor-towards/	28
Görsel 21. Fabrizio Corneli. AMA (ore 14,30), (AMA (saat 14,30)). 2011. http://fabriziocorneli.net/portfolio-archive/ama/	29
Görsel 22. Daniel Rozin. Wooden Mirror, (Ahşap Ayna). 1999. http://www.smoothware.com/danny/woodenmirror.html	29
Görsel 23. Olafur Eliasson. Red Emotional Globe, (Kırmızı Duygusal Küre). 2010. https://www.istanbulmodern.org/en/collection/photography-collection/5?t=3&id=1050...30	30
Görsel 24. Tokujin Yoshioka ve Claudio Luti. The Invisibles, (Görünmezler). 2010. https://www.wallpaper.com/design/tokujin-yoshioka-reveals-his-striking-invisibles-collection-of-furniture-for-kartell	31
Görsel 25. Kumi Yamashita. Fragments, (Kokular). 2009. http://kumiyamashita.com/light-shadow	32
Görsel 26. Random International. Rain Room, (Yağmur Odası). 2012. https://www.lacma.org/art/exhibition/rain-room	32
Görsel 27. Soo Sunny Park. Bio Lath, (Biyo Çıta). 2017. https://format-com-cld-res.cloudinary.com/image/private/s--6Ot8p31W--/c_limit,g_center,h_65535,w_2500/fl_keep_ipr.progressive,q_95/v1/15234f4b3e7f96147f0f35dfde2edd00/2017-01-10_BioLathModel2_16_09_15.jpg	34
Görsel 28. Soo Sunny Park, SSVT Vapor Slide (SSVT Buhar Kayması), 2007. https://www.soosunnypark.com/14909-ssvt-vapor-slide	34
Görsel 29. Soo Sunny Park. Unwoven Light, (Dokunmamış Işık). 2013. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5460e801e4b0f88a2c19e66d/1431377044190-E1N3WGADZZB973MOAWJX/ke17ZwdGBToddI8pDm48kEt_v2EX9GtAJgLtqLXX-3J7gQa3H78H3Y0txjaiv_0fDoOvxcDmMkKdsyUqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4	

YTzHvnKhyp6Da- NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C78910gmXcXvEVFTLbYX9CdVcGe6CRawwjMbRFT4h bu0QnHz9xuVto2nJwMxrL2rUquKQ0A/Thumbnail_SooSunnyPark.jpg?format=1500w	35
Görsel 30. Zimoun. 361 Prepared Dc-Motors, Filler Wire 1.0mm, (361 Hazırlanmış Dc- Motor, Doldurma Teli 1.0mm). 2010. https://www.google.com/search?q=zimoun+artist+361&safe=strict&rlz=1C1NHXL_trTR731TR731&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNSZA_s5JQkrS6WZtZUCtaPiXIWx-w:1577486868114&source=ln&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwjfp6XD9NbmAhUR_RQKHVFhBRMQpwUIJA&biw=1366&bih=608&dpr=1#imgrc=qv07Cd-iu5P0xM:	36
Görsel 31. Berndnaut Smilde. Nimbus D'aspremont. 2012. https://www.ronchinigallery.com/artists/berndnaut-smilde/	37
Görsel 32. Claire B. Adrien M. Mirages and Miracles, (Seraplar ve Mucizeler). 2017. https://www.google.com/search?q=Mirages+and+Miracles&safe=strict&rlz=1C1NHXL_trTR731TR731&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNQKJGj501eb7zm2EG1-i6yLPuJ37w:1577488021764&source=ln&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwjOwrLp-NbmAhWCCGewKHafgB9gQpwUIJA&biw=1366&bih=608&dpr=1#imgrc=-5F315eRFy0N-M:	37
Görsel 33. Owen Gildersleeve. Shadow Spaces, (Gölge Uzayları). 2017. https://owengildersleeve.com/showcase/shadow-spaces	38
Görsel 34. Jean Nouvel. Louvre Abu Dabi Müzesi, (Louvre Abu Dhabi Museum). 2017. https://www.archdaily.com/298058/the-louvre-abu-dhabi-museum-ateliers-jean-nouvel ..	39
Görsel 35. Buse Çalpan. Gerçek mi Görüntünün, Görüntü mü Gerçeğin Yansımasıdır? 2020. (Serbest Şekillendirme, 16,5x14x4 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).....	41
Görsel 36. Görsel 35'in kesiti.....	42
Görsel 37. Canan Tolon. Colony 2, (Koloni 2). 2008. https://www.architectureoflife.net/canan-tolon-ve-pas-pigment-petrol/	43
Görsel 38. Buse Çalpan. Işıksız Gölge. 2020. (Elle Şekillendirme, 24x6x55 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	45
Görsel 39. Ayşe Erkmen. Am Haus, (Evde). 1994. http://ayseerkmen.com/search	46
Görsel 40. Buse Çalpan. Nesneyi Görmek. 2020. (Elle Şekillendirme, 4,5x2x6 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	47
Görsel 41. Görsel 40'ın Kesiti.....	48
Görsel 42. Nele Azevedo. Melting Men, (Erime Erkekler). 2005. https://leeishun.wordpress.com/2014/05/15/melting-figure-nele-azevedo/	49
Görsel 43. Buse Çalpan. Havadaki Leke. 2020. (Elle Şekillendirme, 28x22x38 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	50

Görsel 44. Luciano Fabro. L'Italia d'oro, (Altın İtalya). 1971. https://eyeballmansion.com/post/148717904579/artexpansion-luciano-fabro-italia-doro-1971	52
Görsel 45. Buse Çalpan. Anish Kapoor Camı. 2020. (Elle Şekillendirme, 8,5x6,5x8 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	54
Görsel 46. Anish Kapoor. Claud Gate, (Bulut Geçidi). 2004. https://www.choosechicago.com/articles/tours-and-attractions/the-bean-chicago/	55
Görsel 47. Buse Çalpan. Gölgenin Yeri. 2020. (Elle Şekillendirme, 22x7x43,5 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	56
Görsel 48. Buse Çalpan. Tüm Anlamı, Anlamsız Görünen İşleyişte Gizliyse? 2020. (Elle Şekillendirme, 13,5x6x18 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	58
Görsel 49. Buse Çalpan. Kalıntı. 2020. (Elle Şekillendirme, 24,5x14,5x3 – 27x14x1 cm, 1200°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	60
Görsel 50. Buse Çalpan. Gerçek Mekânda Gerçek Nesne. 2020. (Elle Şekillendirme, 14x11x5 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	62
Görsel 51. Görsel 50'nin Kesiti.....	63
Görsel 52. Buse Çalpan. Olmayanın Görüntüsü. 2020. (Fotoğraf, a1, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).	64
Görsel 53. Cindy Sherman. Untitled Film Still, (İsimsiz Film Hala). 1977-1980. https://www.tate.org.uk/art/artworks/sherman-untitled-film-still-17-p11516	66

GİRİŞ

Gölge; bilimde, felsefede ve sanatta üzerine düşünölmüş, araştırılmış bir kavramdır. Farklı alanların içinde bulunan gölge kavramı izleyicisine, okuyucusuna birçok yaklaşım sunmaktadır. Sanatta bir kavramın ele alınışı ile ilgili olarak eser, dönemi hakkında bilgi taşımakta ve gelecek ile ilgili fikir üretimine katkı sağlayarak kayıt altına alınmaktadır. Siyaset, sanayi, teknoloji, sanatçılarını her dönemde etkileyerek sanat hareketlerinin çıkmasına neden olmaktadır. Bu çalışmada da ele alınan gölge kavramı ile ilgili olarak insana dair duyarlılığın artmasıyla aydınlanma düşüncesi beraberinde ortaya çıkan tartışmaların gelişimi, sanat çerçevesinde incelenmektedir. Bu sanat çalışma raporu gölge kavramı ile ilgili olarak, Platon'un mağara alegorisiyle başlayarak, çalışmada yapılan eserlerle ilişkilendirilerek ve daha önce üzerine yürütölen tartışmaları değerlendirerek, kavram hakkında bir alan oluşturması hedeflenmektedir.

Gölge kavramı dâhilinde oluşturulan çalışmalarda, beyaz rengin hâkimiyeti ile ilgili bir renkten çok bir his, bir izlenim olarak kullanımı benimsenmektedir. Genel itibari ile gölge; var olanla olmayanı, gerçekte hayali, gerçekliği kurgu ile tanımlayan bir bütönlük içermektedir. Kurgu ile gerçek arasında gidip gelen yeniden canlandırmalar, sahnelemeler video gibi farklı disiplinlerle işbirliklerine yer vermektedir. Kavram ile ilgili olarak Plinius, sanatta gölge referans alınarak resmin oluşturduğunu iddia etmektedir (Stoichita, 2006, s. 7). Christian Boltanski, gölgeler bilinen ilk fotoğrafır şeklinde açıklama yapmaktadır (Yalçın, 2016, s. 37). Man Ray, fotoğraftaki gölgelerin gerçek kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır (Stoichita, 2006, s. 196)¹. Vallier, gölgenin renginin bulunmasıyla modern resmin başladığını ifade etmektedir (Yalçın, 2016, s. 25). Çeşitli gölge açıklamaları doğrultusunda, kavramın kelime anlamı ile de orantılı olduđu düşünölen, ışığın yokluğu ile tanımlanan gölge, aslında varlığının bir çeşit anlatımı olmaktadır. Brian O'Doherty bu durum ile paydaş olarak izleyicinin "... elle tutulur bir gölge gibi algıladıđı açık bir alan bulunur" ifadesini kullanmıştır. (O'Doherty, 2019, s. 56). Gölge insanın özü ile ilgili olarak ilk ve doğal bir stilizasyonudur. Gölge üzerine düşünmek onun varlığından bahsetmektir. Çeşitli anlatımlarla sanatta sunmak ise düşünce ile ortaya çıkmaktadır.

¹ Foresta, M. (1988). *Perpetual Motif: The Art of Man Ray*. New York: Abbeville Publishing Group.

Burada sorgulanan Őey, gölgenin o bilindik karşılaŐmalarında olan alanına, eleŐtirel bakıŐ açısıyla, izleyici ile gölgenin aktif bir nesne olması üzerine gidilerek bir takım sonuçlar ortaya çıkarmasıdır. Gölge ile izleyici karşılaŐmalarında ortaya çıkan bir alan olarak, yine kendi tanımını dođrultusunda ‘IŐık gölgeyi meydana getirirken, gölge neyi meydana getirmektedir?’ sorusu düşündürmeye başlamaktadır.

1. BÖLÜM

SANAT YAPITI NESNESİNİN İÇERİĞİ

Günümüze kadar birçok nesne sanata konu olmuştur. Sanatın ifade şekli ile ilgili olarak da nesnelere başvurulmuştur. Sanatın nesnesinin ne olma hali, ne olmama hali onun içerdiği bilgiyle, o bilginin aktarımı ile ilerlemektedir. Böylelikle sanat yapıtının bilgisi, nesnesi ile ilişkili olmaktadır. Burada aktarılan nesne, bir düşünce olarak da yer almaktadır. Moissei Kagan, Estetik ve Sanat Dersleri kitabında Çavçavdse'ye göre sanatın nesnesi; nesne ile öznenin karşılıklı ilişkisi, Vanslov ve Stoloviç'e göre; gerçekliğin estetik özellikleri, Rappoport'a göre ise (bilimin nesnesi olan 'olgular deneyimi'nden farklı olmak üzere) ilişkiler deneyimi olarak özetlemektedir (Kagan, 1993, s. 248). Görüldüğü gibi nesnenin daha birçok tanımını yapmak mümkündür. Bir sanat yapıtının nesnesinin içeriği olarak, düşünülerek çözümlenmiş veya hislerin düşünceye aktarımı ifadesi, biçim ile ilişkili olmaktadır.

... (bir sanat yapıtının kendi nesnel birleşimi içinde, sözden, hareketten, renkten, oylumdan, tondan başka hiçbir şey bulunmadığı için), sanat yapıtında **her şey biçim** olduğu gibi; (bir sanat yapıtının kendi biçimi ile tüm yönler ile bu biçimin her ögesi içinde belli bir şiirsel anlam, dile gelecek belli bir şey saklı olduğu için de), sanat yapıtında, **her şey içeriktir** aynı zamanda (Kagan, 1993, s. 427).

İçerik ve biçim bu durumda, hem aynı şeyi hem de farklı şeyi oluşturmaktadır. Ele alınacak biçim ve içerik karşıtlıkları bir araya getirildiğinde, tüme yön vererek belirleyici olmaktadır. Araştırmanın içerdiği gölge kavramı açıklamalarının doğruluk değeri olmamakla birlikte birbiri ardına konumlandırılarak, açıklamaların alt alta yazımları ile birleşmemektedir. Burada aslında sanatın ifade biçiminde temel yapılar dışında doğruluk yerine uygunluğun kullanılması açıklanmaktadır. Biçimin içeriği hakkında kurallar, olması gerekenler şeklinde sıralama yapılmadan yani biçimin sözlük tanımı dışında, sanat çalışma raporunun sorununun şekillendirdiği bir biçim ile unsurlarından bahsedilecektir. Bu unsurları ele alırken belli bir çerçeve de, belli bir algı dâhilinde sınırlandırarak kavrama uygun olma hali ile ifade etme şeklinde birçok sonuca dönüştürülebilmektedir. Ahu Antmen, bu durumu "... sanatçının tepkisel tavrı, yapıtın içeriği haline gelmeye başlamıştır" şeklinde açıklamaktadır (Antmen, 2018, s. 195). Çalışmada, gölge kavramı dâhilinde sanatçının tutumu ile ortaya konulanlar eserlerin içeriği olmaktadır.

Sanatçı kendi duygu ve düşüncelerini hangi malzemeyle dile getirirse getirsin; durum değişmez. Dolayısıyla, bir sanat yapıtının içeriğini, o sanat yapıtında yansıyan yaşam olarak gören tasarım ve tanımlamalar kadar, sanatçının kendisini dile getirişi olarak gören bütün düşünceler de yanlıştır. Bir sanat yapıtının içeriği, **onun kendi içinde** barınır; **onun dışında** bir yerde, dıştaki dünyada ya da sanatçının bilincinde barınık değildir. Bir yapıtın içeriği, **kendi biçiminin anlamıdır, onu oluşturan gösterge sisteminin anlam yüküdür, yapıtın tüm görüntüsel dokusu içinde barınan ve oradan çıkan manevi bildirimdir** (Kagan, 1993, s. 428).

Sanatçı tarafından düşünülerek oluşturulan biçiminde kendi ifadesi olarak eseri okumak doğru olmaktadır. Eserin içindeki anlam için belli sözlü ifadeler kullanılmaktadır. Sanat yapıtları söz ile nitelendirildiğinde kavramlara işaret eder. Bu kavramların içerisinde, gölge ise birçok düşünüre çalışma alanı yaratacak nitelikte geniş kapsamlı üzerinde düşünme alanları yaratır. Kavramlara ait bir takım özelliklerce sağlanan görelî saptamalar biçimsel ve düşünsel bölümler içerisinde ele alınmaktadır.

1.1. Biçimsel İçerik

Sanatta bir nesnenin, duyu ile algılanan fiziksel özelliklerinin, kendi düzeni içindeki bütününe biçim adı verilmektedir. “Biçimin içerikten <<arındırılması>>, ancak soyutlamayla, ancak kuramsal çözümlemede mümkündür” (Kagan, 1993, s. 439). Moissei Kagan’ın da belirttiği gibi biçim; özden, içerikten ayrı ele alınmamakla beraber içeriğin soyutlanmış bir hali olmaktadır. Sanatsal biçim, içeriğin biçimleşmiş maddî varlığını gerçekleştirmektedir. Bu maddî varlık olan biçim, nesnenin dış sınırlarından oluşmaktadır. En temel biçimler arasında geometrik biçimler yer alır. Doğadaki serbest biçimlerin algılanmasında temel biçimler önemli bir rol oynamaktadır.

Sanatsal biçimin genel diyalektik bir yasasının bize gösterdiği doğrultuda, kendi içeriğiyle sınıksız belirlenmiş bir kurtulmanın içinde kendi bir parçası olan öğeler ne denli <<oyunsal>> biçimde özgürce bir araya gelmiş olsa da, tonların renk lekelerinin, hacimlerin, hareketlerin kendi içinde bir oyunu barındıran şiirsel bildirimde yüksek dereceden bir iç düzenlilik görülür (Kagan, 1993, s. 292).

Bahsedildiği üzere düzenliliğin bir biçim olabilmesi halinde, bilinçli düzensizliğinde biçim olma fikri ortaya çıkmaktadır. Biçim tüm bu leke, hacim ve hareket gibi kavramların görünür olması ile mümkün olmaktadır. Bu kavramlardan sonra ortaya çıkan “... sanatsal biçimin ... öğeleri, malzemenin özelliklerine inceden bağlıdır” (Kagan, 1993, s. 443). Biçimin sahip olduğu temel kavramlar yanında, malzeme ile de bağlantılı olduğu görülmektedir.

Sanatta yaratıcılık öğesi, iki türlü karşımıza çıkar. Birincisi, **pratik zihinsel** etkinlik olarak; yani yaşamın **imgesel modeli**’ni çizecek yolda, hayal gücünün yaratıcı etkinliğinin

bir sonucu olarak. İkincisi, **pratik-maddi yatırım** olarak; yani taştan, metalden, seslerden, sözcüklerden, vücut hareketlerinden, vs., sanatsal bir *içeriğin nesnel taşıyıcısı*'ni var edecek biçimde, emeğin özel bir biçimi olarak. Bu birincisinde, sanatın **içsel biçimi**'i, yani sanatın içeriğinin imgesel olarak somutlaştırılışı; ikincisindeyse, sanatın *dışsal biçimi*, yani sanatsal imgenin maddi gövdesi ortaya çıkar (Kagan, 1993, s. 275).

Sanatın maddi ifadesi olarak taş, metal, ses, sözcük ve hareket gibi öğelerinden bahsedilmektedir. Böylelikle sanat yapıtı gösterge özelliği kazanarak, izleyicisiyle iletişim sağlamaktadır. Moissei Kagan'ın açıkladığı gibi "... sanatsal biçim, bir **imgesel gösterge modeli ve sistemi olduğu kadar, maddi bir kurulma ve özgül bir dil olup, estetiksel ve iletişimsel değer taşıyıcısıdır**" (Kagan, 1993, s. 295).

1.1.1. Form, Teknik ve Konu Açısından Öğeler

Sanat eserinin; kendisini, özünü oluşturan şey formdur. Bourriaud'un da değindiği gibi "... ilk sorgulama, ... yapıtların maddi formlarıyla ilgilidir" (Bourriaud, 2005, s. 9). Biçimlendirilebilirliğe sahip sanatsal maddileştirilen form, çeşitli yöntem ve tekniklerle şekillendirilmektedir. Nesnenin; şekli, boyutu, hareketi, rengi, tonu o nesnenin form bilgisidir. Plastik sanat (resim, heykel, seramik vb.) eserlerinde kullanılan üç boyutlu formlar, mekânda biçim içerik ilişkisini birlikte izleyicisine aktarmaktadır. Sanat eserini oluşturan unsurların bir araya getirilmesi ışık, gölge, boşluk, zıtlık gibi kavramlar ile olmaktadır. Sanat eserinde kavramların form bulabilmesi çeşitli taşıyıcı araçlar ile olmaktadır. Ahu Antmen kitabında bu konunun çağdaş sanatta nasıl olduğu halini şöyle özetlemektedir;

Sanat eserinin tarihsel sürecindeki gelişmeler ile beraber sürekli farklılık gösteren kâğıt, tuval, metal kullanımı gibi ses, beden, video öğelerinin de düşünce aktarımı için eserin oluşumunda görülmektedir. Bu tavrın özünde, geleneksel anlamda sanat nesnesinin tekil, kalıcı ve maddi değer oluşturan 'metasal' yönüne, yani piyasa olgusuna, bir tepki bulunmaktadır. Tekil nesneyi dışlayarak yerine düşünceyi koyan kavramsal sanatçılar, belgeler, fotoğraflar, haritalar, taslaklar, videolar vb. 'taşıyıcı araçlar' kullanarak sanatın geleneksel tanımını ve biçimini sorgulayan bir devrim gerçekleştirmişlerdir (Antmen, 2018, s. 193-194).

Çalışma dâhilindeki eserlerde seramiğin yanında kullanılan çizim, ayna ve fotoğraf gibi taşıyıcı araçların nedeni de bu olmaktadır. Sanat eserinde bu araçların çağrışımları izleyicinin algısına yönelmektedir. Bu sebeple "form, kalıcı bir karşılaşma olarak tanımlanabilir" (Bourriaud, 2005, s. 30). Formun izleyici ile etkileşimi kavramsal sanatta birçok taşıyıcı ile mümkün olmaktadır. Moissei Kagan'ın açıkladığı gibi;

Biçimin hacimli ve lekesele olması sonucunda form oluşur. Sanatsal ifadenin ortaya çıkarttığı form için “Sanatçı, bu gibi nesnelere, doğada bulduğu malzemeden (taştan, tahtadan, kilden vs.) ya da insanın kendi üretici etkinliğiyle yaratmış olduğu ürünlerden (metalden, camdan, kağıttan, dokumadan, boyadan) yapabileceği gibi; vücut hareketleriyle, mimiklerle, ses tonlarıyla ve sözcüklerle de yapabilir” (Kagan, 1993, s. 287).

Sanat yapıtı nesnesinin içeriği teknik olarak, bir yapıtı ortaya koymak için seçilen çalışma biçimidir. Sanat eserinde çalışma biçimi olan bu teknik öge, dördüncü boyut yani mekân ile ilişkilendirilmektedir. Nesnelere mekânda algılanması izleyicisine kendisini aktarmasında önemli bir rol oynamaktadır. O’Doherty’nin Beyaz Kûpün İçinde kitabında ele aldığı gibi,

Biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarımı buluşturan” modern sanat galerisi, “benzersiz bir estetik mekan” olarak 20. yüzyıl sanatının kendine has ‘kabuğu’dur: 1976’da yayımlanan “Beyaz Kûpün İçinde-Galeri Mekanının İdeolojisi”, bu kabuğu yapıtsöküme uğratan ilk ve hala başlıca, metindir (O’Doherty, 2019, s. 9).

Yves Klein’in ve Joseph Kosuth’un eserleri, mekânının sorgulanması arasında yer almaktadır. Manzarayı, mekâna dönüştüren arazi sanatı sanatçıları da mekân ile ilgili tartışmaya uyguladıkları çözümlerle farklı alanlar açmaktadırlar. “Yves Klein’in 28 Nisan 1958 tarihinde Iris Clert Galerisi’ndeki eylemi, “boyutları olmayan, adı konamayan, içine nasıl girileceği bilinmese de insanı kuşatan, ama sınırlardan yoksun” bir mekân olarak tasarlanmıştır” (O’Doherty, 2019, s. 110). Joseph Kosuth yapıtlarını gazete ve dergilerde yer satın alarak, kendine sergileme alanı yaratmaktadır ve daha sonra başka bir mekân olarak, yayımlanmış kâğıdı başka bir alana yerleştirme imkânı da bulmaktadır. Ahu Antmen’in belirttiği gibi, “bu şekilde, yapıtın nesnesizliği vurgulanmış oluyor” (Antmen, 2018, s. 201). Sanat eserinde olması gereken mekân ile ilgili olarak Brian O’Doherty “ideal galeri mekanı, sanat yapıtının “sanat” olarak algılanışına engel oluşturan her türlü ögeyi dışlayan mekandır” şeklinde açıklamaktadır (O’Doherty, 2019, s. 30).

Birçok alan (hayvan hakları, kadın, siyaset, gerçekleşmemiş bir kurgu vb.) sanatın meselesi olup sanatçısı tarafından işlenebilmektedir. Gerçekleşmemiş bir kurgu konusu adına Yuval Noah Harari’nin Sapiens kitabında geçen

Almanya’da ki Stadel Mağarası’nda bulunmuş, günümüzden yaklaşık 32 bin yıl önce yapılmış, vücudu insan, başı aslan şeklinde fildişinden bir “aslan adam” (veya “aslan kadın”). Hiç tartışmasız, ilk sanatsal ve muhtemelen dini üretim örneklerinden biri olduğu gibi insanların gerçekte var olmayan şeyler hayal edebilme becerisini de kanıtlar (Harari, 2015, s. 34).



Görsel 1. Hohlenstein Stadel Mağarası. Lion Human Figure, (Aslan İnsan Figürini). Aurignacian Dönem.
<https://tr.vubita.org/?a=Gmu1UESkHRj>

Sanat eserinde form ve teknik öğelerden sonra konu ögesi eserde bulunmaktadır. Konu sanat eseri dışında gerçekleşen bir durumdur.

Dışsal olana değil içsel olana yoğunlaşılmasına yönelik tavsiyeler, sanat yapıtının simgelediği şey değil de kendi başına tekil ettiği şey olduğu konusundaki ısrarlar, saf olan sanatın her türden dış göndermeyi bertaraf ettiği yolunda varılan sonuçlar, dümdüz düşünmeye özgü o malum edayı taşımakta olup sanatı, yorumlamanın ve açıklamanın boğucu karmaşasından kurtarma vaadinde bulunur (Goodman, 2010, s. 60).

Sanatın eğitici, eğlendirici ve etkileyici özellikleri gerçek sanat eserinin konusu içinde olmamaktadır. “... Sanat, işaretlerin, formların, hareketlerin ya da nesnelere yardımcıyla dünyada ilişkiler üretmeye yarayan bir etkinliktir” (Bourriaud, 2005, s. 177). Bahsedildiği gibi sanatın ele aldığı konu ile iletişime geçtikleri tarafından algılanan, düşündürücü, sorgulatan ve yeni alanlar oluşturan bir etkinlik olmaktadır. Aynı konunun birçok sanatçı tarafından ele alınmış olması ile de farklı okumalar yapılması mümkündür. Sanat eserinin konusunun olmayabileceği gibi üzerinde durulması gereken alan, eserin anlamı olmaktadır. “Bir resmin anlamı onun kökeninde değil, varacağı yerde bulunmaktadır. İzleyicinin doğumu, ressamın ölümü anlamına gelmek zorundadır” (Antmen, 2018, s. 284). Burada izleyicinin de önemini vurgulayan Antmen, eserin anlamını onun izleyicisinde bulduğu anlam ile ilişkilendirmektedir. Sanat yapıtı konu ile beraber sanatsal aktarımın ortaya çıkardığı bir bilgiyi oluşturmaktadır. Bu bilgi gerçeklikle bir karşılık gösterdiği anda anlam kazanarak sanat eseri olmaktadır. Sanat eserinin biçimsel bilgisi, belirli kavramlar

dâhilinde birleştirilip aktarılabilirken, nesnesinin kendisi olan öz kavramların içi dolu bir noktada çerçevesizdirilemeyen içerik bilgisi, tamamen soyut olarak ve kavramların anlamı genişletilerek aktarılmaktadır. Anish Kapoor’ın tavrı bu duruma örnek olmaktadır. “Soyut biçimlere yönelen ama biçimselliğe ilgi duymadığını, maddi dünyanın ötesinde duyumları çağrıştıran nesnelere yaratmakla ilgilendiğini söyleyen Kapoor ...” yönelimini bu şekilde belirtmektedir (Antmen, 2018, s. 290). Tüm bu olması gereken kavramların dâhilinde şu sonuca ulaşılmaktadır. “Yapıttan tüm nesnelere çıkarttığımızda dünya ruhsal alandan çekilmiş olmaz, aksine, ruh dünyasıyla *dengeli bir zıtlık ilişkisi* içine girer çünkü her ikisi de böylece saflığa ulaşmıştır. Bu, iki zıt arasında mükemmel bir uyum yaratır” (O’Doherty, 2019, s. 106).

Sanat eserini aktarma konusunda dil ögesi önemli etken olmaktadır. Dil ile ilgili olarak

Farklı nesnelere de gerçekleştirdiği “Bir ve Üç Sandalye” adlı yapıtında nesnenin kendisini tanımını ve imgesini bir araya getiren Kosuth, görsel algıdan dile, dilden kavrama uzanan zihinsel süreçlerin ardındaki dinamikleri irdelemiş, sanatın doğasını sorguladığı yapıtlarında izleyiciyi felsefi bir süreçte ortak etmiştir (Antmen, 2018, s. 192).



Görsel 2. Joseph Kosuth. One and Three Chairs, (Bir ve Üç Sandalye). 1965.
<http://rahmiogdulbirgun.blogspot.com/2012/11/dil-oyunu-olarak-sanat.html>

Sanat eserinin dil aracılığı ile algılanmasının kendi içinde bir anlamı olmaktadır. Bu algı sanat eserinin anlamının aktarımı için temel bir rol oynamaktadır.

1.2. Düşünsel İçerik

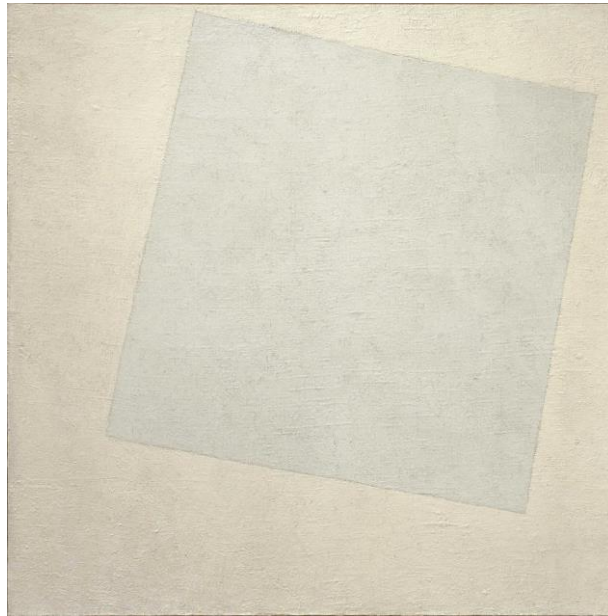
“İnsanların sanatla ilişkilerinin sanat eserlerinde kendilerini bulmalarına dayandığı söylenelemiştir” (Harari, 2018, s. 42). Sanat eserinin duyular ile kavrandığı açıktır. Bu duyularla iletişim düşünce ile olmaktadır. Sanat eserinin izleyicisinde anlam bulması düşündürmesi ile gerçekleşir. “Tıpkı aynı anda basılan iki müzik notasının müziği ileri götürmesi gibi düşüncelerimizdeki, fikirlerimizdeki ve değerlerimizdeki uyumsuzluklar bizi araştırmaya, eleştirmeye ve yeniden değerlendirmeye mecbur eder” (Harari, 2015, s. 171). Bu durum sanatçının eserinde, düşüncenin ön plana geçmesine sebep olmaktadır. Düşünce ile sanatçı gerçekte var olanı, sürekli olarak o şekliyle karşılaşmış olanı, düşüncede ayırarak soyutlamaya yönelmektedir. Her parçayı kendi alanında değerlendirerek, biçimlendirerek dönüştürmektedir. Bu soyut düşünce, gerçekten ve sürekli olandan ayrılarak kavramsal düşünme ile varılan düşünsel sanat olarak bulunmaktadır. Sanatta kavramsal düşünme algılara yönelik olmaktadır. Ahu Antmen’in de değindiği gibi “esas olarak göze yönelik sanat, kavramsal yerine algısal olarak nitelendirilebilir. Bu, optik, kinetik, ışık ve renk sanatının çoğu örneğini kapsayabilir” (Antmen, 2018, s. 198). Burada sanat eseri değerlendirilirken görsellik değil düşünce ön planda olmaktadır.

Soyut sanatın eseri izleyicisi ile kavramlar ve duyular aracılığıyla iletişime geçmektedir. Sanatçı var olanı betimlemediğinden izleyicisinde ortak düşünce yerine geniş bir tartışma alanı, imkânı sağlamaktadır. Sanatçı var olandan hareketle farklı düşünsel anlatımlarla nesneye anlam kazandırmaktadır. “Nesne –kendi başına bir meta olması nedeniyle– insanların ormana bakarken sanatı görmelerini olanaksız kılan bir şeye dönüşüyor” (Antmen, 2018, s. 199). Kendiliğinden olan bir durum söz konusu olmadığından, sanatta düşünce durumu anlamaya, sorgulamaya yönlendirmektedir. Sanat yeni bir gerçekliğe ulaşmak için düşünerek aramak, bulmak ve sorgulamak istemektedir. Bu düşünce yönelimi yaratıcılıkla beraber sonuçta biçime ulaşmaktadır. Burada sanat nesnesi, sanatçının düşünceleri ile kurguladığı bir gerçeklik olmaktadır. Sanat nesnesi hiçbir şeyi andırmaması gibi bir durumda da duyular ile iletişim sağlamaktadır. Soyut sanatın temsilcileri arasında Hans Arp, Theo Van Doesburg, Piet Mondrian, Bart Van Der Leek, Gerrit Rietveld, Georges Vantongerloo, Barbara Hepworth, Ben Nicholson, Frantisek Kupka, Constantin

Brancusi, Jean Helion, Auguste Herbin, Wassily Kandinsky, Kazimir Maleviç, Aleksandr Rodçenko, Vladimir Tatlin, El Lissitzky, Naum Gabo ve Anton Pevsner yer almaktadır.



Görsel 3. El Lissitzky. 3. Sentry, (3. Nöbetçi). 1923. <https://www.tate.org.uk/art/artists/el-lissitzky-1519>



Görsel 4. Kazimir Maleviç. White On White, (Beyaz Üstüne Beyaz Kare). 1918. <https://www.sanatabasla.com/2018/07/beyaz-uzerine-beyaz-white-on-white-malevich/>

Soyut sanatın dūşünsel etkinlikteki dūşünceyi görünür kılabilmesinin bir yolu da kavramsal sanatın ortaya çıkması ile olmaktadır. “... Kosuth’e göre çağımızda sanat değil, ancak sanat felsefesi yapmak mümkündür” (Antmen, 2018, s. 201). Sanat felsefesi yapmaya yönelik etkili bir eylem olarak kavramsal sanat dūşünceyi görünür kılabilmektedir. “... Joseph Kosuth ‘sanatın sanat olma hali’nin zaten kavramsal bir durum olduğunu ileri sürer” (Antmen, 2018, s. 195). Sanatta betimlemeden vazgeçilip dūşüncenin ön plana çıkarılmasında Marcel Duchamp’ın etkisi görülmektedir. “Duchamp’ın sanatının öngördüğü “dūşünce olarak sanat” anlayışını her şeyden önce felsefeyle, dille, kimi zaman matematiksel formüllerle ilişkilendirerek salt kavram düzeyinde algıya yönelik bir sanatsal yaklaşım ...” olarak ortaya çıkardığı görülmektedir (Antmen, 2018, s. 195). Marcel Duchamp birçok ready made (hazır yapım) eserlerindeki sanata gösterilen hayranlığı ve sanatın ne olma fikrini sorgulayarak bir vurgu yapmaktadır. Daha sonrası için böyle bir tartışma alanı açılmasına öncülük etmiştir.



Görsel 5. Marcel Duchamp. Fountain, (Çeşme). 1917. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>

Kavramsal sanat öncüleri arasında John Baldessari, Robert Barry, Mel Bochner, Douglas Huebler, Tom Marioni, Bruce Nauman, Dennis Oppenheim, Lawrence Weiner, Joseph Kosuth, On Kawara, Art and Language, Victor Burgin, Daniel Buren, Joseph Beuys, Dieter Roth ve Hans Haacke yer almaktadır.

Bu sanatçılar arasından Mel Bochner'e göre ideal bir kavramsal sanat yapıtı iki nokta üzerine temellenir. Birincisi, yapıtın tam bir dilsel karşılığının olabilmesi, yani tanımlanabilir olması ve dile getirildiğinde de yeniden deneyimlenebilmesi, sürekli tekrar edilebilir olmasıdır. İkincisi yapıtın hiçbir şekilde 'aura'sının ya da tekilliğinin olmamasıdır (Antmen, 2018, s. 195).

Ahu Antmen, kavramsal sanat yapıtı ile ilgili (dilsel karşılığının ve tekrarlanabilir olması ile) düşünce ile açıklanabilirlik üzerinde ve (tekilliğinin olması ile) devam eden bir düşünceye karşılık gelmesi üzerinde durmaktadır. Böylece kavramsalcılığın, izleyiciyi zihinsel algılama sürecine davet etmesi söz konusu olmaktadır. Düşünsel bağlamda “sanat değişimin mümkün olabileceğine dair olasılıkları görebilmemizi sağlar” (Antmen, 2018, s. 255).

1.2.1. Gölgenin Kuramsal Bileşenleri

“Sanat”, kapalı kapıların ardındaki hiçliğin dile gelmesini zorunlu kılar (O’Doherty, 2019, s. 119). Burada bahsedilen ‘sanat’ etkinliği olarak, bilinmeyen bir şeyin ifade edilmesinin gerekliliği adına, sanat kelimesinin anlamına bakılmaktadır. Sanat kelimesinin anlamı “Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık” olarak ifade edilmektedir (TDK). İfadesi içinde bulunan duygunun, duyular ile algılanan şey olması araştırmanın devamı niteliğinde gidilecek yolu belirtmektedir. Duyunun ise “insanların ve hayvanların, dış dünyanın uyarılarını görme, işitme, koklama, dokunma ve tatma organlarıyla algılama yeteneği [...]” olarak açıklanması duyular ile ilgili bir yönlendirmede bulunmaktadır (TDK). Burada duyumsanan, sanat yapıtının anlamının ne olduğu üzerinde durulmaktadır. Sanat yapıtının anlamı, sanat nesnesinin bilgisinde içermektedir. Sanat yapıtının bilgisi, izleyiciye nesnesi ile aktarılır. Deleuze ve Guattari, sanat yapıtını etki ve algı olarak tanımlamaktadırlar. Sanat yapıtının algılanan bir olay gerçekleştirdiği görülmektedir. Her sanatsal olay kendi gerçekliği dışında metaforik bir açılımı içermektedir. Bu araştırma içerisinde gölge kavramı, algılanan bir olay olma niteliği taşımaktadır.

“‘Sanat yapıtı’ adı altında sınıflanan bütün nesnelere ortak noktası, gerçeklik denen kaosun ortasında, insanoğlunun varlığına yön verebilmeleri (olası yörüngeleri göstermeleridir)” (Bourriaud, 2005, s. 86). Gerçeklik, bilgi ve anlam gibi temel kavramların ne olması üzerine mecazi imgeler ile çözümlenmeler getirilmektedir. 2400 yıl önce Platon mağara alegorisi ile duruma açıklık getirmektedir. Mağara içinde, hareket edemeyecekleri şekilde, zincirlenerek kendi aralarında konuşmanın yasak olduğu tutsaklar

bulunmaktadır. Bu hayatı orada geçirmeleri üzerine kurgulanan bir ütopya olmaktadır. Mağara içindeki tutsakların görebildiği bir duvara gölgeler yansımaktadır. Yansıyan gölgeler, mağara dışında olan gerçek yaşama ait nesnelere güneş ışığı ile yarattığı görüntülerdir ve dışarıdan gelen sesler yankı olarak duyulmaktadır. Bu durumda tutsaklar yankıları ve gölgeleri gerçek sanmaktadırlar. Bu Platon'un Devlet adlı eserinde ideal bir toplum oluşturmak adına kurguladığı mağara alegorisidir. Tutsaklardan birinin mağara dışına çıkması ve gerçek dünya ile karşılaştırılması söz konusudur. İlk olarak karanlığa alışmış gözleri güneş ışığından etkilenerek iyi görememesine yol açmıştır. Daha sonra etrafındaki nesnelere ayırt edebilmiş ve sudaki yansıması ile karşılaşmıştır. Bu kavrayıştan sonra mağaradaki görüntülerin nesnelere yansıması, gölgesi olduğunu anlamıştır. (Platon bu durumu mimesis olarak açıklamaktadır.) Platon tutsağın buluşu mağaradakiler ile paylaşmak istemesi ve onları ikna edememesini halkı eğitmeye çalışan bir filozofun durumuna benzetmektedir. Çalışmada, filozofun doğru bilgi adına oluşturduğu bu alegori, gerçeklik kavramı ile gölge arasında kurulan ilişki düşünülerek değerlendirilmektedir.

Ele alınan gerçeklik kelimesi incelendiğinde “gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat [...]” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK). Burada bir var olma söz konusudur. Varlığın bilimde, felsefede ve sanatta birçok tanımı ile karşılaşılmaktadır. Sanatta varlık, sürekli olarak algılanan bir şey olacağı gibi aralıklı olarak da mevcudiyeti söz konusu olabilmektedir. Bu aralıklı ve zamanla kurulan ilişki ile düşünüldüğünde Platon'un alegorisindeki gibi gölge kavramı araştırmaya dâhil olmaktadır. Çalışmada, gölge kavramının kelime anlamına bakıldığında ilk olarak “saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık” tanımı karşımıza çıkmaktadır (TDK). Buradaki ışık “cisimleri görmeyi, renkleri ayırt etmeyi sağlayan fiziksel enerji [...]” (TDK) anlamındadır. Gölgenin ele alınacak diğer bir anlamı ise “yetkisi olmadığı halde etkili olan” tanımıdır (TDK). Işık görmemizi sağladığı gibi mağara alegorisinde tutsağın yaşadığı iyi görememeyi de sağlayabilmektedir. Yetkisi olmadığı halde etkili olabilen gölgenin oluşumu için nesneye çarpan birçok ışık kaynağı birden fazla gölge oluşumunu da meydana getirebilmektedir. Etkili olma durumu, izleyicisinde uyandırdığı anlık etki ile ilişkilendirilmektedir. Bu ortaya çıkan alanlar, araştırma dâhilinde değerlendirilerek farklı tartışma alanları açmaktadır.

Bahsedilen ışık, gölge kavramlarının gölge oyunu olarak nasıl ve ne zaman ortaya çıktığı bilgisi bulunamamaktadır. Ortaya çıktığı yer bilgisi genel bir ifade ile Güneydoğu Asya

ülkeleri olarak kabul edilmektedir. Hacivat ve Karagöz karakterlerinin kuklaları bir perdeye yansıtılarak oyun kurgulanır. Bu kurguda izleyici nesnelere kendisine değil yansımalarına bakmaktadır. İzleyiciyi gölgelere yönlendirme ile algının tersine çevrilebilen bir durum olduğu söz konusudur. Gölge oyunu üzerinden düşünüldüğünde gölgenin bilgisi Ron Burnett'in ifadesi ile desteklenmektedir. "Mevcudiyetin fikrine ve gerçekliğine, imge özelliği taşıdığı sürece, bir gölge üzerinden bile ulaşılabilir. Sanal olanın doğasını ve izleme üzerindeki etkisinin gücünü anlamının en net yolu da bu olabilir" şeklinde ifade etmektedir. (Burnett, 2007, s. 130). Bu ifade ile gölge imgesel bir özellik taşımasıyla gerçeğe yönlendirmektedir. Gölge oyunundaki aktarımın gölge üzerinden tanımlanmasındaki gölgenin başlıca bir şey olması gölge oyunundaki nesnesinin gerekmemesini destekler konumdadır. "... gölge, gölgesi olduğu cismin/cisimlerin göstergesidir ..." (Sözer, 2019, s. 28). Böyle düşünüldüğünde gölge; durağan olmayan, çeşitli konular, işlevler, mekân ve sanat kavramlarını içeren çok sesli değişken bir kurgu olan etkinlik olmaktadır. Örnek vermek gerekirse Zerdüşt'ün gölgesi yalnızca kendisinden söz etmektedir. Gölge oyununda "... gölge salt bir etkidir, giderek, olmayan bir bağlamın etkisi ya da bağlamın, nesnesinin önemini yitirmesinin etkisi ..." olarak tanımlanabilmektedir (Sözer, 2019, s. 31). "Çünkü gölgesi sayesinde gerçek kendi kendinin tıpatıp aynısı olmaktan kurtularak saydamlaşmaktadır" (Baudrillard, 2018, s. 150).

Gölge oyununda, gölgenin gerçeğin yerine geçmesi söz konusudur. Gerçekten var olmayan gölge ile gerçekte var olan bir durum anlatılmaktadır. Buradan anlaşılacağı üzere gerçekliğin gölge ile anlatımı söz konusu olmaktadır. Bu durumu Baudrillard şu şekilde dile getirmektedir. "Bugüne kadar hep belli bir düşsellik stokuna sahip olduk, oysa gerçeklik katsayısı kendisini anlamlı kılan düşsellik stokuyla doğru orantılı olmak durumundadır" (Baudrillard, 2018, s. 166). Kendi ifadesi ile bu durumu düşsellik olarak ifade etmekte ve gerçeklik ile doğru orantılı olduğundan bahsetmektedir. Bu duruma benzer farklı bir örnek olarak Brian O'Doherty, Barry'nin sanatını açıklamaktadır.

Barry'nin sanatı, görünenin ötesindeki sınırlara uzanmak adına genellikle bu gibi, oldukça belirsiz veriler kullanır. Ortada birtakım şeyler vardır ama pek görünmez (naylon iplik gibi): bir süreç yaşanmaktadır ama pek algılanmaz (manyetik alanlar): fikirleri sözcüklere ve nesnelere başvurmadan aktarma çabası (zihinsel aktarım) sezilir. İzleyicinin ya da gözün yer almadığı kapalı bir galeri görünmez boşluk (Karanlık mı? Terk edilmiş mi?) olarak ancak zihinle algılanabilecek bir mekan haline gelir. Ve zihin o mekanı düşünmeye başladığında çerçeve, yüzey, kolaj gibi şeyler üzerine derin derin düşünmeye başlar – bunlar, galerinin saf beyazlığından koparak onu sanatsallaştıran unsurlardır. Sonuç olarak o mekanda görülen herhangi bir şey algılamada ani bir kopukluk yaratır ki izleyicinin

gördüğüne dair ertelenmiş beklentisi, gördüğüne dair kendi düşüncelerini yansıtır ve görünür hale getirir (O’Doherty, 2019, s. 119).

Bu ifadeler eşliğinde araştırmada merkez görülenin ne olduğuna çevrilmektedir. Görülenin ışığı oluşturan mekanizma, nesne ve ortaya çıkan gölge olduğu üzerine gelmektedir. Gölgeyi izleyenin onu anlamlandırmasındaki rolü büyüktür. Gölgenin anlamında da içerdiği gibi yetkisi olmadığı halde etkili olma durumunun, izleyici ile ilişkilendirildiği açık olmaktadır. Önay Sözer de bu durumu “... her şey gölgeye bakanın, iletinin alıcısının edilginliğiyle başlar” ifadesi ile açıklamaktadır (Sözer, 2019, s. 32). İzleyicinin gölgenin bu anlık durumdan etkilenerek kendisine tartışma alanları açması vurgulanmaktadır. “Anlık etkisi önemlidir. Anında bir karşılık bulmazsa, etkisini ve içeriğini yitirmesi söz konusudur” (O’Doherty, 2019, s. 128). Anlık etkinin izleyicide uyandıracacağı alan üzerine düşünüleceğinden önemli olmaktadır. Gölge, izleyici ile etkileşime geçtiğinde bir gerçeklik düzeyinden diğerine geçme durumu gerçekleşmektedir. Gölge oyunundaki bu durum imgeler ile açıklanmaktadır.

Nesnenin özerk bir karakteri varsa da (bir sinema salonunun perdesi), perdelerle yansıtılan imgeler, iletişim araçları olarak oynadıkları rollerle ilişkili olarak var olur. Perdeler ile seyirciler arasındaki ayrımlar çok açıktır. O kadar da açık olmayan şey ise imgelerin *görülmeden* nasıl var olabileceğidir – ne de olsa rüyalar, rüya gören biri olmadan görülemezler. İmge-alanların en önemli özelliklerinden biri, *izleyiciler ile imgeler arasındaki ilişkinin* imgelerin fiili statüsünden çok daha anlamlı olmasıdır. İlişkiler süreçle ilgilidir ve süreç de imgelerin kullanım ve etkileşim dışı özelliklerine indirgenemez. Az önce söylediğim şeyin, iletişim sürecine pragmatik bir yaklaşımdan yana olduğunun farkındayım. Umberto Eco’nun (1997) göz alıcı şekilde ortaya koyduğu gibi, etkileşimin pragmatikliği insanların dille ve imgelerle yaptıklarından ayrılmaz (Burnett, 2007, s. 93).

Değindiği üzere gölge oyunundaki gölge imgesinin duyular ile ilişkisinin dili ortaya çıkardığı görülmektedir. “Anlamaların ortadan kaybolarak yerini sözcükler arasındaki belli ilişkilere bırakması gibi, olgular da ortadan kaybolarak yerini versiyonlar arasındaki belli ilişkilere bırakır” (Goodman, 2010, s. 90). Gölgenin izleyici ile karşılaşmasında gerçeği bir takım ‘-miş’ gibi aktarması dil ile açıklanmaktadır. Gerçeklik ile kurgunun iç içe geçtiği bu aktarma yolunda, gölgenin izleyici ile karşılaşmalarında duyular ile iletişime geçerek her birinde etki göstermektedir. Bourriaud bu durumu “... *“önemli olan, bir yapının gerçekten dönüştürücü bir önerme üretimine katkı sağlayıp sağlamadığıdır”* ...” şeklinde ifade etmektedir (Bourriaud, 2005, s. 139). Bu katkı izleyicisinde uyandırdığı etki ile doğru orantılı olmaktadır. Sanatın yeniden ele alması ile farklı bir anlam katması, gerçeği ele alış biçimini gölge ile aktarması, görünürlükte ortaya bir muamma çıkartmaktadır. Sanatın süreç içinde geldiği bu durum Brian O’Doherty şu şekilde açıklamaktadır. “Sanat geçmişte yanılısama yaratmak için yapılırdı; şimdiyse tümüyle yanılısamalardan oluşmaktadır”

(O'Doherty, 2019, s. 131). Bu açıklama doğrultusunda sanatın ifade biçimi gerçeğin çeşitli aktarma yollarıyla yeniden üretilmesi ile açıklanır. "... imge düşünceden farklıdır, düşüncenin taşıyıcısıdır. Bu durumda, düşünceyle kurduğu ilişki de, göstergenin anlamla kurduğu ilişki olacaktır" (Sartre, 2016, s. 73). Gerçeğin yerini alan imgelerin, gölgenin bilgisine ulaşmada göstergeler ile anlamlandırması tekrar ele alınma yolu ile izleyiciyi düşündürmeyi amaçlamaktadır. Bu durumu Baudrillard 1980'lerde gerçekliğin imgeler ile ifade edilmesini hipergerçekliğe dönüşmesi ile açıklar.

Baudrillard'ın kuramı olan hipergerçeklik ifadesini açıklamak için simülasyon kuramından bahsetmek gerekmektedir. "Simülasyon, farklı gerçekliklerin, çevresel, kültürel ve toplumsal bir biçime sahip olan imgelerle örülü bir haritasını çıkarmakla ilgilidir" (Burnett, 2007, s. 142). Gerçek olanı simüle ederek onun yerine geçmektedir. Fakat "simülasyon her zaman gerçekten daha etkilidir" (Baudrillard, 2018, s. 85). Yeniden canlandırmayla ortaya çıkan gösterge ile gerçeklik arasında ilişki simülakra² dönüşmektedir. "Oysa simülasyon çok daha tehlikeli bir şeydir, çünkü hep nesnenin ötesine geçmeye ve *yasal düzenin altında simülasyondan başka bir şey olamayacağını anlatmaya çalışmaktadır*" (Baudrillard, 2018, s. 39). Baudrillard, simülasyon yolu ile gerçekliğin nesnesini, gölgenin göstergesi olarak ifade etmektedir.

Burada iletişimin ortadan kaybolmasının mı simülakrın bu boyutlara varmasına neden olduğu ya da ortaya ilk önce caydırıcı amaçlara sahip simülakrın mı (gerçeğin yerini alarak gerçeğe bir son veren model) çıkarak her türlü iletişim olasılığına bir son verdiği gibi bir soru sormak gereksizdir. Burada ortaya önce hangi terimin çıktığını sormak yersizdir çünkü böyle bir terim yoktur. Bu, kısır döngüleşmiş bir simülasyon süreci, yani hipergerçek bir süreçtir. Anlam ve iletişim hipergerçekleşmiştir. Gerçeğe bir son veren şey gerçekten daha da gerçek gibi görünen şeydir. Böylelikle hem iletişim hem de toplumsal düzen kapalı devre çalışan birer *aldatmacaya* benzemektedirler. Üstelik aldatmacaya bir *mit* kadar güçlüdür. Sistemin var olduğunu kanıtlayabilmesi için göstergelerin (haber) sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Bir gerçeklikten yoksun olan sistem imgeler ve göstergelerden ibaret varlığını yineleterek bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir (Baudrillard, 2018, s. 117).

Gölgenin anlamı ifade edilirken, imgenin ortaya çıkışı ile gösterge oluşmaktadır. Bu gösterge olan gölge, gerçeğin yerini alarak hipergerçek bir anlam kazanmaktadır. Gölgenin, izleyici karşısında sürekli farklı göstergelere bürünerek ortaya çıkması, gerçek nesnenin kaybolduğunu göstermektedir. Bu yeniden canlandırma ile nesnenin yerine geçtiği anlamına gelmektedir. Bu durumda gerçekliğin diğer ifadeler ile arasındaki boşluk kapandıkça sorulması gereken soru 'ne öğrenildiği' olmaktadır.

² Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

Bilişsel Devrim'den bu yana, Sapiens böyle bir günlük ikililikte yaşıyor. Bir tarafta nehirlerin, aslanların ve ağaçların nesnel gerçekliği; öte yanda tanrıların, milletlerin ve şirketlerin hayali gerçekliği. Zaman geçtikçe hayali gerçeklik daha da güçlendi; öyle ki bugün nehirlerin, aslanların ve ağaçların yaşamı hayali varlıklar olan tanrılar, milletler ve şirketlerin insafına kalmış durumlarıdır (Harari, 2015, s. 45).

Sapiens durumu ile ilgili olarak gerçekliğin farklı boyutlarına örnek verilmektedir. Ne öğrenildiği üzerine gidilirken gölgenin görme duyusu ile olan ilişkisinden bahsedilmektedir. “Bir nesne suyun dışında bakıldığında düz, suyun içinde bakıldığında yamuk yumuk görünür; ... ışık gölge oyunları ve daha başka pek çok kurnazca yöntemle icra edilen sihir ve aldatma sanatı da, işte zihnimizde ki bu zayıflıktan istifade eder” (Platon, 2017, s. 481). Zihindeki zayıflık olarak değinilen nokta, görme yetisi ile ilgili olmaktadır. Görme duyusuna olan bu yönelim gerçeğin algılanmasında düşünceye yönlendirmektedir. Bu gölge oyunlarındaki asıl meselenin görmeye odaklanması ile gözün kendi kendini görmesinin hedeflenmesi söz konusudur. Bu aktif görme olayı gözün görürken düşünmeye de sevk etmesi gibi bir anlatımla açıklanmaktadır. Çünkü sanatçının yönelimi yapıttaki düşünsellik ile ortaya çıkmaktadır. Düşüncenin gelişmesi için gözün sorular sorması gerekir. Sorunun yanıtı olabilecek bir ifade de “sanal olanın neden gerçek olandan bu kadar farklı algılandığı ...” olmaktadır (Burnett, 2007, s. 98). Gerçekliğin sanal ile tanımlanması ona bağlı olma nedeni ile açıklanmaktadır. Platon'un mağara alegorisi, yansımasını gerçek sanan Narcissus ve Echo'nun mitolojik hikâyesi ile benzerlik göstermektedir. Bu durumda izleyici baktığı şey ile gösterilen şey arasında bir ilişki kurmaktadır. Burada gölgenin başlı başına bir nesne olma hali, algıların yanılsaması durumu üzerine düşünülerek, gözün düşünmesini sağlayarak, gelinen bir nokta olmaktadır. Descartes bu gösterge düşüncesiyle ilgili olarak bilincin, beden ile ruh arasında bir eylem olduğunu kabul etmektedir.

O halde değişen ölçülerde de olsa, sanal deneyimler, bir şeyin bir başka şeyin yerine geçmesiyle, insanların yarattıkları gerçekliklere ve görselleştirmelere angaje olma, bunları kavrama yollarıyla ilgili bir şeydir. Bir şeyin bir başka şeyin yerine geçmesi, yakınlık ile uzaklığın, kontrol ile kontrol yitiminin o muğlak alanına dahildir (Burnett, 2007, s. 116).

Bu gösterge ile açılan alanın amacı, izleyicisinde farkındalık yaratarak düşündürmesi ve yeni alanlar açmasıyla olmaktadır. Sanat yapıtına bakarken okunabilmesi, yorumlanabilmesi ve yeniden üretilebilmesi gerekmektedir.

2. BÖLÜM

GÖLGEYE DAİR BİR ALAN VE YAPILMIŞ ONCA ŞEY

“Çernişevksi, çok yerinde olarak şunları söylemiştir: <<Sanatın asıl anlamı, gerçeklik karşısında insanın ilgi duyduğu şeyi yeniden yaratmasından gelir” (Kagan, 1993, s. 433). Yeniden yaratım bu bölümde, araştırmamızın sorun edindiği kavramın tartışma alanı olarak daha öncesindeki yapıtlar ile destekler nitelikte derlenmiştir. Gölge ile düşündürmek istenilen şeylerin, diğer sanatçılar açısından nasıl ele alındığına yapıtları ile burada yer verilmektedir.

Andy Warhol (1928-1987): Pop akımı öncülerinden sayılmaktadır. Reklam imgelerini çağrıştıran resimleri bulunmaktadır. Seri üretilen tüketim nesnelere yine seri halinde ele alan Amerikan yaşam tarzını yansıtmaktadır. Gösteri sanatı ile ilgilenmektedir.



Görsel 6. Andy Warhol. Silver Clouds, (Gümüş Bulutlar). 1966. <https://www.whitewall.art/art/andy-warhol-dark-star-museo-jumex>

Silver Clouds (Gümüş Bulutlar) adlı eserinin uzay görüntüsü yansıtan hareketleri, izleyicisi üzerinde uçuyormuş gibi bir etki yaratmaktadır. Mavi duvarlara olan yansımaları ile akvaryumda olma hissi vermektedir. Araştırma için bu çalışmanın ‘-miş’ gibi yapma durumu örnek gösterilmektedir.



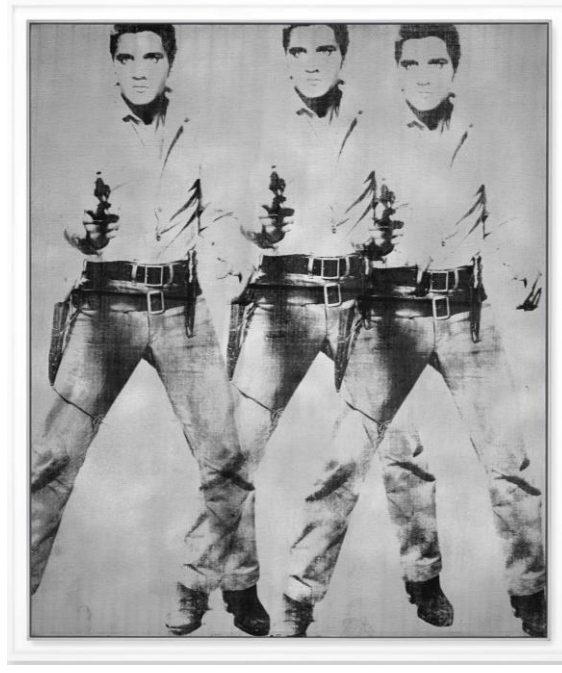
Görsel 7. Andy Warhol. Shadows, (Gölgeler). 1978-1979. <https://www.guggenheim.org/exhibition/andy-warhol-shadows>

Andy Warhol Gölgeler serisi ile günlük yaşamın ögesi olarak gölgeleri tasvir etmektedir. Bu seri ile gölgeye yönelimi hedeflemektedir. Gölgeyi imge olarak ele alıp, dünya ile benzerliğini sunmaktadır. Tuvallerde gölgenin yansımaları, gerçeğin kopyası ile sonsuz yeniden üretimi göstermektedir.



Görsel 8. Andy Warhol. Shadows, (Gölgeler). 1978-1979. <https://vmagazine.com/article/andy-warhols-shadows-returns-to-its-hometown/>

Sanatçı burada ışığı tasarlamak için gölgeye odaklanmaktadır. Sanatın sorunu olan algıya dönmektedir. Gölgenin de yeniden kurgulanarak üretilmesi ile ilişkilendirilmesinden örnek olarak gösterilmektedir.



Görsel 9. Andy Warhol. Triple Elvis, (Üçlü Elvis). 1963. <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/andy-warhol-1928-1987-triple-elvis-ferus-type-5846064-details.aspx>

Üçlü Elvis eseri birden fazla görüntünün üst üste gizlenmesini ve seri olarak görüntülenmesini göstermektedir. Elvis Presley sanki bir film şeridindeymiş gibi ve ileri geri hareket ediyormuş gibi görünmektedir.

Yayoi Kusama (1929): Feminist Sanat, Pop Sanat ve Minimalizm ile ilgili çalışmalar sürdüren çağdaş sanatçı ve yazardır. Resim, enstalasyon, happening, edebiyat ve sinema gibi sanat alanlarında eser ortaya koymuştur. Avangart sanatçılar arasında yer almaktadır.



Görsel 10. Yayoi Kusama. Dot Obsession - Love Transformed Into Dots, (Nokta Takıntısı - Aşk Noktalara Dönüştü). 2006. https://www.huffingtonpost.ca/entry/yayoi-kusama-dots-obsession-norway_n_3306139

Eserdeki yansımalar ışıklar ile birçok kez üretilerek odanın sonsuzluğa yayıldığı yanılsamasını yaratmaktadır. Işık ile kurulan sonsuzluk hissi ilişkilendirildiğinden araştırma dâhilinde örnek verilmektedir.



Görsel 11. Yayoi Kusama. Infinity Mirrored Room Aftermath of Obliteration of Eternity, (Sonsuzluğun Yok Edilmesinden Sonra Sonsuzluk Yansıtılmış Oda). 2019. <https://travelwirenews.com/bellagio-gallery-of-fine-art-extends-yayoi-kusama-exhibition-1298805/>

Kusama bu eserinde yansıtılan ışık ile kurguladığı etki katlanarak artmakta ve izleyicide sonsuzluk duygusunu oluşturmaktadır. Bu deneyimsel uygulamaların sanal alanlara olan ilginin artmasıyla önemini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Gerhard Richter (1932): Sanatçı görüntüler, baskılar, fotoğraflar ve cam şekiller ile ilgilenen uluslar arası Alman soyut bir ressamdır. Gerçekçi çalışmaları, soyut çizimleri, görüntülerin üst üste boyanmış fotoğrafları ile resim alanında çeşitli uğraşlar vermektedir.



Görsel 12. Gerhard Richter. Kitchen Chair, (Mutfak Sandalyesi). 1965. <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/household-icons-39/kitchen-chair-5615>

Sanatçı burada kendi fotoğrafladığı bir sandalyeyi tasvir etmektedir. Sandalyenin gölgesi ile oluşturduğu koyu renk ile sandalyenin görünür kılınmasını sağlayan ışık hedeflenmektedir. Günlük nesnelere konu alan eserler arasında görülmektedir. Bu çalışmada nesnenin gölge ile görünür kılınması açısından çalışmanın tartıştığı alan ile de paydaş bir düşünce içinde oluşu ile yer almaktadır.

Marilyn Levine (1935-2005): Deri el çantaları, giysiler ve evrak çantaları gibi görünen seramik sanat eserleri üretmektedir. Trompe-l'œil sanatıyla tanınan bir Kanadalı seramik sanatçısıdır. Funk sanat hareketiyle ilişkilendirilmektedir.

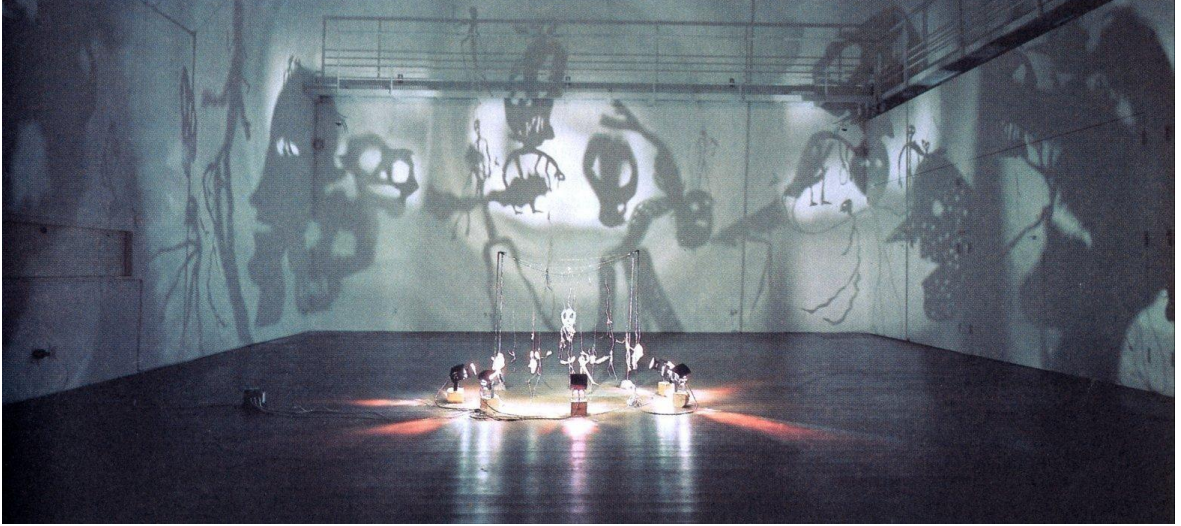


Görsel 13. Marilyn Levine. Steel Toe Boots, (Çelik Ayak Parmağı Çizmeleri). 1971.

<https://rhsanat.com/sanatci/kusursuz-bir-gerceklik-hissi-marilyn-levine/>

Sanatçı ilk bakışta gerçek izlenimi veren ancak incelendiğinde seramikten yapıldığı anlaşılan, illüzyon tekniğinin kullanıldığı eserler üretmektedir. Sanatçı gerçeklik hissi yaratma isteğinden dolayı seramik malzemesini tercih etmektedir. Heykellerindeki ortak objenin deri malzeme çalışması teması olması, zaman kavramının ele alınması ile ilişkilendirilmektedir. Sanatçının gerçekçi görünüm kazandırması ile izleyicinin algısında yanılsama yaratma çabası, araştırmanın gerçeklik üzerindeki tartışmasına örnek verilmektedir.

Christian Boltanski (1944): Fotoğraf enstalasyonları ve çağdaş Fransız Kavramsal tarzı ile tanınan fotoğrafçı, heykeltıraş, ressam ve film yapımcısıdır. Bellek ve geçicilik sanatçının temaları arasında büyük rol oynamaktadır. Yaşam ve ölüm arasındaki ilişkiyi eserlerinde sorgulamaktadır.

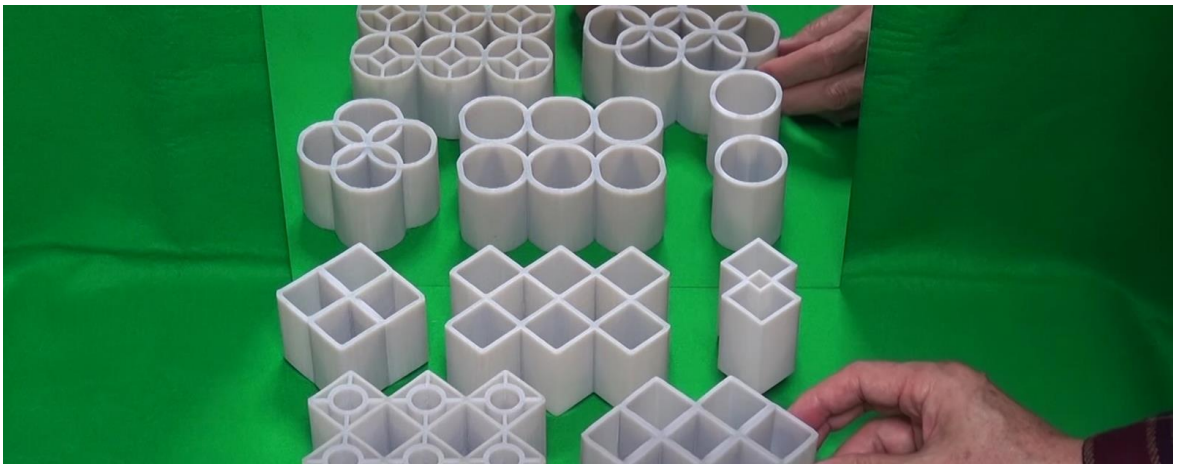


Görsel 14. Christian Boltanski. Théâtre D'ombr, (Gölge Tiyatrosu). 1984-2020.

<https://linhnguyen003.wixsite.com/nguyenartspastiques/fullscreen-page/comp-j6essdf1/9cbe03f6-e953-4334-92de-558df096bdba/8/%3Fi%3D8%26p%3Da5z88%26s%3Dstyle-jb2pz7iz>

Sanatçı, farklı şekil ve boyut imkânı sunan gölge ile ilgilenmektedir. Bu enstalasyonu ile izleyiciyi gözlemleyici bir ruh haline sokmaktadır. Ortaçağ ölüm danslarını hatırlatan geçici gösteriyi izleyicisine sunmaktadır. Bu eser, izleyici ile ilişkisinden dolayı çalışmanın da sorun edindiği bir alan olan izleyiciyi düşündürme üzerine paydaş olduğundan örnek olmaktadır.

Kokichi Sugihara (1948): Üç boyutlu optik illüzyonlarıyla bilinen Japon matematikçi ve sanatçıdır. Görüntü ile imkânsız nesnelere oluşturmaktadır.



Görsel 15. Kokichi Sugihara. Ambiguous Cylinder Illusion, (Belirsiz Silindir Yanılsaması). 2016.

<https://www.core77.com/posts/54410/How-That-Ambiguous-Cylinder-Illusion-Works>

Üç boyutlu nesnelerin doğrudan görünümü ile ayna görüntüleri oldukça farklı görünmektedir. Yanılsama durumunun devamı nesnelerin hareketi ile dahi algılanamamaktadır. Bu durum araştırmada problem edinen aynanın görüntü ile ilişkilendirildiği için örnek verilmektedir.

Osman Dinç (1948): Sanatçı ahşap ve metal malzemeyi değerlendirerek, kavramsal görüşler doğrultusunda eserlerini oluşturmaktadır. Araştırma ile ilişkilendirilen ışık, gölge eserleri örnek verilmektedir.



Görsel 16. Osman Dinç. Cemşit'ten Promethe. 1996. <http://osmandinc.net/tr/goster.php?id=254>



Görsel 17. Osman Dinç. Her Işık Kendi Karanlığını Aydınlatır. 1986.
<http://osmandinc.net/tr/goster.php?id=81>

Char Davies (1954): Sanatçı, sürükleyici sanal gerçeklik eserleri ile bilinen bir Kanadalı çağdaş sanatçıdır. Sanatçının gösterilen eseri bir videodur. Üç boyutlu görüntü ve seslerin

başa takılan bir ekran ile katılımcı yönlendirilmektedir. Nefes alma ve dengeye dayanan, gerçek zamanlı izleme ile sürükleyici, etkileşimli bir sanal gerçeklik ortamı kurulmaktadır. Eserde, beden dünya arasındaki algısal etkileşimi keşfetmek için bir alan oluşturulmaktadır. Düşünülmesi sağlanan algı alanı, araştırmanın da üzerinde durduğu alan olduğundan örnek verilmektedir.



Görsel 18. Char Davies. Osmose, (Osmoz). 1995. http://www.immersence.com/osmose/os_treepond.html

Cornelia Parker (1956): Heykel ve yerleştirme sanatları ile tanınan İngiliz görsel sanatçı, bunların yanı sıra çizim, fotoğraf, film ve video alanlarında da çalışmaları bulunmaktadır. Çeşitli ortamlarda çalışan sanatçı eserlerinde gündelik nesnelere katmanlı, kırılmış veya yeni yapıya dönüştürülmüş birleşmeleri ile beklenmedik ve etkili senaryolar oluşturmaktadır. Sürekli karşılaşılan gölge gibi gündelik nesnelere yeniden düzenlemesi ile çalışmada yer almaktadır.



Görsel 19. Cornelia Parker. Cold Dark Matter: An Exploded View, (Soğuk Karanlık Madde: Patlatılmış Bir Görünüm). 1991-2020. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/parker-cold-dark-matter-an-exploded-view-t06949>

Patlama anında tek bir ampulü çevreleyen bir bahçe kulübesi tasvir edilmektedir. Sanatçı, çalışmalarını karanlık mizahi ve ironik olarak tanımlamaktadır. Marcel Duchamp'tan ilham aldığını dile getirmektedir.



Görsel 20. Cornelia Parker. Neither From Nor Towards, (Ne Kimden Ne Doğru). 1992.
<https://orielmyrddingallery.co.uk/event/cornelia-parker-neither-from-nor-towards/>

Sanatçı, bu eserinde aşınmış bir evin tuğla kalıntılarını askıya alarak göstermektedir. Çalışması bir anı tasvir etmektedir. Önceki yaşamı yankılayan ve zamanı ele aldığı bu çalışmada sanatçının şiirsel bir etkiyle yeniden yorumladığı görülmektedir.

Fabrizio Corneli (1958): Eserlerinde ışığı kullanan iç mekân ve dış mekân çalışmaları bulunan İtalyan bir sanatçıdır. Işık, gölge oyunlarında ışığın geliş açılarını kullanarak duyular ile algılanan eserler üretmektedir. Çalışmalarında beden, son ve öz gibi alanlar üzerinde duran gerçeklik ile illüzyonlar oluşturmaktadır.

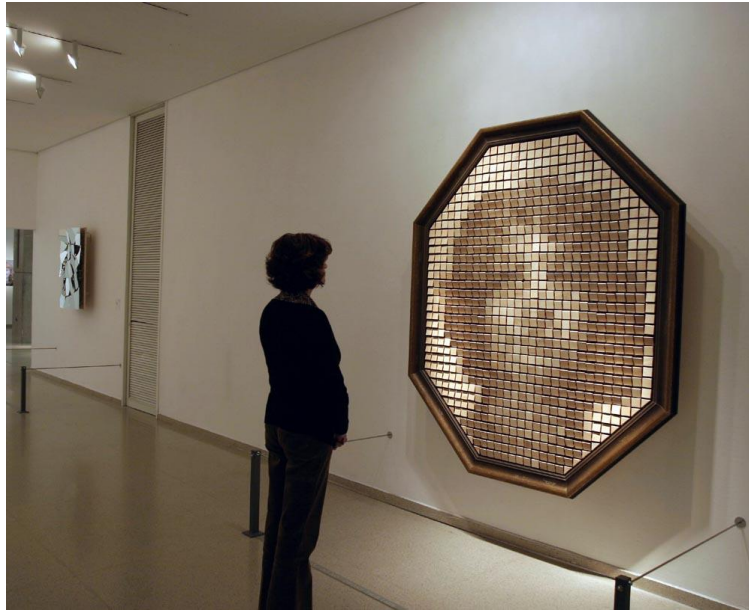


Görsel 21. Fabrizio Corneli. AMA (ore 14,30), (AMA (saat 14,30)). 2011.

<http://fabriziocorneli.net/portfolio-archive/ama/>

Sanatçı, eserinin tamamlanması için ışığı kullanmıştır. Burada harflerin oluşumu için gerekli olan gölgeler araştırmanın sorun edindiği dil ile ilgili alana da örnek olmaktadır.

Daniel Rozin (1961): Dijital sanat alanında eserler üreten interaktif bir sanatçıdır. İzleyicinin varlığını değiştirmek ve bakış açısını değiştirmek adına heykeller oluşturmaktadır.



Görsel 22. Daniel Rozin. Wooden Mirror, (Ahşap Ayna). 1999.

<http://www.smoothware.com/danny/woodenmirror.html>

Sanatçının, inşa ettiği ilk mekanik ayna olma özelliği taşıyan eseri olmaktadır. İzleyicinin gölgesini okuyarak görüntüsünü ayna gibi gösteren bir eserdir. Dijital olan bu yapıtta kullanılan ağaç malzeme ile dijitalin ve fizikselin aralarındaki soyut kavramların çizgilerini araştırmaktadır. Doğal olan ile yapay olanın açıklanması ya da birlikteliği üzerinden bu eser çalışmada örnek gösterilmektedir.

Olafur Eliasson (1967): Sanatçı, ışık gibi temel malzemeleri kullanarak heykeller ve enstalasyonlar üretmektedir. Eserleri izleyicinin de katıldığı mekânsal etkiler oluşturmaktadır. Mekânı somutlaştırarak gerçekten hissedilmesini sağlamaktadır. Görüntülenen her eser, farklı şekilde deneyimlenebilir ve yorumlanabilir olması ile çalışmaya örnek gösterilmektedir.



Görsel 23. Olafur Eliasson. Red Emotional Globe, (Kırmızı Duygusal Küre). 2010.
<https://www.istanbulmodern.org/en/collection/photography-collection/5?t=3&id=1050>

Tokuju Yoshioka (1967): Tasarım, mimarlık ve çağdaş sanat alanlarında aktif olarak çalışmaktadır. Sanatçının ışık ve doğa ile ilgili uluslararası alanda çalışmaları bulunmaktadır.



Görsel 24. Tokuju Yoshioka ve Claudio Luti. The Invisibles, (Görünmezler). 2010.

<https://www.wallpaper.com/design/tokuju-yoshioka-reveals-his-striking-invisibles-collection-of-furniture-for-kartell>

Claudio Luti ve Tokuju Yoshioka birlikte duyu, rüzgâr ve ışık gibi görünmez unsurları ele aldıkları bir çalışma üretmişlerdir. Nesnenin varlığını ortadan kaldıran bu eser çalışmada ele alınan nesnesizlikle ilişkilendirildiğinden örnek verilmektedir.

Kumi Yamashita (1968): Japon sanatçı hem ışığı hem gölgeyi şekillendirerek eserler üretmektedir. Tek veya birçok nesne ile kurguladığı alanlara ışığı yerleştirerek eserlerini tamamlamaktadır.



Görsel 25. Kumi Yamashita. Fragments, (Kokular). 2009. <http://kumiyamashita.com/light-shadow>

Random International: Florian Ortkrass (1975) ve Hannes Koch'un (1975) 2005 yılında kurdukları Londra merkezli bir sanat topluluğudur. Post-dijital çağda kimlik ve özerkliğin yönlerini sorgulayan grubun çalışması aktif katılıma davet etmektedir.

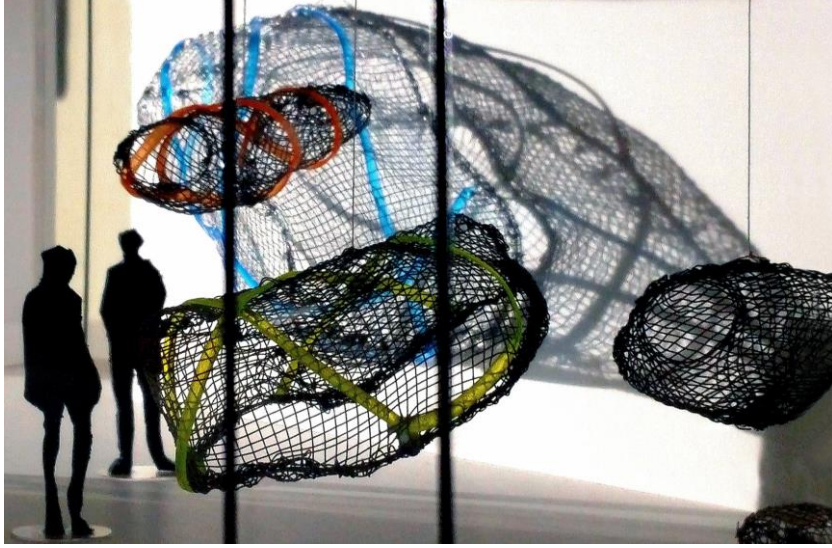


Görsel 26. Random International. Rain Room, (Yağmur Odası). 2012.
<https://www.lacma.org/art/exhibition/rain-room>

Bu çalışmada insan vücudunun tespit edildiği her yerde duraklayan, sürekli düşen suyun sürükleyici bir ortamıdır. Kurulum, ziyaretçilere yağmuru kontrol etme yeteneği gibi

imkânsız görülen şeyleri deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Çalışma günlük yaşamdan bir süreliğine uzaklaştırarak, duyarlı bir ilişki içinde duyusal yansıma fırsatı sunmaktadır. İnsan deneyimlerinin sorgulandığı ve bunlara meydan okumaya yönelik deneyimler yaratma fikriyle bu çalışma ile de tartışma alanları örtüştüğünden örnek olarak yer almaktadır.

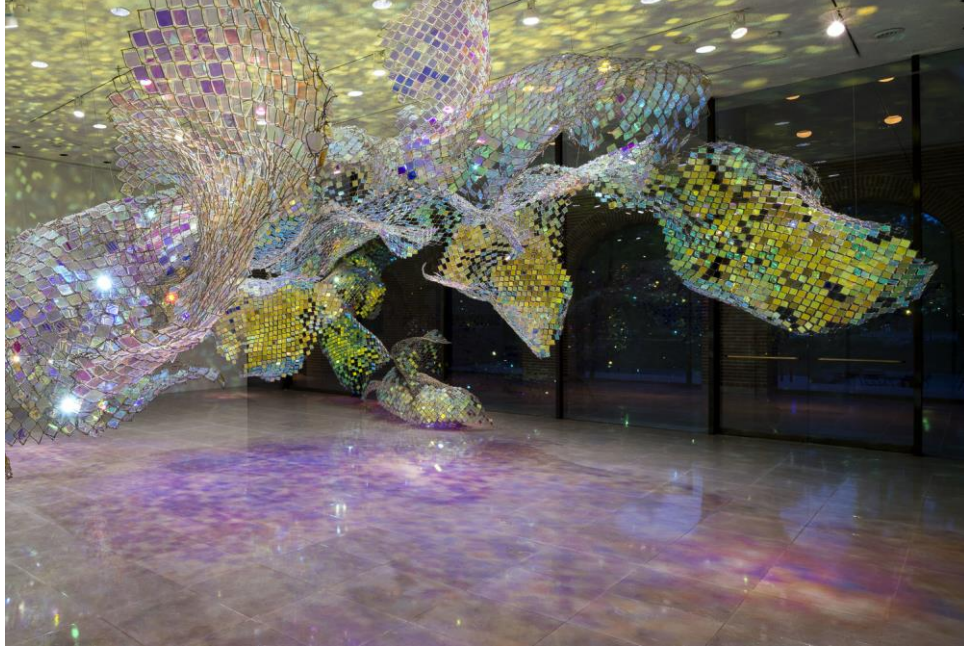
Soo Sunny Park (1975): Çalışmalarında heykelsi bir malzeme olan ışığı kullanmaktadır. Algı, nesnelere ve gölge alanlarını genişletmek için keşfederek yeniden yapılandırmaktadır. Sanatçının eserlerinde kullandığı ışık kendi başına bir şey olmamakta ve görsel farkındalığa aracı bir konumda yer almaktadır. Yalnızca formun görülmesini sağlayan bir araç olmamakla beraber sanat eserinin bir parçasıdır. Işık ile gölgeler tamamlandığında heykeli oluşturmaktadır. Eser gölgenin, nesne üzerindeki etkisi ve bir arada kullanımı ile örnek gösterilmektedir.



Görsel 27. Soo Sunny Park. Bio Lath, (Biyo Çıta). 2017. https://format-com-cld-res.cloudinary.com/image/private/s--6Ot8p31W--/c_limit,g_center,h_65535,w_2500/fl_keep_ipct.progressive,q_95/v1/15234f4b3e7f96147f0f35dfde2edd00/2017-01-10_BioLathModel2_16_09_15.jpg



Görsel 28. Soo Sunny Park, SSVT Vapor Slide (SSVT Buhar Kayması), 2007. <https://www.soosunnypark.com/14909-ssvt-vapor-slide>



Görsel 29. Soo Sunny Park. Unwoven Light, (Dokunmamış Işık). 2013. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5460e801e4b0f88a2c19e66d/1431377044190-E1N3WGADZZB973MOAWJX/ke17ZwdGBToddI8pDm48kEt_v2EX9GtAJgLtqLXX-3J7gQa3H78H3Y0txjaiv_ofDoOvxcdMmMKkDsyUqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C789l0gmXcXvEVFTLbYX9CdVcGe6CRawwjMbRFT4hbu0QnHz9xuVto2nJwMxrL2rUquKQ0A/Thumbnail_SooSunnyPark.jpg?format=1500w

Zimoun (1977): Sanatçı basit ve işlevsel bileşenleri kullanmaktadır. Mimari olarak düşünülmüş ses platformları oluşturmaktadır. Malzemelerin takıntılı bir göstergesi olan eserler Modernizmin düzenli kalıplarının kaotik güçlerini gerginlik ile ifade etmektedir. Eserde kullanılan ışık ile odaya yayılan gölge mekan ile ilişkilendirildiğinden örnek olmaktadır.



Görsel 30. Zimoun. 361 Prepared Dc-Motors, Filler Wire 1.0mm, (361 Hazırlanmış Dc- Motor, Doldurma Teli 1.0mm). 2010.

https://www.google.com/search?q=zimoun+artist+361&safe=strict&rlz=1C1NHXL_trTR731TR731&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNSZA_s5JQkrS6WZtZUCtaPiXIWx-1577486868114&source=Int&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwjfp6XD9NbmAhUR_RQKHVfHBRMQpwUIJA&biw=1366&bih=608&dpr=1#imgrc=qv07Cd-iu5P0xM:

Berndnaut Smilde (1978): Hollandalı görsel sanatçıdır. Nimbus projesi ile sanatçı su buharı, duman ve aydınlatma kullanarak farklı mekânlarda bulutları görüntünün sınırsızlaşan boyutunu yaratmaktadır. Sanatçının heykelleri kısa süreli varlık anlarına sahip olduklarından fotoğraflanmaktadır. Baudrillard bu durumu “suda yansıyan görüntüsünü izleyen Narcissus’tan bu yana, gerçekliği yaşandığı anda tüm o canlılığıyla hemen o an kaydedebilme düşü bugünlere kadar sürüp gelmiştir. Gerçeği dondurabilmek amacıyla kaydetmek. Kaydedilmiş ölü ikizini saklamak” olarak açıklamaktadır (Baudrillard, 2018, s. 145). Baudrillard’ın fotoğraf ile ilgili olarak bu konuda söyledikleri eserin fotoğraflanma amacı ile benzerlik göstermektedir. Fotoğraf ile belli bir anda, belli bir yerde var olanın sürekli hale getirilmesi söz konusudur. Fotoğraf burada artık yok olanın belgesi olarak işlev görmektedir. Araştırmanın gölge kavramında ki kısa süreli, anlık olma özelliği ile benzerlik içerdiğinden çalışmada örnek olarak yer almaktadır.



Görsel 31. Berndnaut Smilde. Nimbus D'aspremont. 2012.
<https://www.ronchinigallery.com/artists/berndnaut-smilde/>

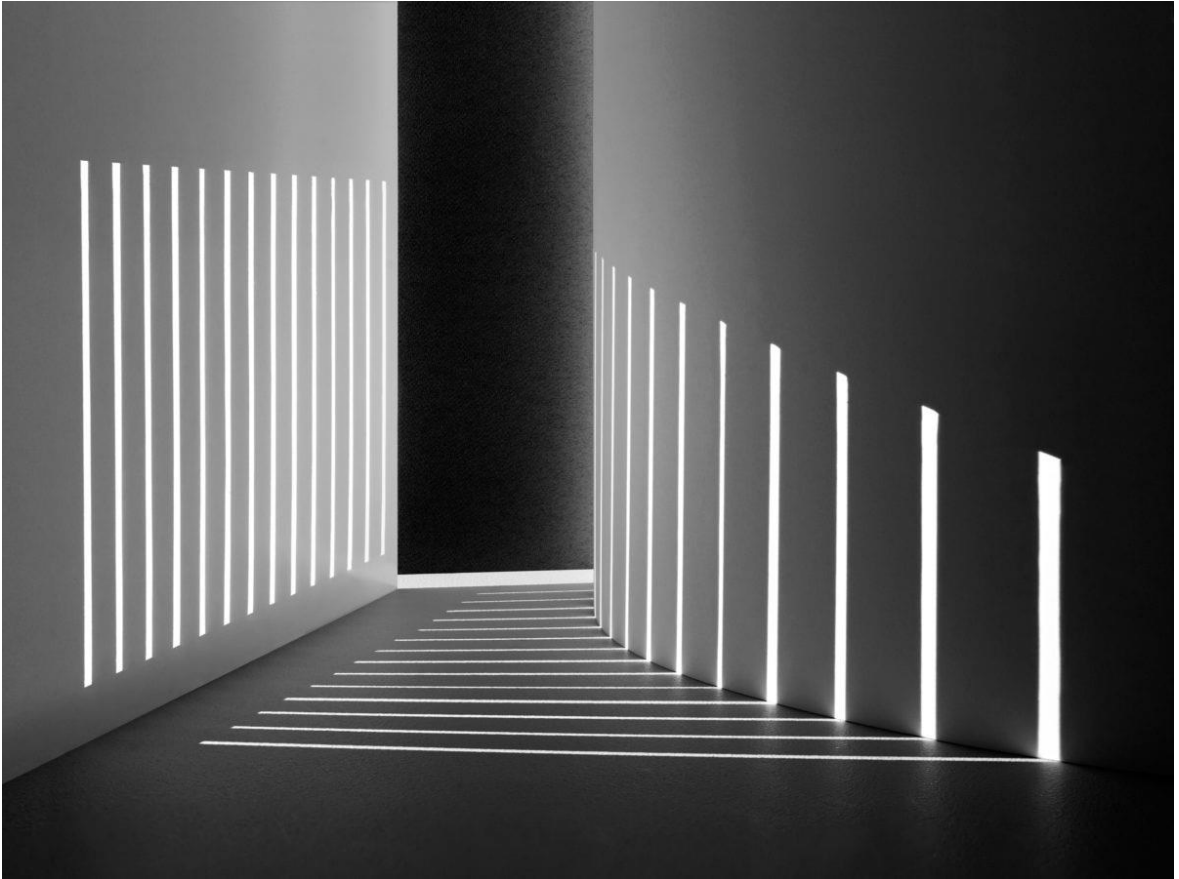
Adrien Mondot (1979), Claire Bardainne (1978): 2004'ten beri dijital sanat alanında eserler üretmektedirler. Gerçeklik ve sanallığı ilişkilendiren performanslar ve sergiler düzenlemektedirler. Çağdaş araçlar kullanarak, hayal gücünü aracı kullanarak oyun ve hazza dayalı görsel bir dil ile insan ve bedene odaklanmaktadır.



Görsel 32. Claire B. Adrien M. Mirages and Miracles, (Seraplar ve Mucizeler). 2017.
https://www.google.com/search?q=Mirages+and+Miracles&safe=strict&rlz=1C1NHXL_trTR731TR731&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNQKJGj501eb7zm2EG1-i6yLPuJ37w:1577488021764&source=Int&tbs=isz:l&sa=X&ved=0ahUKEwjOwrLp-NbmAhWCGewKHafgB9gQpwUIJA&biw=1366&bih=608&dpr=1#imgrc=-5F315eRFy0N-M:

Mirages & Miracles teknoloji ile deneyime odaklanan artırılmış bir gerçeklik sergisidir. Bir şeyi canlı yapan nedir sorusunu sordurarak gerçekliğe yanıt aratmaktadır. Çalışmada artırılmış gerçeklik ile uygulamalar ortaya konmaktadır. Gerçek olan ile sahte olan arasındaki çizgi bulanıklaşmaktadır. Çalışma dâhilinde gerçek olanın sanal olan ile açıklanması bu çalışmanın örnek gösterilmesine neden olmaktadır. Sergide yaşanan gözlerde güvensizlik ile araştırmada görme duyusunun zayıflığı ilişkilendirilmektedir.

Owen Gildersleeve: Sanatçı ışık ve gölge kullanımı ile grafik tasarımlarını hayata geçiren illüstratördür. Shadow Spaces projesi ile uzay, form, ışık ve gölge ilişkilerini incelediği bir kişisel serisidir. Her formu şekillendirmek için ışığı harita gibi kullanarak kendine kâğıt alanı oluşturmaktadır. Geometrik formların ışık ile tamamlandığı görüntüler, araştırmanın sorun edindiği kısımlara örnek olabilmektedir.



Görsel 33. Owen Gildersleeve. Shadow Spaces, (Gölge Uzayları). 2017.

<https://owengildersleeve.com/showcase/shadow-spaces>

Louvre Abu Dabi Müzesi: Birleşik Arap Emirlikleri'nin Abu Dabi şehrinde bulunan, Jean Nouvel tarafından tasarlanmış olan bir sanat müzesidir. Işık ve gölgenin şekillendirilerek mekâna yayılması ile oluşturulan mimari bir örnek olarak çalışmada yer almaktadır.



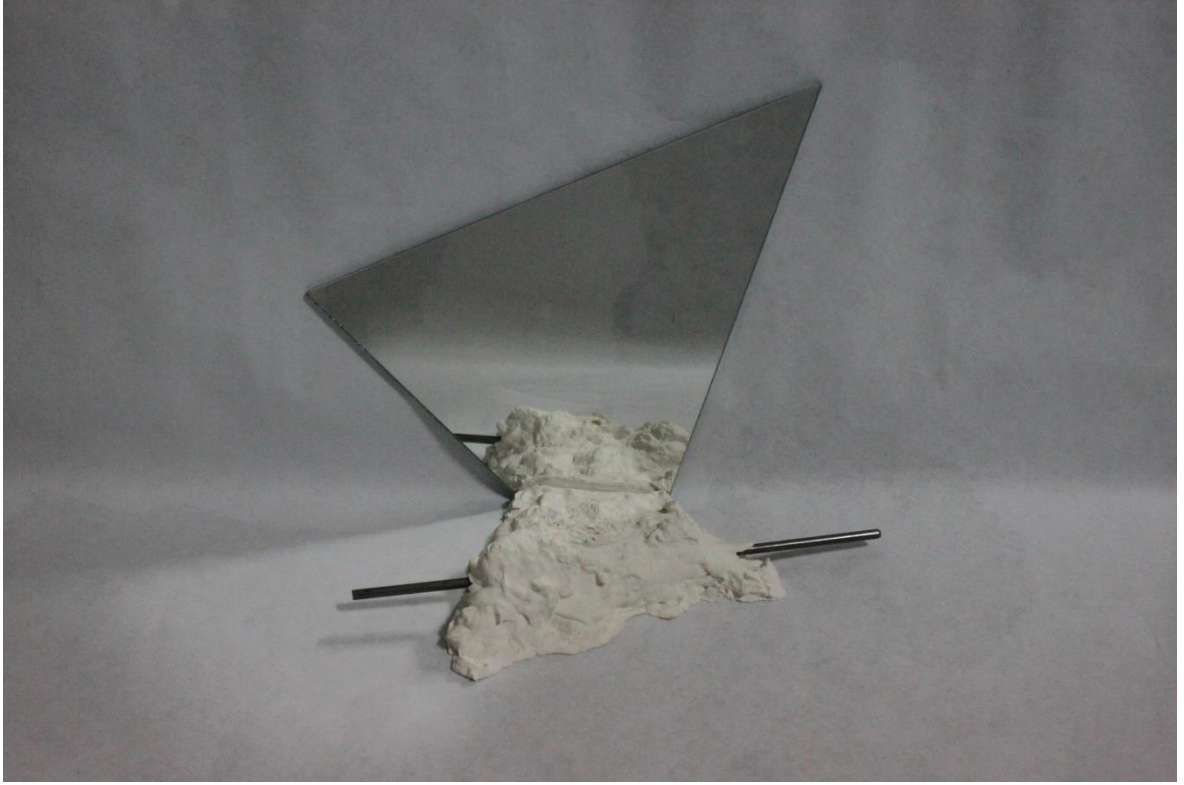
Görsel 34. Jean Nouvel. Louvre Abu Dabi Müzesi, (Louvre Abu Dhabi Museum). 2017.
<https://www.archdaily.com/298058/the-louvre-abu-dhabi-museum-ateliers-jean-nouvel>

3. BÖLÜM

GÖLGE KAVRAMI DÂHİLİNDE YAPITLAR ÜZERİNDEN AÇIKLAMALAR

Gölgenin burada çeşitli kavramlar, akımlar doğrultusundaki değerlendirilmesinden sonra ele alınan anlamı ile uygulamalar yapılmıştır. Eser açıklamalarında eser bilgisinin devamı niteliğinde ilişkilendirilen gölgenin oluşumu ve içerdiği düşünülen kavramlarla açıklanarak benzerlik gösteren eser örneklerine yer verilmektedir. Eserlerin ilk olarak atıfta bulunduğu Platon'un mağara alegorisi ile benzetmesi, gölgenin gerçeğe yönlendirmesi sonucu ile benzerlik göstermektedir. Araştırmanın dayanağında olduğu gibi aldatıcı bir gölge olmamakla beraber düşündürücü bir yönlendirme sağlaması amaçlanmaktadır. Eserlerin genelinde amaç, bir şey anlatmak yerine izleyicide bir şey uyandırmak üzerine durmaktadır. Bu amaç seçilen malzemelerle, ışık-gölge düzenlemelerinde oluşturulan mekânda, gösterilmek istenen görüntü, söylemsel çabanın varlık kazandırılıp izleyiciye de bir alan açması hedeflenmektedir. Destekleyici nitelikte olduğu düşünülen, eserlerdeki beyaz renk hakimiyeti kontursuzluk amacı ile kullanılmaktadır. Biçimsel arayış ifadesi olarak kurgulanan şey, biçim üretmekten kaçınmanın da bir biçim olduğunu ve eserlerin bütününde de etki gösterdiğini açıklamaktadır. Burada bir kurgunun, gölge oyunu oyuncularının izleyicilerine söylemek istediklerini fısıldamaktadırlar. Eserlerin her birinin kendini tanımlayan sahneleri bulunmaktadır. Bu tanımlamalar ile eserler üzerinde belli okumalar yapılması mümkün olmaktadır.

3.1. Kişisel Uygulamalar



Görsel 35. Buse Çalpan. Gerçek mi Görüntünün, Görüntü mü Gerçeğin Yansımasıdır? 2020. (Serbest Şekillendirme, 16,5x14x4 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Üzerinde yaşanan dünyanın insanlara sorgulattığı pek çok şey bulunur. Bunlar arasında gerçeklik fikri de düşünürlere tartışma alanı açmaktadır. Gerçek olma ya da olmama haline karar vermede, bilimin sunduğu net ifadeler sanatta birçok karşılık bulmaktadır. Bilimsel olarak gerçeklik Freud'un kuramında oyun ile bağdaştırılmaktadır. Beraberinde yaşamın ilk dönemleri olan bu süreçte gerçeklik kuramı yaşam boyunca tartışma alanı yaratacağı fikrini düşündürmektedir. Sanatsal olarak gerçeği duyumsanan o ana aitliği ile ele alan Happening akımı, teatral doğası ile senaryo dâhilinde olmadan yapılan bir çeşit sanatsal etkinliktir. Bilimde ve sanattaki örneklendirmelerden sonra eserdeki gerçeklik tartışması incelenmektedir. Eserde duyu organlarının herhangi biriyle algılanabilen bir varlığın gerçek olması karşıtlığının sorusunu ortaya atmaktadır. Ayrıca algının gerçeklikteki önemini de vurgulamaktadır. Duyularla algılanamayan bir varlık olabilir mi? Varsa bu gerçek değil midir? gibi. “Sorulması gereken soruyu belki de yalnızca bir ayna sorabilir, yani gerçek mi görüntünün, yoksa görüntü mü gerçeğin bir yansımasıdır” (Baudrillard, 2018, s. 188)?



Görsel 36. Görsel 35'in kesiti

Ayna kelime anlamları arasında “ışığı yansıtan, varlıkların görüntüsünü veren [...]” ve “Karagöz oyununda perde” olarak tanımlanmaktadır (TDK). Geleneksel gölge oyunu kültürün önemli aktarımlarındandır. Yüzyıllar öncesinde ortaya çıkmış, toplumu eğlendirirken düşündüren bir rol oynamıştır. Karagöz ve Hacivat gölge oyunlarının kurgusu temelinde böyle bir problem edinilmiş olabileceği merak uyandırmaktadır. Oyundaki perde rolü ile anlatılmak istenenlerin paravana aktarılması söz konusudur. Yani gerçek olanın varlığı bir çeşit aktarılma yolu ile mümkün olmaktadır. Ayna ile de aslında görüntülenen sonsuz gerçekliğin birbirini takip eden ve var olmasının birliktelik ile olması mümkün hale gelen şey olma durumu söz konusudur.



Görsel 37. Canan Tolon. Colony 2, (Koloni 2). 2008. <https://www.architectureoflife.net/canan-tolon-ve-pigment-petrol/>

İstanbul Modern’de Canan Tolon’un 6 Eylül - 2 Şubat 2020 tarihleri arasında gerçekleşen ‘Sen Söyle’ adlı sergisi için küratör Levent Çalıköğlü’nun açıklamasında, çalışmalarının merkezini, kendisini sürekli yenileyen doğa ve kültürel girişim olarak mimarlığın bıraktığı izlerin oluşturduğunu, her iki varoluşun birbiri üzerindeki etkisini, birbirlerine gösterdikleri direnç ve karşılaşmalarından doğan çelişki ve sonuçlar etrafında düşünsel ve görsel bir dünya tasarladığını, izleyicisini gördüğü imgelerin gerçek mi yoksa yanılsama mı olduğu konusunda ikircikliğe iten, fotoğraf mı yoksa resim mi sorusunu canlı tutan deneysel çalışmaları her zaman için yaşam ve ölüm arasındaki sınırı akla getirdiği şeklinde açıklamaktadır. Canan Tolon’un sergide kullandığı aynaların verdiği devam ediyormuş hissi araştırmada yer alan eserle paydaş bir ele alış tutumu sergilemektedir.

Fransız postmodern teorisyen Jean Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon kitabında bu durumu kavramların iletişim araçlarından insanlara ulaşarak teknolojinin derinlemesine düşünmeyi ortadan kaldırmasını ve aracı konumdan başlı başına kendilik haline dönüşmesi ile açıklamaktadır. Bu yönlendirme ile birey pasif olarak konumlandırılmaktadır.

Baudrillard için birey yaşadığı simülasyon evreninin içindeki sanal görüntülerle birlikte simülakrların içine hapsolmuş durumdadır. Birey bu durumda yapaylık ile gerçeklik arasındaki bağı yitirmektedir. Pasifleşen birey teknolojinin ortaya çıkardığı sanal gerçeklikler ile şekillendirilmektedir. Jean Baudrillard bu durumu simulakr, simülasyon ve hipergerçeklik kavramları ile açıklamaktadır. Eserde ayna ile manipüle edilen gerçek nesnenin ortaya çıkardığı, gerçeklik ile kurgunun iç içe geçtiği hipergerçeklik izleyicisi tarafından tartışılmaktadır.



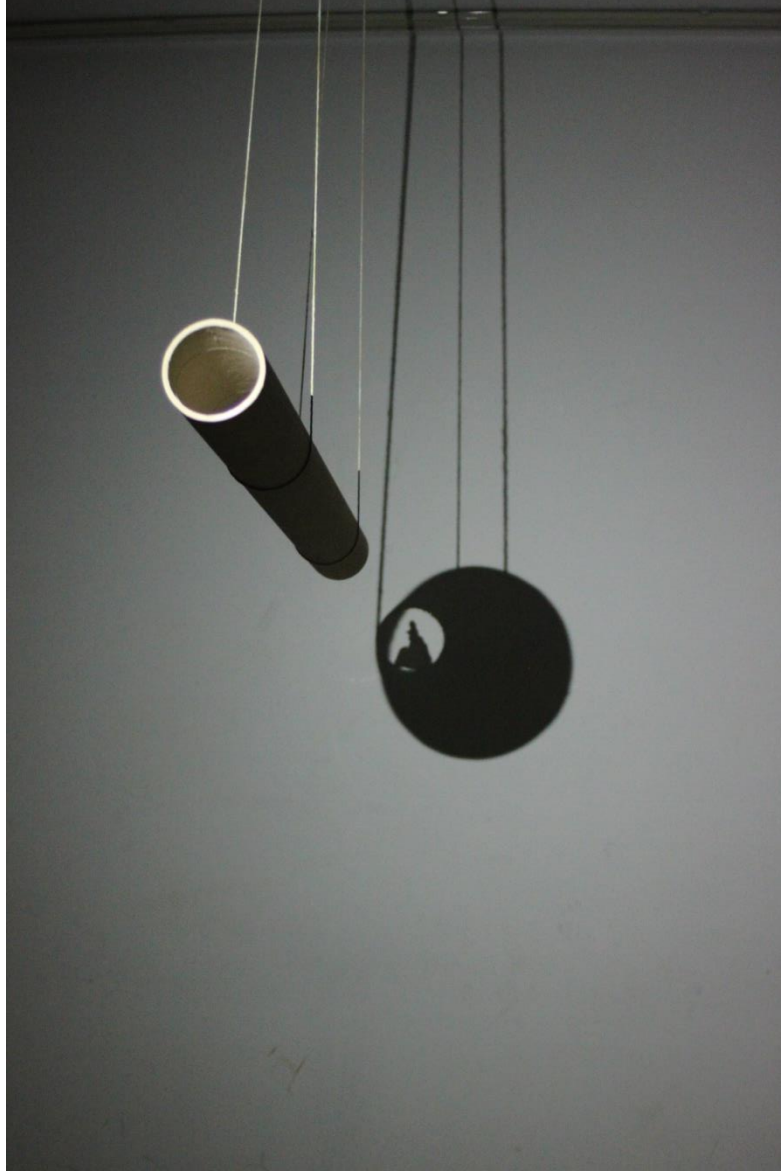
Görsel 38. Buse Çalpan. Işıksız Gölge. 2020. (Elle Şekillendirme, 24x6x55 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Eserde izleyicinin gölge deneyiminin, içinde bulunduğu bağlamın ötesindeki bulanık alanlara geçmesi engellenmektedir. Çizim ile oluşturulan gölge izleyiciyi yönlendirmektedir. Burada izleyiciyi yönlendiren çizgiler Saussure'nin gösterge; gösteren, gösterilen terimlerine benzetilmektedir. “(III. ders dizisinin (1910-11) sonunda yine bu arayışın sonucu olarak *signe* (gösterge), *signifiant* (gösteren) ve *signifié* (gösterilen) terimlerini ortaya atacak, 1916 metninin yayıncıları bu terimleri benimseyerek, bütün metne yaymaya çalışacaktır)” (Saussure, 2014, s. 110). Bu durum metni tanımlamak için başvurulan bir sistem olarak düşünülebilmektedir. Sözcüğün karşılığı olan bir gösterge burada çizim olarak yer almaktadır. Dilin ve çizimin ortak elemanı olan çizgi burada rol oynamaktadır. Dili oluşturan çizgiselliğin içerdiği anlamlar burada yer değiştirerek çizimde bulunmaktadır. Dil yetisi düşünceye yer açmak için sona ermektedir. Dilin ögesi olan çizgi kendi tanımı ile birlikte gelerek gölge oluşumunda ışığa ihtiyaç duymamaktadır. (Çizgiselliğin ögesi olduğu Op Art optik resim olarak da bilinen 1960'ların bir resim akımıdır.)



Görsel 39. Ayşe Erkmen. Am Haus, (Evde). 1994. <http://ayseerkmen.com/search>

Ayşe Erkmen bu çalışma çizgilerin bir araya getirdiği gösterge ile ilişkilendirilebilmektedir. Kelimelerin açtığı bu alan eserde gösterge olarak dilin kullanımı ile ilgilidir. Ayşe Erkmen'in bu eserinde dilin '-mişli' zaman ekleri ile anlatılabilen zengin alanı gösterilmektedir. Eser dil ile gerçekleştirilen bir gösterge durumunu da içermektedir. Bu bağlamda eser, dilin farklı, doğrudan kullanımı ile sanat çalışma raporunun alanını zenginleştirmektedir. Diğer bakış açısının yansıtıldığı bir örnek olma niteliği taşımaktadır.



Görsel 40. Buse Çalpan. Nesneyi Görmek. 2020. (Elle Şekillendirme, 4,5x2x6 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Gölgesi olan nesnenin, biçimsel olarak görülmesi engellenmese de birçok açıdan kolay kavranabilir olmaması izleyicisine kendini aratmaktadır. Burada tam anlamıyla kavranamayan, kolayca kendini ifade etmeyen bir tavrı sergileyen eserin amacı izleyicisinde merak uyandırmaktır. Nesnelere görünebilir kılan ışık kaynağı çok eski zamanlardan beri gözlenmektedir. Bu konu ile ilgili Ron Burnett kitabında şu şekilde bahsetmektedir.

Görme ve ışık arasında doğal bir bağ vardır. 'Aydınlanma'nın keşif ve öğrenme ile, hakikat, söylem, bilim ve dini birbirleriyle daha üretken ilişkiler içine sokmanın yeni yollarıyla ilgili olması rastlantı değildir. Işık on beşinci ve on altıncı yüzyıllarda, en az

gözlerin kendisi kadar gizemliydi, fiziksel bir etkinin ortada basit bir neden-sonuç ilişkisi olmaksızın zuhur ediverişi olarak görülüyordu (Park 1997, 237) (Burnett, 2007, s. 41).

Görme ve ışık arasındaki ilişki birlikte yürütülmektedir. Işık “cisimleri görmeyi, renkleri ayırt etmeyi sağlayan fiziksel enerji [...]” olarak tanımlanmaktadır (TDK). Işığın görülmede sağladığı kolaylık üzerine olan duruma karşı zıtlık sağlanarak eserde ışığın kolay göstermemesi sağlanmıştır. Belli bir noktada ışığın nesne üzerine vuran yerlerinde bize görülebilir kolaylık sağlamak yerine, görme algımızı zorlaştırıcı nitelikte olması bu durumu desteklemektedir. Bu durumda gerçekleşen nesnenin kavranmasındaki zorluk gölge ile tanımlanmaktadır. Gölge için Önay Sözer “... gölgenin bir anlamı ... ışıktır” şeklinde tanımlama yapmaktadır (Sözer, 2019, s. 33). Eserde ışık ile nesne arasındaki mesafe kısa tutularak sağlanan zıtlık gölgede boyut algısıyla mekânda yerini almaktadır. “Gölgenin vurduğu yüzey, ışıkla gölgenin oynadıkları iletişim oyununun alanıdır” (Sözer, 2019, s. 33). Brezilyalı heykeltıraş Nele Azevedo, “Erime Adamlar” enstalasyonu ile küresel ısınmada farkındalık yaratacak şekilde tasarladığı eserinde, küresel ısınma ile doğrudan ilgili malzeme seçimi etkili olmaktadır.



Görsel 41. Görsel 40'ın kesiti



Görsel 42. Nele Azevedo. Melting Men, (Erime Erkekler). 2005.

<https://leeishun.wordpress.com/2014/05/15/melting-figure-nele-azevedo/>

Gölge oluşumu için ışık kullanımı bu eserdeki malzeme seçimi ile benzerlik göstermektedir. Nesne ile oluşturulan gölgede boyut çarpıcı bir etki olarak oluşturulmuş ve dikkat çekilmek istenen kavram üzerine odaklanması hedeflenmiştir. Gölgenin nesnesinden farklı olarak mekânda kendine ait bir şekilde izleyici ile karşılaşması bulunmaktadır.



Görsel 43. Buse Çalpan. Havadaki Leke. 2020. (Elle Şekillendirme, 28x22x38 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Sanatın duyular ile algılanan bir etkinlik olduğunu, Moissei Kagan “Sanat, gözle görülen, kulakla işitilen şeyler yoluyla, insan ruhunun görülmez, işitilmez dünyasına iner; varlığı duysal olarak algılama biçimleri yoluyla insanoğlu yaşamının manevi kapsamına giren yaşantıyı, anlayışı verir” şeklinde açıklamaktadır (Kagan, 1993, s. 253). Göz belli boyutta gördüğü şeyleri ayırt edebilmektedir ve algılayabilmek için nesnelere birleştirme, ayırıştırma, eritme, odaklama gibi durumlar uygularken lekesel bir değere dönüştürmektedir. Leke burada yüzeydeki belirlenen alanı tanımlamaktadır. Bu alan ışık, gölge, boşluk, zıtlık, uzaklık, yakınlık, yön, mesafe, boyut, mekan, perspektif ve zaman gibi çalışmaların geneli ile ilgili araştırma doğrultusunda belirlenen lekenin de ifade tekniği olmaktadır. Nesnenin lekesel görüntü olarak algılanması duyularla olmaktadır ki L. F. Hodgden “leke, tamamen algısal bir görüntü anlatım ögesidir” şeklinde açıklama yapmaktadır. Bu eserde görme duyusu ile lekesel ifadenin sanata aktarımı nesnenin lekeselliği ile olmaktadır.

Deleuze'nin belirttiği gibi sanat kavram üretmeyen duyu üreten bir şeydir. Burada nesne şeye göre daha kararlı bir ifade olmaktadır. Nesnenin buradaki bilgisi izleyiciye algı yolu ile ulaşmaktadır ki beş duyu organından sadece görme duyusunun bilgisi açıklanabilmektedir. Algılanan formun varlığı ile ilgili alanın kavranmış olunması düşünülerek sorgulamayı tercih etmemek muhtemeldir fakat çalışmanın problem edindiği alanda tam bu alanların sorgulanması ile gerçekleşmektedir. 19. ODTÜ Sanat etkinlikleri kapsamında Ali Akay sunumunda “Nesnenin varlığı formla ilgilidir” cümlesini ifade eder. Görülen soyut formun içerdiği bilgi lekesel olup izleyicisine kendini okutmaktadır. Bu bilgi aktarımı Heidegger'ın ‘bilim düşünemez’ fikrini sanatta bilgi aktarımının düşünülerek okunması olarak ifade etmektedir. Eserdeki bilginin duyularla düşünülerek aktarılması resim sanatı ile ilişkilendirildiğinde inform'un, ‘bilgilendirmek’ anlamı içermesi İformel sanatta ki soyut resim hareketi ile araştırmaya dahil olmaktadır (Longman).

Eserin sergilenmesi ile ilgili olarak gerçekliğin, var olmadaki güçlü duruşu olan yere basma, ayakta durabilme halini irdeleyerek havada asılı bırakmaktadır. Sergilenme fikri ile paydaş bir örnek olarak Luciano Fabro'nun eseri verilmektedir.

Luciano Fabro'nun (1936-) Arte Povera'nın ‘atık’ malzemeye yönelimine karşın altın ve kürk gibi pahalı malzemelerle yaptığı “İtalya” heykelleri, İtalya'nın zengin kültürel geçmişine göndermede bulunurken, bu heykelleri tavandan adeta bir hayvan gibi asmasıyla ironik bir ikilemi yansıtır (Antmen, 2018, s. 216).



Görsel 44. Luciano Fabro. L'Italia d'oro, (Altın İtalya). 1971.

<https://eyeballmansion.com/post/148717904579/artexpansion-luciano-fabro-italia-doro-1971>

Eserin sergileme biçimi ile ilgili adı geçen modern sanat tarzı ve araştırma konusu çerçevesinde bazı Batı Sanatı akımları ile ilişkilendirilmektedir. Bunlar İzlenimcilik için; görmenin önemi ve bu deneyimin anlık aktarımı konusu, Gerçeküstücülük için; gerçeğin ötesine ulaşma çabası, Arte Povera için; atık malzeme gibi nesnelerin sanatsal ortama taşınma süreci, Arazi sanatı için; manzarayı sanatsal mekâna dönüştürerek izleyicide bilinç uyandırma amacı, Postmodernizm için; imgelerin bilindik anlamlarının sorgulanması olarak açıklanmaktadır.

Ahu Antmen'in kitabında Douglas Huebler'm kendi yapıtları hakkında açıklaması çalışmalarında edindiği problemin algısal çözümlemesini anlatmaktadır.

Dünya az ya da çok bir sürü nesneyle dolu; ben dünyaya yeni nesnelere eklemek istemiyorum. Ben yalnızca gayet basit bir biçimde, nesnelere zaman ve mekan içindeki varlığını ortaya koymak istemiyorum. Daha spesifik olmam gerekirse, yapıt, doğrudan algısal deneyimin ötesindeki olgularla ilgilidir. Yapıt, doğrudan algısal deneyimin ötesinde olduğu için yapıtın bilinçli olarak kavranması bir belgeleme sistemine dayanmaktadır. Bu belgeleme, fotoğraflar, haritalar, çizimler ve tanımlayıcı cümleler gibi çeşitli biçimler almaktadır (Antmen, 2018, s. 200-201).

Sanatçı tarafından çözümlenen biçimsel yöntemler bu eserle benzerlik göstermektedir.



Görsel 45. Buse Çalpan. Anish Kapoor Camı. 2020. (Elle Şekillendirme, 8,5x6,5x8 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Var olma durumu ile hareketin başlangıcı oluşmaktadır. Bu bir bebeğin, hücrenin hareketi gibi çok temel bir durumdur. Hareket etmek “yola gitmek, yola çıkmak” olarak tanımlanmaktadır (TDK). Hareket etmenin yaşamasal bir bulgu olduğu açıktır. Dünyada var olan şeylerin, kendi içindeki hareketi gerek bilimsel gerek sanatsal anlamda gerçekleşmektedir. Bilimsel olarak en küçük yapı taşının hareketi ifadesi, sanatsal anlamda birçok yönü içermektedir. Sanatsal hareketin yön-mesafe durumu dışında bilginin öğrenilmesinde, fikir olarak üzerine yoğunlaşmada da bir hareket söz konusudur. Hareket tasarım süreci içinde dinamizm ile belirtilmektedir. Eserde sterillik ve detaycılık bilimsel bir deneyin parçası izlenimi yaratmaktadır. Problem edilen hareketin ifadesi alegori ile verilmektedir. Alegori “bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırıp dile getirme, yerine koyma ve bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumu” olarak tanımlanmaktadır (TDK).

İngiliz heykeltıraş Anish Kapoor eserlerindeki malzeme seçimi ile bu esere ilham kaynağı olmaktadır.



Görsel 46. Anish Kapoor. Cloud Gate, (Bulut Geçidi). 2004. <https://www.choosechicago.com/articles/tours-and-attractions/the-bean-chicago/>

Anish Kapoor'ın eserlerinde görülen malzemelerin seçimi ile oluşturulan fikir de yer alan eserin tam olarak net görüntüsünün algılanmaması amaçlanmaktadır. Hareketin yönü eserin biçimi yalnızca gölgenin hareketleri ile okunabilmektedir. Gerçekliğin ötesinde bir gerçeklik olma hali ile gölge artık başka bir şeydir. Bir nesnenin gölgesi olmaktan çıkıp başlı başına bir şey olma yolunda hareket etmektedir. Farklı malzemelerle aynı problem arayışı sürmektedir.



Görsel 47. Buse Çalpan. Gölgenin Yeri. 2020. (Elle Şekillendirme, 22x7x43,5 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Boşluk; felsefe, bilim ve sanat alanlarında üzerine düşünülmüş bir kavramdır. Kavramsal sanatta boşlukla ilgili olarak "... Daniel Knorr'un sergilediği boşluk da tıpkı Klein'ın elli yıl önce sergilediği boşluk gibi, kendi bağlamının ona sağladığı anlamla ... aslında tıka basa doludur" (O'Doherty, 2019, s. 22). Bu çalışmalar boşluğun ele alınış biçimine örnek olmaktadır. Sanat alanında, Süprematizm akımının görünen dünyayı betimleme fikride bir çeşit boşluk alanını duygu ile açıklamaktadır. Boşluk ile ilgili olarak Lao-Tzû'nun Yol ve Erdem kitabında "... kile şekil verilerek kaplar yapılır, kaba şeklini veren boş alandır. Kapılar ve pencereler oyularak oda yapılır, odaya işlevini veren boş alandır. Bu nedenle içindeki boşluk kullanılabilir olduğu sürece önemli bir şey faydalı da olabilir" şeklinde örneklendirmektedir (Laozi, 2018, s. 33). Nesnelere biçim verilir fakat anlamı veren boşluktur. Eksik olan alan varlık sebebini vermektedir. (Köken olarak yakın kültür çerçevesinde Sariputta'nın hiçlik kavramına da araştırmanın devamı niteliğinde bakılabilir) Buradan boşluğun üzerinde düşünme alanı açtığı ortaya çıkmaktadır. Bu boşluk sanat yapıtı ile birlikte düşünüldüğünde izleyici için alan oluşturmaktadır. Düşünceden sonra gerçekleşen eylem ile ortada nesnenin düşünülecek alana sahip bir var etme durumu ortaya çıkmaktadır. Varlık sebebine anlam veren bu boşluğun içerdiği alan boşluğun varlığı

üzerine düşünülmesi gereken alanı olmaktadır. Burada olduğu gibi eser kendi görsel alanını iç boşlukları ile ortaya koymaktadır. Eserde doğal ışık kaynağı olan güneş ışınlarından faydalanılmaktadır. Eserin gölgesinin doğal oluşumu ile ilgili olarak yapılan çalışmada gölgenin düşeceği boşluk vurgulanmaktadır. Gölge için oluşturulan alan hakkında Önay Sözer “gölgenin üzerine düştüğü yüzey ise bütün nesnelüğinden boşaltılmış, içi boş bir alandır: Işık gölgeyi, anlam imi ancak bu boş alanda ortaya çıkarabilir” şeklinde ifade etmektedir (Sözer, 2019, s. 33). Gölgenin ışık kaynağı ile ortaya çıktığı bu alana yer açma onunda varlığına olanak sağlama gibi bir fikir ortaya atmaktadır. Eserin konumundan kaynaklı yaşamsal bir duruma tanıklık söz konusudur. Nesneye güneş ışığının denk gelmesi ve oluşturduğu gölge karşılaşılan bir durumdur. Bu durumda gölgeye bir alan yaratma fikri izleyicinin düşünme alanları için boşluklara ihtiyaç duyulmasına dikkat çekmektedir. Eserlerinde bu boşluklara önem veren sanatçılar bulunmaktadır. Örnek olarak;

... bazı sanat eserleri, sanatçıların bıraktığı boşlukların doldurulması için izleyicilere muhtaçtır. Jean-Luc Godard, Samuel Beckett, Jackson Pollock ve John Cage gibi pek çok yaratıcı sanatçı, sanatlarını, tam da imgelerin mümkün kıldığı bu çatlaklar, kırılmalar ve devamsızlıklar üzerine düşünmek üzere oluşturuyorlar. Aynı zamanda bu sanatçılar fark yaratacak olanın izleyiciler olacağını da biliyorlar (Burnett, 2007, s. 136-137).

Bahsedilen izleyicinin dolduracağı boşluk eserin anlam bulması ile ilişkilendirilmektedir. Boşlukla ilgili Ufuk Tolga Savaş'ın makalesinde bu konu üzerine şöyle değinilmektedir. “Her sanat eseri bütünleşmiş bir yapıdadır. Parçalanamaz, eksiltilemez. Boşlukta bunlardan biridir. Dolayısıyla şekillendirilmelidir” (Savaş, 2009, s. 105). Boşluğun şekillendirilmesi eserde gölgeye alan açma amacı ile uygulanmaktadır. Gölge metafor olarak boş alanlara ihtiyaç duymaktadır. Eserde izleyici gölgeye dikkat vererek nesneye iletişim kurmaktadır.



Görsel 48. Buse Çalpan. Tüm Anlamı, Anlamsız Görünen İşleyişte Gizliyse? 2020. (Elle Şekillendirme, 13,5x6x18 cm, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Eserde malzeme olarak sadelik dikkat çekmektedir. Görüntünün anlamındaki nesnellik minimalist etkiler ile yerinde kullanılmıştır. Nesnellik vurgusu öğelerin az olması ile dikkat çekmektedir. Belli bir süre deneyimlenen eser karmaşa ve belirsizlik etkisi ile düşündürmeye başlamaktadır. Bu süre eserin kendi içinde bir zamanı olması ile tanımlanmaktadır. Bu zaman belirli ve tarif edilebilir olduğunda yani anlamını tanımlamak için bölündüğünde, parçalandığında içi boşalıp anlamsızlaşmaktadır. Zamanın tanımı izleyicisini zamanın kendisinden uzaklaştırmaktadır. Zamanın kendisine yabancılaştırmaktadır. Bu eserde zaman deneyimlenen şekliyle dilimlenmektedir. Einstein “1905 ve 1916’daki görecelik kuramlarında, tek ve eşzamanlı bir zaman diye bir şey olmadığını savunmuştu. Aksine, “Her referans sisteminin ya da hareketli gövdenin kendi zamanı vardır,” demişti” (Griffiths, 2003, s. 26).

Zamanın tanımlanarak anlamsızlaştırılması, mekânın da özelliksizleştirilmesi gibi gösterilmektedir. Eserde zaman mekânı taşımaktadır. Buradaki hareket durum içerisinde belirlenmiş alandan taşan gölge ile yaşam arasında bağlantı kurmaktadır. Yaşamsal

bağlamda zamanın duyulara göre mevcut olduğu bütünlük göstermektedir. Gölge ile gerçek olanın anlatıldığı genel çalışmanın tartıştığı alan bu eserde şimdi, şu anın gerçek zaman olduğunu anlatmak istemiştir. Şimdi, önceden beslenerek sonrayı besler ve o ana ait tekrarlar başka alanları oluşturmaktadır. Jay Griffiths kitabında bununla ilgili olarak “... şimdi, insanın sonsuzlukla buluşabileceği tek zamandır (Griffiths, 2003, s. 34) ...” ifadesinin kullanmaktadır. Zamanın sonsuzlukla ilişkisinde ise mekân faktörü ortaya çıkmaktadır. Eser sonsuz bir mekânsal veriye karşılık geldiğini açığa çıkarır. Beraberinde getirdiği mekana çevresel olarak yayılması durumu gölgenin hareketi ile olmaktadır. Burada nesnenin gölgesi ile ayrıca bir mekan yaratması etkiyi vurgular. Gölgenin belirlenen alandan çıkması mekanın çevre ile olan ilişkisini arttırmaktadır. Hareketin devamlılığı zaman ile var olma, yer bulma ve kendine alan yaratma gibi üzerine düşünülecek konular içermektedir. Zamanı vurgulayan etkiyi hareketteki devam eden döngü gerçekleştirmektedir.

Sonuç olarak zaman kelimesi “belirlenmiş olan an” ve “olayların oluş ve akış sırasını belirleyen, düzenli ve dönemli gök olaylarını birim olarak kullanan sanal bir kavram” olarak açıklanmaktadır (TDK). Bu sanal kelime anlamı ile heterotopya (heterotopia) kavramı arasında ilişki kurulmaktadır. Heterotopya kavramı mekanı açıklamaktadır. Heterotopya Michel Foucault tarafından ötekiliğin mekanı olarak tanımlanmaktadır. Diğer söylemsel alanları tanımlamak için kullanılan dönüşümlü yoğun anlamlı bir kavramdır. Heterotopya görünenin içindeki anlamdır ve bunu yansıtmaktadır. Bu mekanın tanımı ile kurulan ilişki eserin kendi zamanı ile açıklanmaktadır.



Görsel 49. Buse Çalpan. Kalıntı. 2020. (Elle Şekillendirme, 24,5x14,5x3 – 27x14x1 cm, 1200°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Carl Jung'un 'Kişi aydınlık figürleri hayal ederek aydınlanmaz ama karanlığı bilinçli yaparak aydınlanabilir.' cümlesi karanlığı yapmak fikrini ortaya atmış bulunmaktadır. Eserde şekillendirilen gölge için Baudrillard'ın kalıntı karşıtlığı bir bakıma buradaki gölgeyi açıklamaktadır.

... karşıtlıktan söz edildiğinde ortada onun tersi sayılabilecek karşıt anlamlı bir terim bulunmamasıdır. Örneğin sağ/sol, aynısı/diğeri, çoğunluk/azınlık, deli/normal vb. şeylerden söz edebilirsiniz, ama kalıntı dediğinizde çizginin (/) öteki tarafına ne koyabilirsiniz ki? Çizginin öteki tarafına hiçbir şey koyamazsınız. "Tamamı ve kalıntı", toplam ve kalanlar, işleme dahil olanlar ve olmayanlar (kalanlar). Bunlar ayırıcı özelliklere sahip karşıtlıklar değildir.

Oysa kalıntı çizgisinin öte tarafında bir şey vardır, hatta çizginin bu tarafında çok daha kesin, daha güçlü bir terim olup, bir yapı özelliğine sahip olmayan bu yapıdaki karşılıklı bağlamında değerlendirildiğinde tuhaf bir şekilde simetrik özellikten yoksun ayrıcalıklı unsur olarak görünmektedir. Bu belirleyici terimin bir adı yoktur. Bu anonim, dengesiz ve tanımdan yoksun bir terimdir. Bu pozitif bir terim olmakla birlikte yalnızca negatif terim sayesinde bir gerçeklik kazanabilmektedir. Bunu olsa olsa kalıntının kalıntısı olarak tanımlayabiliriz (Baudrillard, 2018, s. 187-188).

Kalıntının kalıntısı denen şey nesnenin gölgesi ile ilişkilendirilmektedir. İzleyicinin eserde başka bir gerçeklik boyutuna geçmesi sağlanmaktadır. İzleyici, nesnenin okunabilirliği üzerinden tarif edebilmenin üstünlüğüne sahip olmamaktadır. Yapıtın inşası bakımından primitif oluşu etkilerin düşünsel ve yoğun olmasına sebep olmaktadır. Nesnelere birbirine yaklaştırarak, bütünselliği ayrıştırılamaz bileşenleri ile göstererek gerçekliğide tanımlamaktadır. “Gerçek, yerini gerçekten daha gerçek olan bir imgeye bırakarak ortadan kaybolurken kalıntı, tam tersine, sahip olduğu anlamı yitirerek kalıntısı olduğu şeyin içinden tersine döndürülmüş bir anlamla yeniden ortaya çıkmaktadır, vb” (Baudrillard, 2018, s. 188). Baudrillard vücudun dışa attığı saç, tırnak ve dışkı gibi gölgenin de kalıntı olduğunu söylemektedir. Tüm verilenler yaşamsal etkileri de barındırdığı için gölgeye sahip olmayan vücudu hiçe benzetmektedir. Vücudun gerçekliğini gölgesi olmasıyla ilişkilendirir. “Oysa simgesel düzende hangisinin (gerçek vücudun mu yoksa gölgesinin mi) bir önceliğe sahip olduğunu söyleyebilmek olanaksızdır” (Baudrillard, 2018, s. 190). Gerçeğin bir kalıntıya dönüşmesi onun bir çeşit yankı gibi bir etkisi olduğunu göstermektedir. “Gerçeğin tamamı kalıntılaştırmıştır ve kalıntılaştıran her şey sonsuza kadar hayal düzeyinde yinelenmekten başka bir şey yapamaz” (Baudrillard, 2018, s. 192). Bu yinelemek aslında her gerçek nesnenin üstüne düşen güneş ışığının oluşturduğu bundan sonrada oluşturacağı gölgeleri tasvir etmektedir.



Görsel 50. Buse Çalpan. Gerçek Mekânda Gerçek Nesne. 2020. (Elle Şekillendirme, 14x11x5 cm, 1100°C).
(Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Birey, çevresinde çeşitli nesnelere ile çeşitli mekânlarda yaşam süren bir modüldür. Tanıdık nesnelerin hayatın içinde erimesi, her birinin anlamının sorgulanmamasına yol açmaktadır. “*Nerede* (mekan) ve *nasıl* (algı) ile ilgili meseleler büyüteç altına alınır” (O’Doherty, 2019, s. 99). Sanatta da sanatın nesnesi ile olan bu durum benzerlik göstermektedir. Burada da izleyicinin karşısında görmeye alışık olduğu bir durum sergilenmektedir. Sergi nesnesi bir kaide üzerinde yer alan form olarak, belirlenen açılardan görülmeye açık tutulmuş kolaylıkla kendini seyrettirmektedir. Durumun bu kadar alışılabilir olması bilindik alanları sorgulamaya yönelik bir tutumu ortaya çıkarmaktadır. Sorgulanması gereken durumun, bu kadar tanımlanabilir olması ve tanıdık alanların tarif edebilmenin üzerine gidilmelidir. Sanatsal bilginin aktarımı çok çeşitli yollarla mümkün olmakla beraber burada

nesnenin rasyonel bir ifade ile konumlandırılmasıyla gerçek bir şey (chremata), olma hali vurgulanmaktadır. Nesneden şeye geçme hali alanının o bilindik ortamdaki ayrılıp sorgulanacak daha büyük bir alana geçmesi ile olmaktadır. İstenilen görüntünün oluşmasında ne tür malzeme kullanılacağı sanatsal bilginin içerisinde yer almaktadır. Nesnenin altında oluşturulan gölge olarak tanımlanan şey, gerçek alan ve mekân bilgisi üzerine sorgulatma yaşatmaktadır. Nesnenin bilgisinden şeyin bilgisine geçmesi bir anlamda daha fazla bilgi içermesi ile mümkün olmaktadır. Nesnenin yerleştirilmesinde ki bahsedilecek etki perspektif ile verilmektedir. Perspektif algısıyla nesne şeye yaklaşırken 4. boyutla mekâna ilişkilenebilir. “Zaten Einsteinci görecelik terimleriyle konuşmak gerekirse, bu dördüncü boyut da farklı kutuplardan oluşan zaman ve mekan boyutunun yutulmasıyla açıklanmaktadır” (Baudrillard, 2018, s. 56). Tüm bu ilişkilerle birlikte izleyicide quadratura³ etkisi oluşturmaktadır. Plastik sanatlardan, resim alanına giren bu terim mekânla birleşen nesnenin gölgesine nesnenin devamı niteliğinde bakılmasına yol açmaktadır. Yapıtın gölgesi ile birlikte düşünülmesini açıklayan bir çalışma olmaktadır.



Görsel 51. Görsel 50'nin kesiti

³ Bir yapıda tavan ya da duvar üzerine resmedilerek, içinde yer aldığı mekanın devam ettiği yanılsamasını yaratan resim. Özellikle Barok iç mekan düzenlemelerinde çok sık biçimde uygulanmıştır. Örneğin bir duvar boyunca uzanan gerçek boyutlarda bir mimari iç mekan perspektifi quadratura sayılır. <https://gorselsanatlar.wordpress.com/tag/quadratura-nedir/>



Görsel 52. Buse Çalpan. Olmayanın Görüntüsü. 2020. (Fotoğraf, a1, 1100°C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

‘Olmanın Görüntüsü’ adlı eserde bir birliktelik söz konusudur. Bu birliktelik gölgeye hizmet eden nesnelere ile kurgulanmıştır. Nesnelere arasında seramik bir parça ve ardında birim tekrarı ile oluşturulan bir nesne daha yer almaktadır. Bu kurguda, her nesne gölgenin var olabilmesi için bir arada kullanılmaktadır. Her bir nesnenin iç içeliği ile bütün algısı yaratması, oluşan leke katmanını görüntüsünün ardında bir arada var olmaları ve birbirlerini var ederken birbiri içinde erimeleri gibi de durumların göz önüne getirilerek düşünülmesi amaçlanmaktadır. Ahu Antmen’in bahsettiği üzere modüler birimin, yapının bütün algılanması ve oluşturulan biçimin aracı olması ile ilgili düşüncesini bu fikir destekler içeriktedir.

Sanatçı tekrara dayanan modüler bir yöntem kullandığında genellikle basit ve zaten varolan bir biçimi seçer. Biçimin kendisinin sınırlı bir önemi vardır; yapıtın bütünü açısından bir tür gramer oluşturur. Aslında temel birimin özellikle pek ilginç olmaması, yapıtın bütünü doğal bir parçası haline gelmesi açısından daha da iyidir. Karmaşık temel birimler kullanmak, bütünü birliğini bozar. Basit bir biçimi tekrarlayarak kullanmak yapıtın sınırlarını çizer ve biçimlerin düzenlenişi üzerinde yoğunlaşmayı olanaklı kılar. Bu düzen sonuç olurken, biçim araç haline gelir (Antmen, 2018, s. 198).

Burada basit modüler biçim olan seramiğin arkasında yer alan paravandır. Araç olarak imge, gölgenin anlık durumunun görüntü ile sürekli hale getirilmesi ilişkilendirilmektedir. Nesnelere arasında; Hangisi nesne?, Hangisi gölge? karmaşasının desteklemesi amaçlanmıştır. Yalnızca nesnenin ortaya çıkardığı bir gölge olmadan arayış içinde izlettirmek, görme duyusunu kuşkulatarak gerçeklik aratmaktadır. Görüntünün içinde yer alan imgeler yer değiştirmiştir. Burada söz edilen yer değiştirme, çakışık nesnelere biribiri içinde erimesi ve tek bir varlığa yaklaşması, yapıtın algı ile elde ettiği bir durum olmaktadır.

Sanat yapıtı Guattari'yi, ancak 'pasif bir biçimde temsil edici olan bir imge', başka bir deyişle bir ürün söz konusu olmadığı takdirde ilgilendirir. Yapıt varoluşsal alanları somutlaştırır, bu alanların bağrında imge, *öznelleştirme vektörü* rolünü, algımızı önce yurtsuzlaştırıp ardından başka olasılıklar üzerine 'tekrar bağlayabilecek' bir 'shifter' rolünü oynar (Bourriaud, 2005, s. 159).

Buradaki ürün olmaması durumu biribiri içinde eriyerek aracı rolü oynaması ile gerçekleşmektedir. Fotoğrafın oluşturduğu katmasızlık nesnelere varlığını sorgular. Cindy Sherman'ın "... öznesi ve nesnesi olduğu fotoğraflarında izleyen/izlenen rollerini tersyüz etmiştir. Sherman'ın gerçeklikle kurgu arasında kalan, bir anlamda kurgusalın yeniden kurgusu olarak okunabilecek imgeleri ..." gibi yer almaktadır (Antmen, 2018, s. 280). Nesnelere görüntüde yer alması bu durumu desteklemektedir.



Görsel 53. Cindy Sherman. Untitled Film Still, (İsimsiz Film Hala). 1977-1980.

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/sherman-untitled-film-still-17-p11516>

İzleyicinin karşısında bir imge yer almaktadır. Bu “... imge sorunu 18. yüzyılın ilk yarısından itibaren ...” ele alınmaktadır (Sartre, 2016, s. 17). Rene Descartes, Gottfried Leibniz, David Hume, Baruch Spinoza, John Locke, M. Spaiier, Hoernlé, Taine, Watt, Bühler, Berkeley, Bergson, Quercy, Chevalier, Bouyer, R. P. Peillaube, Victor Charles Louis Brochard ve Théodule Armand Ribot gibi birçok filozof tarafından üzerinde tartışılmıştır. Bilimde de sanatta da imgelerle yola çıkılmakta, imgeler duyuları oluşturmakta ve sonra harekete geçilmektedir. İmge “duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj” anlamı taşımaktadır (TDK). Bu durumda imge; duyu, nesne ve bilinç üzerinden hareket etmeye olanak sağlamaktadır. Sartre’nin değindiği gibi “imge, nesne *olduğuna* göre, imgenin nesne gibi var olduğu sonucu çıkartılır” düşüncesi imgeyi nesne ile açıklamaktadır (Sartre, 2016, s. 7). Nesnenin bilgisi, duyular ile etkileşime girerek izleyicide düşüncenin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu düşüncede izleyiciye aktarım sağlaması yoluyla bir gösterge olmaktadır. “Leibniz bu gösterge kavramını derinleştirmeye çalışır: Leibniz’e göre gösterge bir anlatımdır, yani imgede, imgesi olduğu nesnedeki ilişkiler sisteminin aynısı korunur, yani birinin ötekine dönüşmesi, her bir parça kadar tümellikte de geçerli bir kural ile dile getirilebilir” (Sartre, 2016, s. 14). İmgenin düşünceye dönüşmesi ile sanat nesnesinin bilgisi bu yönde aktarılmaktadır. Ahu Antmen’in de bahsettiği gibi “... imgenin biçimi anlama örtük olarak katkıda bulunuyordu ...” (Antmen, 2018, s. 285).

SONUÇ

Çalışmada, sanat yapıtı nesnesi olarak seramik form ele alınmaktadır. Kilin, biçim olarak şekillendirilmesinde düşünsel faktörler etkindir. Bu durum soyut sanatın kuramsal yönü ile ilgili olmaktadır. Çağdaş soyut sanat alanında; soyutlama düşüncesi, sanat çalışmaları ve eleştiri kuramlarıyla sürdürülen zihinsel bir faaliyettir. Çalışmada bahsedilen, biçimsizliğin de bir biçim olması nesne ile ulaşılan bir bilgidir. Nesnenin algılar yolu ile kavranabilmesi, örneğin bulut gibi hacimsel bilginin tecrübe edilmediği bir durumda anlamı zorlaşmaktadır. Uçak seyahatlerinde, içlerinden geçilen o bütünlük hissi yokmuş gibi hissettiren, bulutun yeryüzündeki yansımasının oluşturduğu gölge bir bütün olarak görülmektedir. Burada algılar yolu ile nesneyi bir bütün olarak kavrayan davranış, bilinçli olarak kurgulanan, biçimsiz nesnenin olması gerekliliğinden bahsedilmektedir. Daha sonra gölge ile kurgulanan alanların üzerinde tartışılmaktadır. Duyular aracılığı ile kavranabilen seramik nesne, izleyiciyi tartışma alanına taşır. Nesnelerin boyut, kütle ve geometri gibi unsurlarının nesnenin biçimsel bütünlüğü üzerinde etkilerini ortaya koyar. Gölgenin de nesne gibi şekli, boyutu ve yönü bulunmaktadır. Bu çalışma, Platon'un gölge betimlemesinden başlayarak, gelişmesinin günümüze kadar süren bir incelemesini kapsayan sanat raporudur.

Çalışmada ele alınan gerçeklik kavramı, gölgeyi anlamak için araç olmaktadır. Sanat nesnesinin bilgisi, algı ile izleyicisinde anlam bulmaktadır. Bilginin nesnesi olan formlar, algıda duyular ile tanımlanmaktadır. Duyular ile elde edilen bilgi görünüm kazanmaktadır. Algı, net bir bilgi sunmasa da izleyiciyi yönlendirmektedir. Duyuların yönlendirdiği görünüm nesnelerin varoluş durumudur. Platon'un var oluşu, görelilik olarak yokluk ile tanımlanması, gölgenin içindeki oluşumla benzerlik göstermektedir. Duyunun bilgisi sezgisel olarak var olmakta ve bu bilgi de birikim içermektedir.

Gölgenin kendi gerçekliği ile metaforik potansiyeli arasında bir ilişki söz konusudur. Kavramın başka anlamda anlatımı ile sahip olduğu durum, izleyici ile ilişkiye geçtiği bir alan oluşturmaktadır. Bu alan, gölge kavramını aktarırken mekânın kendini sahneleştirmesi gibi bir durumdan bahsetmektedir. Sahneleşen mekân açıklaması, gölge kavramı için kurgulanan alan olduğundan, kurgulanmış bir mekânı açıklamaktadır. Kurgulanan mekân gölgeye hizmet etmek için yer almaktadır. Bu durumu Brian O'Doherty "beyaz duvarın görünürdeki nötrlüğü aslında bir yanılsamadır" şeklinde eleştirmektedir

(O'Doherty, 2019, s. 100). Mekân ile birlikte eserlerde de işlenmiş bir olgu olarak zaman mekân ile ilişkilendirilmektedir.

... Kant'a göre mekan ve zaman sıradan bir nesne ya da olgu gibi (fiziksel, ampirik) düşünülmemelidir. Çünkü mekân ve zaman nesnelere ve olaylar hakkındaki gözlemlerin düzene sokulması ve kaydedilmesi için gerekli bir yapı ve sistemlerdir. Mekan ve zaman ampirik dünyaya ait değildir. Fakat her ikisi de gerçek dünyayı yakalamak ve anlamlandırmak için geliştirilmiş zihinsel araçların bir parçasıdır ... (Nune, 1994: 18) (Morkoç, 2013, s. 4)

Zaman ve mekânın bu birlikteliği gölge ile benzerlik göstermektedir. Charles Baudelaire bu durumu kitabında "... zamanın gelip geçiciliğidir, mekanların bir görünüş bir kaybolmasıdır. Umulmadık apansız deneyimlerdir. Zamanda, mekânda bütünlük sunmaz; kesintilidirler ve fragmanlara parçalanmışlardır. Hep şimdiye aittir, anlıktır ” şeklinde açıklamaktadır (Baudelaire, 2004, s. 45). Burada gölgenin anlık durumu ile mekân ve zamanın gösterdiği benzerlik açıklanmaktadır. Zaman ve mekân araştırma dâhilinde eserlerde de işlenen bir durum olarak gölgenin bir anlam bütünlüğü için kullanılmaktadır. Çalışmada kurgulanan gölgenin oluşturduğu bir mekân ve zamandan söz edilebilmektedir. Zaman ve mekân birlikteliği ile sunulan gölge, aslında izleyicisini çevresine yönlendirmektedir. Buradaki görüntüye bakmanın aslında bir tür çevresine bakma şeklinde tasarlandığı hissettirilmektedir. Çünkü gölgenin, izleyicisi ile karşılaşmasındaki anlık bir etkinin önemi ile izleyicinin gölgenin anlamına yöneleceği düşünülmektedir. Bu durumda gölgenin etkisi izleyicide gösterdiği ilişki ile ilgili olmaktadır.

Platon'un mağara alegorisinde gölge benzetmesi ile anlatılan gerçeklik araştırmanın gerçeklik kavramı ile ilgili yöneliminde etkili olmaktadır. "Baudrillard'a göre gerçeklikten söz edebilmemiz için düşsellik, anlamsızlık ve illüzyon olmalıdır" (Küçükalkan, 2010, s. 36). Gerçek gibi görünmeyi Foucault benzeyiş, andırış ile açıklamaktadır. "Bruno Latour'dan ... ödünç alarak denebilir ki, sanal olanı gerçek, gerçek olanı sanal yapan bir dizi pratik vardır" (Burnett, 2007, s. 126-127). Gerçeğin karşıt anlamlı kelimeler ile açıklanabilir olması, bu ele alınış biçimleri üzerine yürütülen fikirler sonucunda gölgenin gerçeğin karşıt ifadeleri ile olan bir anlatımla birleştirildiği bir alana varılmaktadır.

Burada anlatılmak istenen gölgenin biçimini oluştururken biçimin anlamının içinde taşıdıkları ile beraber yeni bir imgeye dönüşmesidir. "İmge kuramı ... bilgi kuramından kopartılmış ve bedenine betimlenmesine bağlanmıştır" (Sartre, 2016, s. 12) ... Buradaki

beden olarak açıklanan çalışmada form ile anlam taşımaktadır. Gölge kavramı imge ile varlığını görselleştirmektedir.

Ron Burnett bu durumu “İnsanlar, imgelerin yaratıcıları oldukları kadar onların *içindedirler* de. Resmedilen şeyle beraber var olurlar ve görselleştirmeler yoluyla geçmiş ve gelecekle ilgili varsayımlarda bulunurlar. İmgeler tam da bu anlamda farklı zeka düzeylerinin bir ifadesidir – imgeler düşünmenin, hissetmenin, görmenin ve bilmenin görselleştirilmesidir” şeklinde ifade etmektedir (Burnett, 2007, s. 119).

Gölge ile imge arasında kurulan ilişki, gölgenin de imge gibi anlık olması bilgisinden gelmektedir. Bu durum Sartre'nin “... imgenin bilgisi anlıktan kaynaklanır” (Sartre, 2016, s. 11)... açıklaması ile varılan bir alan olmaktadır. Gölge, imge ile taşıdığı anlamı izleyicisinde algılatarak gerçeklik kazanmakta ve düşündürmektedir. İmgeler bilindik anlamlarına yeni anlamlar katarak sorgulama sürecini başlatmayı amaçlamaktadır. Ahu Antmen, imge ile ilgili olarak “... gösterilen imgenin de gösterildiği mecranın ötesine uzanabilmesi gerekir” ifadesini kullanmaktadır (Antmen, 2018, s. 282). “Mesele, bir izleme ortamına yerleştirildiklerinde imgelere ne olduğudur” (Burnett, 2007, s. 46).

İmgelerin birçok farklı şekilde ele alınabilen şeyler ya da nesnelere oldukları doğru mu ? İmgeleri ele almaya yönelik her çaba aslında, konularını sürekli değiş tokuş edebilen öznelerle nesnelere arasındaki ilişkilerle ilgili bir çabadır (Latour 1996). Neyin resmedildiği, neyin gerçek olduğu, neyin olmadığı soruları, seyir noktasıyla alakalıdır; imgenin içinde ne olduğuyla değil de (Burnett, 2007, s. 59).

Burada imgelerin gölge için kurgulanan ortamda yer alırken ne olarak konumlandığı izleyici ile açıklanmaktadır. İmge, nesne ya da şey olarak düşünüldüğünde, çizgilerin ve şekillerin anlatımcı tavrı değer taşıyarak mesaj iletebilmektedir. Sanat yapıtı, belli bir düşüncenin görselliğe dönüşmüş iletenleri olmaktadır. Kavramsal yönü dil ile bağlantılı olarak açıklanmaktadır. Görme olayından sonra düşünme etkinliği ile dilin dâhil edilmiş olduğu bir süreç başlamaktadır.

Dilin resimle ilişkisi, sonsuz bir ilişkidir. Bunun nedeni, sözcüklerin kusurlu olması ya da görünenle karşılaştırıldıklarında aşırı ölçüde uygunsuz olduklarını göstermeleri değildir. Ne dil ne de resim, birbirinin terimlerine indirgenebilir: ne gördüğümüzü söylememiz boşunadır; çünkü, gördüğümüz söylediğimizin içine hiçbir zaman yerleşmiş değildir. Ve söylediğimizi, imgeler, mecazlar, benzetmeler kullanarak göstermeye çalışmamız da boşunadır; çünkü onların göz kamaştırıcılıkları edindikleri mekan, gözlerimizin önümüzde açtığı mekan değil, sözdiziminin art arda gelen öğelerinin belirlediği mekandır. Ve bu bağlamda uygun bir ad, sadece bir oyundur ve bize işaret etmemize yarayan bir parmak sağlar; başka bir deyişle, kişinin, konuştuğu alandan baktığı alana gizlice geçmesini olanaklı kılar ve bir başka deyişle de, sanki eşdeğerliymişler gibi, birini ötekine üzerine katlamamızı sağlar (Foucault, 2019, s. 14).

Foucault'un burada belirttiği gibi gölgenin gösterilmesi için kullanılan imge, mekân onu anlamlandırmak için sözcükleri kullanmamızla sadece bir alan oluşturulmaktadır. Gölgenin

eserlerde yeniden yaratılmasındaki sürekliliği, yazım sürecinin hareketi ile benzerlik göstermektedir. Bu benzerlik yazım sürecinde ki harflerin bir aradalığının oluşturduğu anlam bütünlüğünü nesnede gölge ile oluşmaktadır. Dil ile açıklanabilirlik üzerine durulduğunda, araştırma dâhilinde gölge için sözcüklerin çizilemeyen görüntüleri gibi bir tanımlama yapmak mümkün olmaktadır. Sanatsal çalışmaların oluşturduğu imgelerin gerçeklik ile ilişkisi bu metin çalışmasında, imgelerin tekrara dayalı çalışmaların oluşturduğu farklı gerçeklikleri konu etmekle birlikte bu gerçekliğin sanatsal süreci ve izleyicinin konumu ile olan bağlantısını kurmak amaçlanmaktadır. İmgelerin sözcüklerle olan bu dönüşümleri aynı anlamları taşımayıp sözcüklerden daha fazlasını içermektedirler. İnsanın öğrenme davranışı olarak sergilediği tutum olan taklit etmek, gölge ile benzerlik göstermekte ama burada izleyici onu inceleyerek, çözümleyerek, sorgulayarak anlamlandırmaya çalışmaktadır. Ahu Antmen bu durumu “... her zaman bizden önce gelen, dolayısıyla hiçbir zaman orijinal olmayan bir hareketi taklit etmemiz mümkündür” şeklinde açıklamaktadır (Antmen, 2018, s. 284).

Gölgenin yeniden kurgulanması ile meydana getirdiği bir deneyim sürekliliği ortaya çıkmaktadır. Sanatın göstergeyi görünür kılması ile gölgenin yeniden üretimleri kavramın düşündürmesi açısından alanlar sunmaktadır. Görüntüleme deneyimi ile yoğunlaşılabilen alan üzerine daha temel olarak açıklanan Baudrillard’ın simülasyon kavramı olmaktadır. Simülasyon kavramı ile ilgili olarak gerçeğin algılanabilen görüntüsünü yeniden canlandırma ile sunan gösterge sistemi, gerçeğin yerini alarak simüle edilmiş bir şey olduğu açıklanabilmektedir. Baurillard’a göre imge gerçekliği değiştiren ve gizleyen olarak, gerçekliğin yansıması, yokluğunu gizleyen ve hiçbir çeşidiyle ilgili olmayıp kendi kendinin simülakrı olarak açıklanır (Baudrillard, 2018, s. 20). Baudrillard “imgeler artık gerçekliği yansıtan bir ayna değil, gerçeğin yerini alıp onu hipergerçekliğe dönüştüren şeylerdir” ifadesi ile imgelerin gerçeğin yerini alarak hipergerçeğe dönüştüğünü söylemektedir (Bayraktaroğlu ve diğerleri, 2011, s. 7).

Günlük karşılaşılan bu kavramla ilgili araştırma, yaşama dair düşünce olarak bir katkı sağlamaktadır. “Zamanın dışında ya da ötesinde olmak hali, zaten yapıtın geleceğe ait olduğunun bir tür öngörüsüdür” (O’Doherty, 2019, s. 23)... Zamanın dışında ya da ötesinde olmak araştırmada, eserlerde tartışılan eserin kendi zamanı ile ilişkilendirilmektedir. Eserlerde tartışılan başka bir alan olarak fotoğraf ögesi de yer

almaktadır. Fotoğraflarda zamanın insana kayboluyormuş gibi gelmesi zaman ile ilişkilendirilen alanı desteklemektedir.

Fotoğraflar, zamanı sanki görülebilir bir şeymiş, geçmişi de sanki anlaşılacak için "üretilmeyi" bekliyormuş gibi gösterirler. Gerçekte, fotoğraflar ve imgeler *olmuş* olabileceklerin izleri ya da işaretleridir. Olaylar, olayların hikaye edilmesi ve imgeler arasında sürekli bir etkileşim vardır. Ve çoğunlukla bütün bu öğeler birbirleriyle koşullu ilişkiler içindedir. İzleyicilerin izleri birbirine *bağlama* biçimlerinin betimlenen şeye hiç de sanıldığı kadar bağımlı olmadığını ima etmesi nedeniyle, meydan okuyucu bir akışkanlıktır bu (Burnett, 2007, s. 57).

Ron Burnett'in fotoğraf hakkında açıklamaları ile ilgili olarak zaman kavramıyla ilişkilendirmesi olayın anlamı için önemli olmaktadır. Fotoğrafların belirtildiği gibi kendi zamanı ile bir şimdiki zaman yaratma arzusu vardır. Fotoğraflanan bir şeyin zamanının dışında kendi zamanını ortaya koymaktadır. Bu ifade izleyiciyi daha soyut bir alana götürmektedir. Bir mekân olarak fotoğraf gibi bilgi taşıyan flash belleklerde farklı bir mekan örneği olarak düşünülebilmektedir. Bu durum bilginin farklı bir zihinsel mekânı olarak yer almaktadır.

Ron Burnett'in açıklaması olan "... çünkü fotoğraflar resimlerdeki nesnelere ve öznelere ile görülen şey arasında *gösterilebilir* bir ilişki olduğunu telkin ederler, oysa izleme etkinlikleri farklı görselleştirme düzeyleriyle ve çoğunlukla giderek karmaşıklaşan soyutlama ve düşünce düzeyleriyle ilgili şeylerdir" ifadesi tartışmayı özetlemektedir (Mitchell 1992) (Burnett, 2007, s. 46).

Giderek karmaşıklaşan alanın gölge kavramında başladığı ilk noktaya dönülmesi gerektiği tartışmanın çıkarımı ile ilgili bilgiyi vermektedir. Gölge ile izleyicinin karşılaşmasındaki ilk karşılaşmayı sağlayan görme duyusuna gelinmektedir. Bu eser, metni çalışmasında bahsedilen gölgenin insanın duyularıyla özellikle görme duyusuyla algılayabileceği nesnelere ile algılanan şeydir.

Gestalt kuramı, insan gözünün görsel deneyimleri nasıl algıladığının araştırılması konusunda bir yaklaşımdır. Gestalt Kuramına göre algıyı sağlayan şekil-zemin ilişkisi, Yakınlık, Tamamlama, Benzerlik, Süreklilik gibi faktörlerdir. Çevreyi algılama ve analiz etme sırasında önemli bir kavram olan algı, 'nesnel dünyayı duyular yolu ile öznel bilince aktarma şeklide tanımlanabilmektedir (Genç ve Sipahioğlu, 1990) (Bahadır, 2018, s. 27).

Duyular ile algılanan bu durumda gözün Gestalt kuramının kavramları ile açıklandığı görülmektedir. "Görmek, düşünme ve hissetme süreçleriyle yaratıcı şekilde angaje olan bir etkinliktir" (Burnett, 2007, s. 43)... Buradaki gözün görmesi ile ortaya çıkan düşünme süreci var olmaktadır. "Göz şununla şu arasında ayrım yapar... Göz seçer... Göz bakar, tartar, ölçer, ayırt eder, algılar..." ... onun da sınırları vardır. "Bazen göz algılamayı başaramaz..." (O'Doherty, 2019, s. 60). Bu durumun sebebi olarak gözün yanılması

düşünülmektedir. Görme duyusunun nesnelere ya da mekânı izleyicisine ‘-miş’ gibi görünecek biçimde göstermesi yanılısama ile ilgilidir. Sanatsal yanılısama gerçeğin bir başka alanını oluşturmada etkilidir. Sanatın bu alanı ile gölgeyi görmek üzerine gelindiği açık olmaktadır.

“Görünür” olan, yani görüğe açık fenomen, her zaman kısmi ve parçalıdır. Sonuç olarak görme ve düşünme, algı ile özneliği oluşturan çeşitli “parçalar”la iştigal etmektedir. Ne var ki hiçbir özellik analizi parçaların hepsinin izahını yapamaz, dolayısıyla da “kişinin kendi gözleriyle görmesi” her zaman için çelişkilidir, çünkü seyir noktalarının gerçekten bulunup bulunamayacağı belli değildir. Bu belirsizlik, her insanı oluşturan çeşitli öznellikler arasındaki yoğun bir mücadelenin odağıdır (Burnett, 2007, s. 40).

Görünür olma durumu anlaşılabilir olduğunda parçalanmaktadır. Görme algısının düşünce ile olan birlikteliği bu durumu açıklamaktadır. Tüm bu parçaların üzerinde görmenin alanı gözün anlayamadığı bölümü oluşturmaktadır. Araştırmanın tartıştığı bu alan gündelik olarak karşılaşılan görmenin zayıflığı ile ilişkilendirilmektedir. Tartışma alanı izleyiciyi görme duyusunun; eleştirel, sorgulayıcı bir tavır sergileyerek düşünmeye odaklanmasına ile görmenin yanında düşünerek algılanmasına yönlendirilmektedir. Görüleni anlamak için ortaya çıkan algı ile varılan nokta gölgenin de nesneye ait özelliklere sahip olması şeklinde tanımlanabilir ‘gölgenin nesneleşmesi’ durumu olmaktadır. Bu durum “... gölgenin tek başına bir “hazır nesne” olarak algılanması niyetini açıkça ortaya koymaktadır” (Yalçın, 2016, s. 27).

Gösterilen görüntü üzerinde izleyici düşünmektedir bu sebeple gösterilen üretilmekte ve tüketilmektedir. Görmeye dayalı bu öge alfabede ki harfler gibi birleşerek bir anlatımı gerçekleştirmektedirler.

İlk olarak, görmeye dayalı, betimlemeye değil de resimlemeye dayalı versiyonları ele alalım. Sentaks açısından bakacak olursak, resimler sözcüklerden bütünü farklıdır: Resimler, bir alfabedeki öğelerden meydana gelmemiştir; resimde belirlenmiş çeşitli yazım tarzları ve fontlar bulunmaz; başka resimlerle ya da sözcüklerle birleşip cümle kurmaz. Ama terimler gibi, resimler de temsil ettikleri, adlandırdıkları ya da betimledikleri şeyleri imler (yani etiket olarak uygulanır) (Goodman, 2010, s. 98).

Sonuç olarak; gölge kavramı dil ile açıklandığında, Türkçe diline Farsçadan geçmiş, kullanımı eskimiş olan “saye” kelimesi ile karşılaşılmaktadır (Doğan, 2009, s. 957). Etimolojik olarak ‘sayesinde’, ‘gölgesinde’ demek olduğundan, gölge “yardımıyla” anlamı taşımaktadır (Doğan, 2009, s. 957). ‘Sayesinde-yüzünden’ kelime karşıtlığı içerisinde olumlama içerdiğinden araştırma dâhilinde ‘gölgesinde’ ifadesinin olumlu bir anlamı olmaktadır. Buradaki olumlu tutum izleyiciyi gölgenin içerdiği gölge ile düşündürmesi

sađlanan alana yönlendirmektedir. Gölge ile nesnelerin varlığını ayırt edebilme gibi birçok alan ile bu durum desteklenmektedir. Son olarak gölge üzerine bu alanda gölgenin oluşumu için var olması gereken ışık kaynağının sanatçının, düşünürün kendisinde olduğunu ve güneşten geldiğini düşündürmektedir.

KAYNAKLAR

- Alegori. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 14 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=ALEGOR%C4%B0>
- Antmen, Ahu. (2018). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ayna. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 6 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=>
- Baudelaire, Charles. (2004). *Modern Hayatın Ressamı* (A. Berktay, Çev.). İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Baudrillard, Jean. (2018). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bahadır, Aşkın. (2018). *Postmodernitede Parçalanmış Gerçeklik, Mekân ve Sanatta Beden Algısı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Resim İş Öğretmenliği Anabilim Dalı. İzmir.
- Bayraktaroğlu, Ali Muhammed. Terli, Arzu. ve Cam, Fatih. (2011). Baudrillard'ın Sanat Anlayışı Üzerine Bir İnceleme. *Art-E Sanat Dergisi*, s. 7. Erişim: 12.01.2020.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/193350>
- Bourriaud, Nicolas. (2005). *İlişkisel Estetik* (S. Özen, Çev.). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Burnett, Ron. (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (G. Pular, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Doğan, Ahmet. (2009). *Büyük Türkçe Sözlük*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Duyu. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 21 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=duyu>

Gerçeklik. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 21 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=ger%C3%A7eklik>

Goodman, Nelson. (2010). *Dünyalar Nasıl Yapılır?* (A. Terzi, Çev.). İstanbul: Pan Yayıncılık.

Gölge. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 22 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=g%C3%B6lge>

Griffiths, Jay. (2003). *Tik Tak Zamana Kaçamak Bir Bakış* (E. Altınay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hareket etmek. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 7 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=hareket%20etmek>

Inform. Longman. Erişim: 6 Aralık 2019. <https://www.ldoceonline.com/dictionary/inform>

Işık. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 6 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=%C4%B1%C5%9F%C4%B1k>

İmge. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 8 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=i%C5%9Fitsel%20imge>

Kagan, Moissei. (1993). *Estetik ve Sanat Dersleri* (A. Çalışlar, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Küçükalkan, Yavuz. (2010). *Platon ve Baudrillard'da Gerçeklik Sorununun Medya Bağlamında Değerlendirilmesi (Truman Show Filmi Örneği)*. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı. Erzurum.

Laozi. (2018). *Yol ve Erdem* (D. Bal, Çev.). İstanbul: Maya Kitap.

- Morkoç, Mehtap. (2013). *Sanat Nesnesi ve Mekan Üzerine Uygulamalar*. (Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Seramik Anabilim Dalı. Ankara.
- O'Doherty, Brian. (2019). *Beyaz Küpün İçinde Galeri Mekanının İdeolojisi* (A. Antmen, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Platon. (2017). *Devlet* (E. Alagöz, Çev.). Ankara: Panama Yayıncılık.
- Sanat. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 21 Aralık 2019. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=sanat>
- Sartre, Jean Paul. (2016). *İmgelem* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Saussure, Ferdinand De. (2014). *Genel Dilbilim Yazıları* (S. Kılıç, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Savaş, Ufuk Tolga. (2009). Seramik Sanatında 'Boşluk'. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(3), s. 105.
- Sözer, Önay. (2019). *Sanat: Görünendeki Görünmeyen*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Stoichita, Victor Ieronim. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi* (B. Aydın, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Harari, Yuval Noah. (2015). *Hayvanlardan Tanrılara: Sapiens İnsan Türünün Kısa Bir Tarihi* (E. Genç, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harari, Yuval Noah. (2018). *21. Yüzyıl İçin 21 Ders* (S. Sıral, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Yalçın, Emine Dilek. (2016). *Güncel Sanat Pratiklerinde Metafor Olarak Gölge*. (Sanatta Yeterlik Tezi). Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Resim Anasanat Dalı. Ankara.

Zaman. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK]. Erişim: 30 Aralık 2019.
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=zaman>