



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Heykel Anasanat Dalı

SANATTA DOĞAL YAPAY İLİŞKİSİ VE YENİDEN ÜRETİM

Gamze GÜLEÇ

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2018

SANATTA DOĐAL YAPAY İLİŐKİSİ VE YENİDEN ÜRETİM

Gamze GÜLEÇ

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

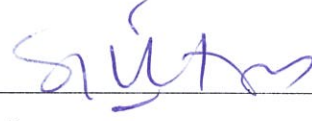
Heykel Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2018

KABUL VE ONAY

Gamze Güleç tarafından hazırlanan "Sanatta Doğal Yapay İlişkisi ve Yeniden Üretim" başlıklı bu çalışma, 01.06.2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu olarak kabul edilmiştir.



Dr. Öğr. Üyesi Şinasi Tek (Başkan)



Dr. Öğr. Üyesi Seval Şener (Danışman)



Dr. Öğr. Üyesi Ece Akay Şumnu

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Pelin YILDIZ

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

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

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

01.06.2018



Gamze Güleç

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

Tezimin/Raporumuntarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

Tezimin/Raporumun.....tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.

Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi

01 / 06 / 2018

Gamze GÜLEÇ

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, Tez Danıřmanının **Dr. đr. yesi Seval řENER** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Gzel Sanatlar Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.



Gamze GLE

TEŐEKKÜR

Arařtırmalarımnda her türlü yardım ve desteęini esirgemeyen, uygulamalı çalıřmalarımnda sürekli isteklendiren, danıřman hocam Dr. Öğr. Üyesi Seval ŐENER' e ve eęitim hayatım boyunca maddi ve manevi desteęini esirgemeyen babam Erdoğan GÜLEÇ' e ve annem Kamuran GÜLEÇ' e teőekkür ederim.

ÖZET

GÜLEÇ, Gamze. *Sanatta Doğal Yapay İlişkisi ve Yeniden Üretim*, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara, 2018.

“Sanatta Doğal Yapay İlişkisi ve Yeniden Üretim” başlıklı raporda sanatta taklit etme yöntemi Aristoteles’ in mimetik sanat görüşü üzerinden anlatılmıştır. Geçmişten günümüze uzanan kopya etme yönteminin sanatçılar tarafından bir strateji olarak nasıl kullanıldığı irdelenmiştir. Kopya etmek sadece ustalık göstergesi olarak değil aynı zamanda anlatılmak istenen bir düşüncenin dili olmuştur.

Sıradan nesne kopyalarının sanat nesnesi konumuna gelme durumu tartışılmış ve nesneyi yücelten unsurun iyi bir kopya olmasından çok izleyicinin nesneye bakış açısını değiştiren sanatçı faktörünün etkileri ele alınmıştır. Sanatçılar için elle üretim ve makine üretim tercihi teknik çeşitlilik olmasının yanı sıra esere farklı anlam ve yorumlar katarak esere yeni bir bakış açısı da sağlamıştır. Yeniden üretimden kaynaklı olarak sanat eserinin biricikliğinin yok oluşu sanatın ve sanatçının ne olması gerektiği konusunda düşünme olanağı sağlamıştır. Kopya edilen doğal nesne ve yapay nesnelerin sanat eseri statüsünde incelendiklerinde doğal ve yapay kavramlarıyla tanımlanmaları farklılık göstermiş ve bu sayede sanat nesnesinin kopya edilen nesneden farklı olarak kendi içerisinde yoruma açılma olanağı sağlanmıştır.

Yeniden üretimin yöntemlerinin ayrıntılı bir şekilde araştırıldığı rapor, kişisel çalışmalarla desteklenmiş ve bu çalışmalar kapsamında yeni bağlamlar, yeni anlatım yolları bulunmaya çalışılmıştır. Çalışmaların sonucunda “Doğal Yapay İlişkisi ve Yeniden Üretim” konusunun yöntem olarak kullanılan kopya etme/ yeniden üretim stratejisine yeni bir bakış açısı yaratılmış, uygulama pratiğinde günümüz sanatına kişisel katkılar sunulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Doğal, Yapay, Mimetik Sanat, Kopya, Yeniden Üretim

ABSTRACT

GÜLEÇ, Gamze. *Natural Artificial Relation in Art and Reproduction*, Masters Art Study Report, Ankara, 2018.

In the report titled "Natural Artificial Relation in Art and Reproduction" the method to imitate in art was described via Aristotle's view on mimetic art. The way in which the method of copying throughout history was used as a strategy by artists has been examined. Copying is not just a sign of mastery but at the same time it has become a language for things that want to be expressed.

The situation of ordinary object copies becoming art objects was discussed and rather than discussing how much of a good copy, which glorifies the object, it is, the effects of the artist factor that changed the viewpoint of the viewer towards the object were discussed. For artists the manual production and machine production techniques are not only a question of technical diversity, but also provide a new perspective for the work by adding different meanings and interpretations. The disappearance of the uniqueness of the work of art from the reproduction has enabled us to think about what art and the artist should be. When the copied natural objects and artificial objects are examined in the state of artistic works, they are differentiated by natural and artificial concepts and thus it is possible to open the interpretation of the art object itself, as opposed to the copied object.

The report, in which a detailed investigation of the methods of reproduction was carried out, was supported with personal studies and new contexts and new ways of expression were tried to be found. As a result of the studies, a new perspective has been created on the copying/reproduction strategy used as a method of "Natural Artificial Relation and Reproduction" and in practice it was tried to present personal contributions to contemporary art.

Keywords

Natural, Artificial, Mimetic Art, Copy, Reproduction

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	iii
ETİK BEYAN.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
1.BÖLÜM :	
1.1. Mimesis ve Görsel Sanatlar.....	1
1.2. Doğal ve Yapay İlişkisi.....	5
2. BÖLÜM :	
2.1. Elle Üretim ve Makine Üretimi.....	10
2.2. Bir Strateji Olarak Yeniden Üretim.....	12
3. BÖLÜM:	
3.1. Uygulamalar Aşamasında Kişisel Arayışlar.....	29
SONUÇ	46
KAYNAKÇA.....	48

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa No

Görsel 1. Van Gogh, 1887, Ayakkabılar/Shose.....	7
Görsel 2. Guiseppe Penone, 1998, Nehir Olmak/Essere Fiume	9
Görsel 3. Marcel Duchamp, 1917, Çeşme/Pissoir	13
Görsel 4. Andy Warhol, 1964, Brillo Kutusu/Brillo	15
Görsel 5. Andy Warhol, 1962, 200 Cambell Çorba Tenekesi	16
Görsel 6. Richard Entes, 1968, Grand Luncheonette/Büyük Öğle Yemekleri.	18
Görsel 7. George Segal, 1976, Walk, Don't Walk /Yürümek, Yürümemek	20
Görsel 8. Duane Hanson, 1988, Queenie II	21
Görsel 9. John De Andrea, 1979, Clothed Artist and Model/Tişörtlü Sanatçı ve Model	22
Görsel 10. Ai Weiwei, 2010, Ayçiçeği Çekirdekleri / Sunflower Seeds	23
Görsel 11. Olafur Eliasson, 2003, The Weather Project/Gün Batımı	24
Görsel 12. Olafur Eliasson, 1993, Beauty/Güzellik.	25
Görsel 13. Richard Price, 2014, New Portraits /Yeni Portreler	26
Görsel 14. Sherrie Levine, 1981, After Walker Evans/Walker Evans' dan Sonra	27
Görsel 15. Walker Evans, 1936, Alabama Tenant Farmer Wife/Çiftçi Eşi Alabama Tenant.....	27
Görsel 16. Gamze Güleç, 2017, Bütünlük.....	31
Görsel 17. Robert Gober, 2003, Untitled / İsimsiz	32
Görsel 18. Gamze Güleç, 2017, Yapay Etki	33
Görsel 19. Myron, M.Ö. 420, Discobolos /Disk Atan Atlet	34
Görsel 20. Gamze Güleç, 2017, İllüzyon	35
Görsel 21. Gamze Güleç, 2018, -miş gibi	36

Görsel 22. Gamze Güleç, 2018, -miş gibi (Detay)	36
Görsel 23. Gamze Güleç, 2016, Metal Taş	38
Görsel 24. Gamze Güleç, 2017, Algı	39
Görsel 25. Gamze Güleç, 2017, Algı (Detay),	40
Görsel 26. Gamze Güleç, 2016, Arayış	41
Görsel 27. Gamze Güleç, 2018, Aynılařma Durumu	42
Görsel 28. Gamze Güleç, 2017, Hatırladığım Kadarıyla	43
Görsel 29. Gamze Güleç, 2017, Kadraj	44
Görsel 30. Gamze Güleç, 2018, İnanđırıcı.....	45

1. BÖLÜM:

1.1 MİMESİS VE GÖRSEL SANATLAR

Sanatta taklit etmek farklı sanat akımlarında bir yöntem olarak kullanılmış ve sanatçılar tarafından taklit etmek anlatmak istedikleri konular, problemler için bir dil niteliği taşımıştır. Sanatta taklit etmenin yerini daha iyi kavrayabilmemiz için mimesis kavramının genel tanımlamasının yanı sıra sanatta mimesis ve mimetik sanat konularını da anlamamız gerekir.

Sanat felsefesi alanında “mimesis” kavramı filozoflar tarafından düşünülen bir konu olmuştur. En basit anlamda mimesis taklit-yansıtma olarak tanımlanabilir. Mimesis kavramı ;

Yunanca taklit, benzetme anlamına gelir. Bir şeyi aslı örneğine göre yeniden yapma. Eflatun sanatçıların Tanrı’yı ancak taklit ettiklerini söyler. Bazı düşünürler de sanatı nesnelerin bir taklidi olarak görürler. Platon, sanatın görünüşü verdiğini savunur. O, idealar âlemini gerçek varlıklar dünyası olarak görür ve dolayısıyla sanat eseri, kopyanın kopyasıdır (Bolay, 2009, s. 250).

Mimesis kapsamlı bir anlama sahiptir. Fakat mimetik sanat anlayışı duyuşal dünyanın taklididir.

Antik Yunan felsefesinde, Aristoteles ve özellikle de Platon’ da söz konusu olan sanat anlayışı, sanatın duyuşal dünyadaki nesnelere taklit ettiğini söyleyen öğretisi; nesne ile sanat arasındaki ilişkinin kopya, benzetme ya da taklit ilişkisi olduğunu ifade eden sanat görüşü; sanatın doğayı taklit etmeyi amaçladığını, sanatın özünün taklitte bulunduğunu, sanatta, gerçek dünyanın bir taklidi olan düşsel ya da imgesel bir dünyanın bir taklidi olan düşsel ya da imgesel bir dünya yaratıldığını savunan görüş (Cevizci, 2003, s. 269).

Mimetik sanat anlayışını kavramamız için ilk olarak mimesis kavramının ne olduğu konusunu kavramamız gerekir. Aristoteles, insanın psikolojik olarak bir taklit dürtüsünün olduğunu düşünür. Diğer canlılardan insanı ayıran özelliğın taklit etmeleri olduğu görüşündedir. Platon ve Aristoteles’ in mimesis hakkındaki görüş ayrılığı Platon’ un taklit olarak sanata olumlu olarak bakmaması ve sanatçının görevinin bu olmadığı yönündeki düşüncelerine karşın Aristoteles’ in insanın içgüdüsel olarak taklit etme eğiliminde olduğu yönünde düşünmesidir.

Aristoteles'in sanat felsefesinin temelini oluşturan mimesis kavramıdır. Aristoteles'in "mimesis" kavramı, doğa ve insan davranışının sanat ve edebiyatta taklide dayanan temsilidir. Aristoteles; " insanda bir taklit yeteneği ve hazzının bulunduğunu, sanatçının olayların ve varlıkların özündeki ideali, temel düşünceyi taklit ettiğini söyler. Sanatçı, doğanın eksik bıraktığı şeyleri tamamlar" görüşüne sahiptir (<http://dergipark.gov.tr>). Sanatçı mimetik sanat anlayışında, görünen nesneyi olduğu gibi ya da sanatçıya göre ideale yakın halini taklit edebilir. Aristoteles bu konuda sanatçının istediği her şeyi taklit edebileceği konusunda özgür olduğu görüşüne sahiptir.

Aristoteles'e göre taklit üç bölüme ayrılır; " Taklit etmede kullanılan araç bakımından, taklit edilen nesnelere bakımından, taklit tarzı bakımından" (Aristoteles, 1995 s. 11). Bu üç bölüm Aristoteles'in Poetika kitabında tragedya ile anlatılmıştır. Tragedya ise Aristoteles' in yorumuyla şu şekildedir; " O halde tragedya, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir" (Aristoteles, 1995 s. 22). Tragedyada Aristoteles'in bahsettiği üç bölüm şu şekildedir : "Bunlardan ikisi (dil ve müzik), taklit araçlarını, birisi (dekorasyon) taklit tarzını ve geri kalan üçü de (öykü, karakter ve düşünceler) taklit nesnelere oluşturur" (Aristoteles, 1995 s. 23).

Aristoteles aynı zamanda eylemde bulunanlar hakkında iyi ya da kötü olarak bir ayırımı yapar ve bu ayırımı ahlakla ilişkisini kurar. Sanatçı tarafından seçilmiş taklit edilecek kişinin karakteri bakımından iyi ya da kötü ayırımı hakkındaki düşünceleri şu yöndedir.

O halde taklit edenler [sanatçılar], *eylemde bulunanları* taklit ettiklerine göre, buradan zorunlu olarak şu sonuç çıkar: Eylemde bulunanlar ya iyi ya da kötüdürler; insanlar, karakter bakımından iyi ya da kötü olmaları bakımından birbirlerinden ayrıldığına göre, bütün ahlaksal özelliklerimiz dönüp dolaşır sonunda bu iyi-kötü karşıtlığına varır (Aristoteles, 1995, s. 13).

Aristoteles görsel alanda taklit eden resamlara örnek olarak ; "Polynotos daha iyileri, Pauson daha kötülerini, Dionysios gerçeğe uygun olan kişileri taklit etmeye çalışmışlardır" örneğini vermiştir (Aristoteles, 1995 s. 13). Taklit edilecek kişiler ve nesnelere sanatçının seçimlerine göre belirlenir. Gerçeğe uygun yapan sanatçı tam anlamıyla taklit edilene daha yakın olmuş olur. Çünkü gerçeğe uygunluk her yönü ile taklit edildiği için, iyi ve kötüyü içinde barındırır.

Taklit etmede önemli olan bir unsur da araçtır. Araç olmadığı sürece taklit ya da kopya göstergeleri olmaz. Bütün sanat alanlarında taklit etmede, araç farklılık gösterir.

İster bir sanatçı yetisi, isterse alışkanlığa dayanan bir ustalıklı olsun, bazı sanatlar renk ve figürler aracılığıyla taklit eder. Bazı sanatlar ise ses aracılığıyla taklit eder; buna göre de bütün adı geçen sanatlarda genel olarak taklit, ya *ritm*, ya söz ya da *harmoni* aracılığıyla gerçekleştirilir. Öyle ki, bu üçü ya ayrı, ya da birlikte kullanılır. Örneğin, flüt ve kitara, aynı şekilde kaval (*syrinx*) çeşidinden olan sanatlar sadece *harmoni* ve *ritm*'i kullanırlar; dans sanatı ise *harmoni olmadan yalnız ritm*'i kullanır; çünkü, dans edenler, ritmik beden hareketleri, tutkuları ve hareketleri taklit ederler (Aristoteles, 1995, s. 11-12).

Araç aracılığıyla yapılan esere, taklit edilene ne kadar yaklaşabildiği açısından bakıldığında, görsel sanatlar diğer sanat alanları içerisinde ayrılabilir. Örneğin; dans, müzik gibi alanlarda taklit edilecek nesne ritmik ya da ses ile taklidi, soyut bir gerçekliği yansıtır. Yani bir duygunun ya da gerçekte var olan bir şeyin tam olarak yerini almaz, ima edebilir. Görsel sanatlar içerisinde bakıldığında, taklit edilecek nesnenin ya da figürün görüntü açısından birebir taklidi, özdeki gerçekliğe ulaşmanın iyi bir yolu olarak görülebilir. Örneğin; Bir çiçeğin görüntü olarak taklidi ve çiçeğin dans aracılığıyla taklidi arasındaki farkı düşünüldüğünde, sanatçı çiçeğe bağlı kalarak renkleri ayarlar fakat dansçı çiçeği kendi içinde yorumlar. Bu noktada hangisinin taklit edilen nesneye daha yakın olduğu tartışılır.

Aristoteles sanatı doğadan üstün tutar. Filozofa göre, sanatçının taklit ettiği objeler daha dikkat çekicidir ve hoşlanarak bakarız. Aristoteles'e göre; "Çünkü, gerçeklikte hoşlanmayarak baktığımız bir nesne, özellikle tamamlanmış bir resim haline geldiğinde, bu kez ona hoşlanarak bakarız, örneğin tik-sinti uyandıran hayvanların ve cesetlerin resimlerinde olduğu gibi" sözlerini kullanır (Aristoteles, 1995, s. 16).

Temel olarak taklit etmenin aslında insanda hep var olduğunu düşünen Aristoteles, taklit olan sanat yapısından hoşlanmanın aslında sanatçının bir öğrenme biçimi olduğunu savunmuştur. İnsanın bilgilerini mimesis yoluyla öğrendiği düşüncesine sahiptir.

Bir resme bakan, bu resmin neyi betimlediğini, gerçeklikteki bu ya da şu kimsenin resmi olduğunu öğrenir; bundan ötürü de resme hoşlanarak bakar. Fakat resmin ilgili olduğu nesne eğer tesadüfen daha önceden görülmemişse, o zaman taklit olan bu resim, böyle bir taklit yapıtı olarak bakan da bir hoşlanma duygusu uyandırmaz;

tersine, teknik yetkinlik, renk yahut bu tür herhangi bir nedenden ötürü bir hoşlanma uyandırabilir (Aristoteles, 1995, s. 17).

Öğrenmenin yanı sıra sanatçının izleyici üzerindeki etkisi de dikkat çekmektedir. Sanatçının taklit ettiği nesne kötü bir görüntü olarak algılansa dahi sanatçının taklit etmesi onu daha özel bir nesne, görüntü haline getirir.

Sanatçının izleyici üzerinde etkisi nasıl önemli ise izleyicinin eser hakkındaki çıkarımları da bir o kadar önemlidir. Çünkü izleyici tarafından öncesinde hiç görülmemiş bir nesne sadece sanatçı için hoşlanma yaratabilir. İzleyicinin öğrenme ve anlama durumunu tam anlamıyla karşılamayabilir.

Mimesis kavramı en yalın anlamı ile ne kadar taklit ve yansıtma olarak gözüke de bu kadar dar bir anlama sahip değildir. Aristoteles'in mimetik sanatı destekler nitelikteki bakış açısına bakıldığında içgüdüsel olarak gelişen taklit etme eylemini ön planda tuttuğunu görürüz. Bir çocuğun aile bireylerini taklit etmesi, sanatçının malzemeler yardımıyla etrafındaki dünyayı bir tuval üzerine kopya etmesi aynı şeyler olarak görülebilir. Çünkü Aristoteles'in desteklediği gibi ikisi de bir tür öğrenme yoludur. Aslında temel olarak Aristoteles'e göre; mimesis, sanatın doğru bir yolu olarak görülebilir. Ancak öğrenme açısından bakıldığında bir çocuğun bir insanı taklidi ve sanatçının taklidi paralel olarak gözüke de çocuğun eylemine sanat eseri olarak bakılmaz. Çünkü taklit etmenin içgüdüsel olduğu düşünülse de sanatçı hem içgüdüsel hem bilinçli olarak bir eser üretir.

Mimesis kavramı düşünüldüğünde, gerçekliğin tanımının ne olduğu ile ilişkili olarak da düşünülebilir. "Taklit etme eylemini ele aldığımızda tam anlamıyla gerçekliğe ne kadar ulaşılabilir?" sorusu ile karşılaşılır. Gerçeklik sanat eseri karşısında sanatçı/izleyici tarafından nasıl algılandığıyla ilgili olabilir. Sanatçı izleyiciyi eserdeki nesnenin gerçekliğine ne kadar inandırmış olursa o kadar özdeki gerçekliği yakalayabilir.

Doğadaki gerçekliğin kusursuz bir taklidini yapan Antikçağ'ın ünlü ressamı Parrhasios ve Zeuksis arasındaki mesleki atışmadaki anekdotlar ressamların ne kadar gerçeğe yaklaştığını göstermiştir.

Zeuksis üzüm resmi yapar; serçeler uçup gelerek üzümeleri gagalarlar. Parrhasios, Zeuksis'i atölyesine davet eder; orada, buna benzer bir şey yapabileceğini kanıtlayacaktır. Atölyede Zeuksis, Parrhasios'tan resmin üzerini örten perdeyi

kaldırmasını ister. Ama perde resme dahildir. Zeuxis, Parrhasios'un üstünlüğünü kabul eder: "Ben serçeleri kandırdım, ama sen de beni kandırdım", der (Kris, Kruz, 2013, s. 70).

Doğayı bile kandırabilecek kadar gerçeğe yakın olan sanat eseri ile doğanın gerçek görüntüsü arasındaki farklar ortadan kalkar.

Mimesis kavramına izleyicinin eserin gerçekliğine ne kadar inandığıyla ilgi olarak da bakılabilir. Nesnenin görüntüsünün taklidinin bir yanılsama yaratarak gerçeğin yerini alması söz konusu olur. Bir nesnenin yerini alma durumunu ele aldığımızda sanatçının yeniden üretiminden kaynaklı olarak doğal ve yapay kavramlarını sorgular.

1.2. DOĞAL VE YAPAY

Sanat alanı içerisinde doğal ve yapay kavramlarının ayrımlarını ve tanımlarını yapabilmemiz için sanatçının ürettiği eseri incelememiz gerekir. Aynı zamanda sanatçının eseri yaratma eyleminde, etkilendiği nesnelere çözümlememiz gerekir. Sanatçının etkilendiği, eseri oluşturulmasını sağlayan nesnelere doğal ve yapay nesnelere olarak ayrılırlar. Eserde yeniden üretilen nesne sanat nesnesi olarak incelenir. Hem nesne hem de sanatçının eser olarak ortaya koyduğu nesnenin de doğal veya yapay olma durumları oluşur. Bir döngü içerisinde devam eden nesne, eser ilişkisi bize doğal ve yapay kavramlarını anlamamızın bir yolunu sağlayabilir. Sanat alanı içerisinde doğal ve yapay kavramları çok farklı anlamlar taşımalarına rağmen bu kavramların sözlük tanımlarını bilmemiz gerekir. İlk olarak doğal kavramının sözlük anlamı ile başlayabiliriz.

doğal s. 1 doğada bulunan, doğa ile ilgili olan, doğada yer alan. *eş. esk. tabii.* 2 doğa yasalarına, doğanın düzenine ve gereklerine uygun olan. *ör.* Doğum gibi ölüm de doğaldır. 3 kendiliğinden var olan, yapay olmayan. *ör.* Bu koy bir doğal liman gibiydi. 4 yaratıldığı gibi, olduğu gibi. *ör.* Köy doğal biçimiyle kalmıştı. 5 yapmacıksız. *ör.* Onun doğal davranışları hoşuma gitti (Püsküllüoğlu, 1995, s. 478).

Doğal kavramı doğada kendiliğinden var olan ve insan davranışı ile ilişkilendirilmiştir. Yapay kavramı ise: “**yapay a.1** doğadaki şeylere benzetilerek insan eliyle yapılmış olan, yapma” olarak tanımlanır (Püsküllüoğlu, 1995, s. 1610).

Doğal ve yapay kavramlarını nesne üzerinden düşündüğümüzde, nesnenin oluşum ve var-olma koşullarını düşünülerek kullanılan sözcüklerdir. Peki nesne nedir? Nesne diye nitelendirdiğimiz şeylerin ilk olarak ne olduğunu biraz açmamız gerekir.

Yolda duran taş veya tarladaki toprak parçaları bir nesnedir. Testi bir nesnedir. Çeşme de orada bir köşede durur. Peki, testideki süt ile çeşmedeki suya ne demeli? Gökyüzündeki bulutlar, tarladaki dikenler, sonbahar rüzgârına kapılmış yapraklar, ormandaki doğan vs. bütün bunlara nesne diyorsak, diğerlerine ne demeli? İsim olarak bir nesneye karşılık olsalar da, gerçekte var olmayanlar bile, bunların hepsi genellikle nesne olarak adlandırılırlar. Gözükmeyen bu tür şeyler, yani “kendiliğinden şeyler” Kant’ a göre dünyanın bütünüdür, Tanrının kendisi de böyle bir şeydir. Kendinden nesnelere, gözüken nesnelere, var olan bütün var-olanlar felsefe dilinde bir şeydir (Heidegger, 2007, s. 15).

Aslına bakılırsa her şey nesne olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda sanatçının yaptığı eser de bir nesnedir. Sanat eserinin doğal veya yapay olma durumları üzerinde düşünüldüğünde, doğal kavramına sadece doğada bulunan şeyler olarak bakılmamalıdır. Aynı durum yapay kavramı içinde geçerlidir. Eserin insan eli ile yeniden üretilmiş olması eserin yapay olmasını sağlamaz. Çünkü “Eser varlığı demek bir dünya kurmak demektir”(Heidegger, 2007, s. 39). Bu yüzden eser kendi dünyasında değerlendirilmelidir. Eserin doğal ya da yapay olarak tanımlamamız esere bağlıdır.

Eserin üretiminde sanatçı öz olana inmeye çalışarak aslında doğal olanı veya yapay olanı açığa çıkarır. Öze inme sanatçının hakikati bulma, ortaya çıkarma çabalarıdır. Peki “Hakikat nedir?”. Hakikat varlığının ortaya çıkması olarak tanımlanabilir. “ Sanat eseri, var olanın varlığını kendince açar. Bu açılma, yani dışa çıkma yani var-olanın hakikati eserde gerçekleşir. Var-olanın hakikati kendini sanat eserine koyar. Sanat kendini hakikate koyar. Sanat olarak yaşanan hakikatin kendisi nedir? Bu koyma nedir?” (Heidegger, 2007, s. 32). Bütün soruların cevaplarını yine eserde aramamız gerekir. Hakikatte nesnenin doğal veya yapay oluşu da eser sayesinde ortaya çıkar. Çünkü bir nesnenin nesnel özellikleri sanat eserinde kendini gösterir ve bu özellikler daha yorumlanabilir olur. Bir insan yolda duran bir taşın nesnel özelliklerini, hakikatte ne olduğunu sorgulamaz. Fakat sanat nesnesi olan bir taş yorumuna açılır ve üzerinde düşünölmeye başlanır.

Martin Heidegger nesne, araç, eser döngüsü içerisinde nesnenin nesnel özelliklerini sanat eseri üzerinden yorumlamış ve hakikatin ne olduğunu düşünmemizi sağlamıştır.

Heidegger, Van Gogh'un eseri çiftçi ayakkabılarını ele aldığı yazılarında hakikat eser üzerinden anlatılmıştır. Ek olarak araç olarak kullanılan nesnenin hakikatte ne olduğunun sanat eseri ile ortaya çıkabileceğini savunmuştur. Van Gogh'un resmettiği çiftçi ayakkabıları, günlük hayatta kullanılan bir araçtır. Araç, sanat eseri oluşu ile daha fazla şeyi ima etmeye başlamıştır. Van Gogh resminde çiftçi ayakkabılarının mekânını ve kullanımını gösterecek her türlü açıklığı imalar ile bilgi edinebilmemizi sağlamıştır.



Görsel 1. Van Gogh, 1887, Ayakkabılar/Shoes. Erişim: 9.01.2018.
<https://goo.gl/eERzjQ>

Ayakkabı aracın boş içinin, karanlık ağızından iş basamaklarının güçlükleri adeta sızıyor. Ayakkabının sert yapılı ağırlığında, üzerinde sert rüzgârların estiği tarlaların uzun, birbirini hatırlatan çizgiler yardımıyla uzun gidişin uysallığı toplanır. Derinin üzerinde nem ve toprağın çukurları var. Tabanlarda, çöken akşamdan dolayı tarla yolunun yalnızlığı karışır. Ayakkabıda toprağın sessiz ödülü ve kışı yaşayan tarlaların, nadasa bırakılmış تنها tarlaların açıklanmamış başarısızlığını fısıldar. Bu araç yardımıyla ekmeğin güveni, sıkıntıyı atmanın verdiği dile getirilemez sevinci, doğumun verdiği çalkantılı ve ölüm tehdidindeki titremenin şikâyetsiz korkusunu hissederiz. Bu araç toprağa aittir ve köylü kadının dünyasında yurt tutar. Araç bu yurt tutmuş aitlikten kendi içindeki dinginliğini yaratır (Heidegger, 2007, s. 27).

Nesnenin salt nesne varlığını düşündüğümüzde bu türden imalar yükleyemeyiz. Fakat sanat nesnesi özelliği ile bize çiftçi kadının hayatına, kullanımına, doğaya dair birçok

imada bulunabilir. Van Gogh insan üretimi bir nesneyi sanat eseri olarak yeniden üretmiştir. Bu yeniden üretim bir kopyadan daha fazlasıdır. Nesnenin gerçekliğini ortaya çıkaran eser, hakikate yaklaşması ile aslında doğal olana yaklaşır. Hakikati nesnenin görünenden daha fazlası olarak düşündüğümüzde, daha anlaşılır ve nesne daha tanıdıkır. Van Gogh çiftçi kadının ayakkabıları ile aslında çiftçi kadının hayatını resmeder.

Eserden uzaklaşıp nesnelerin dünyalarına yeniden baktığımızda çiftçi ayakkabıları ve doğada hep var olan tabiat nesnesi arasında farklar oluşur. Örneğin; bir taş sanatçı, tarafından yeniden üretildiği zaman çiftçi ayakkabılarından daha farklı bir anlam, yoruma sahip olur. Çünkü “Taş dünyasızdır. Aynı şekilde bitki ve hayvan da dünyaya sahip değillerdir. Fakat bunlar kendisine ait oldukları bir çevrenin gizli saldırısına aittir. Buna karşın çiftçi kadın, var- olanın açıklığında bulunduğu için, bir dünyaya sahiptir.” (Heidegger, 2007, s. 39-40).

Sanatçı var olanın açıklığını eserde oluşturur. Yeniden sanat eseri olarak ürettiği bir taş ile taşın dünyasını inşa eder. Bu dünya bize doğayı ve doğal olanın açıklığını gösterir. Sanatçı yeniden ürettiği taş kopyası ile doğal olan nesneden daha doğal bir nesne yaratmış olabilir.

Sanatçıların çoğu doğadan etkilenir. Çünkü sanatçının öze inme, gerçeğe ulaşma arzusu tabiattan etkilenmekten geçer. Picasso'nun gerçeğe ulaşma hakkındaki görüşleri şu yöndedir;

İnsan, tabiatı ister sevsin ister sevmesin, onun bir aletidir. Tabiata karşı koyamayız, o, insanların en kudretlisinden daha güçlüdür. Onunla iyi geçinmeye mecburuz. Kendimize ancak bazı hürriyetler verebiliriz. Sanatın değişim ve gelişim süreçlerini incelediğimizde, sanatçıların temel amaçlarının gerçeği doğru bir dille ifade edebilme amacı olduğunu görürüz. İfade biçimi ister somut ister soyut olsun değişmeyen tek şey gerçeğe ulaşma düşüncesidir (<http://e-dergi.atauni.edu.tr>).

Tabiat nesnesinin kopyasını yapan sanatçı doğadan etkilenmekten daha fazlasını açığa çıkartmış olur. Sanatçı etkilendiği tabiat nesnesini kopyalanarak gerçekte olan nesnenin yerini almak ister. Örneğin; Bir ağacı yeniden kopyalayan sanatçının malzemesi yine ağaç ise, kopyalanacak ağacın oyuklarına ve bütün özelliklerine göre uygulanarak yapılması, bize nesne olan ağacı değil onun kopyası olan eseri sorgulamamıza yöneltir. Ağacın bütün özellikleri ile kopyalanan eserde, nesnenin kendisinden daha çok doğal

olan açığa çıkmış olur. Doğa ağacı yaratır, sanatçı ise ağacı hakikate yaklaştırır. Örnek verilecek en uygun sanatçı ise 20.yy Arte Povera sanat hareketi içerisinde bulunan Giuseppe Penone'dir. Sanatçı doğayı kendince yorumlamak yerine doğanın kendisi olmaya çalışır. Doğanın yaratma sürecini kendisi üstlenir ve eserlerini doğanın oluşturduğu gibi yapmaya çalışır. Giuseppe Penone doğa, heykel arasındaki sınırları, doğanın iç yüzünü algılama ve benlik gibi kavramları araştırır. "Nehir Olmak/Essere Fiume" adlı çalışmasında, iki taşın galeri mekânında olması seyirciye estetik görünmese de nehrin ve Penone'nin yaptığı taşların benzerlikleri seyirciyi şaşırtır. Renk, doku farkları oldukça azdır. Nehir, taşı nasıl şekillendirdiyse Penone de diğer taşı nehri taklit ederek yontar. Penone: "Nehir olağanüstü bir güce sahiptir ve akışı sürekli ısrarlı, ebedidir. Taşın heykeltıraşı doğadır. Nehrin akıntısı onun çekici, murcudur sözlerini kullanır." (<http://anneberk.nl>). Doğayı da bir sanatçı olarak ele alan sanatçı tıpkı bir röprodüksiyon yapar gibi sanat eserinin uygun kopyasını üretir. "Yeniden üretilerek evcilleştirilmesi nedeniyle röprodüksiyon, gerçek olandan daha gerçek, daha kabul edilebilir hale gelir, yani daha anlaşılabilir ve tanıdık" (Kuspit, 2014, s. 25).



Görsel 2. Guiseppe Penone, 1998, Nehir Olmak/Essere Fiume. Erişim:12.01.2018. <https://goo.gl/VMBc1M>

Sanatçı tarafından kopyalanan tabiat nesnesinin kopyasını izleyici doğal olarak tanımlaması, izleyicinin eserin görüntüsünün ne kadar doğada gördüklerine yakınsa o kadar doğal bir form olarak algılanması ile ilgili olduğu söylenebilir. Çünkü seyirci için

doğal görünümüne sahip eser, doğada bulunabilecek ölçüde alışılmış bir forma ve renge sahiptir. Doğal olarak görünen nesnelere ve sanat eserleri arasında insanın kabul edebileceği ölçüde gerçeğe yakın olması ve doğada öncesinde karşılaşılmış ya da karşılaşılabileceği kadar yakın olması ile ilgilidir. “Sanatçı eserini oluştururken doğadan etkilenmekten kaçınırsa, eser yapay bir görünüme mi sahip olur ?” sorusu akıllara gelir. Doğal olarak nitelendirilen nesnelere sanat eseri haline geldiğinde doğal ya da yapay olabilme ihtimalleri izleyicinin yorumu ile gerçekleşebilir ve bir eser yorumunda eseri doğal ya da yapay bir eser diye yorumlamayız. Sanatçının ne tür bir kaygı ile eserini oluşturduğunun da etkisi vardır. Tabiat nesnesi ve kopyası arasındaki farklar ortadan kalktığı zaman gerçekte var olan nesnede ortadan kalkar doğal tanımını doğrudan eser üzerinden yapılmaya başlanır.

Eser ve nesne arasında farkların ortadan kalması ile sanatçı hem yeniden üretici hem esere yeni bir dünya açtığı için yaratıcı sayılabilir. Sanatçı var- olan nesneye bağımlı kalarak doğal ve yapay nesnelere yeniden üretir. Elle yeniden üretim beceriye dayanan bir faaliyettir. Fakat bu üretimde yaratıcı yön nasıl oluşur? “Makine üretimi ve elle üretim aynı şeyler olarak görülebilir mi?” soruları sanatçı faktörünün ne olması gerektiği sorularını ortaya çıkarır. Çünkü nesnenin makine üretimi ile yeniden üretilmesi sanatçı faktörünü devre dışı bırakabilir.

2. BÖLÜM:

2.1. ELLE ÜRETİM VE MAKİNA ÜRETİM FARKI

18. yüzyılın sonlarında Batı Avrupa’da başlayıp dünyaya hızlıca yayılan ve büyüyen kapitalist üretim tarzı, kültürü ve sanat anlayışını etkilemiştir. Sanat alanı içerisinde yeniden üretim yöntemi, 19. yüzyılın başlarında taşbaskı yöntemi ile bir üst seviyeye çıkarılmıştır. Fakat fotoğraf makinasının icadından sonra taşbaskı geri planda kalmıştır. Fotoğraf makinasının icadı çizimden, yontudan daha hızlı ve daha pratik oluşu sanat alanı içerisinde üretim yöntemlerinin ne olması gerektiği konusunda tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmalar sanat eserinin üretim aşamalarında yöntem olan iki üretim şekli, elle üretim ve makine üretimi farklarının ne olduğunu sorgulamamızı sağlar.

Makine üretiminin gelişimi ile birlikte sanatçılar ve eser üretim mantığı yeni bir estetik tavrın ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Makine üretiminin gelişmesi ile sanat yapıtı da yeniden üretilebilir olmuştur. Farklı amaçlar doğrultusunda teknik olarak yeniden üretim kullanılmıştır.

Bir sanat yapıtı, ilkesel olarak, daima yeniden üretilebilir olmuştur. İnsanlar tarafından yapılan nesnelere her zaman insanlar tarafından kopyalanabilmiştir. Çıraklar zanaatlarını pratiğe dökmek, ustalar kendi yapıtlarını yaymak ve son olarak, üçüncü şahıslar kazanç elde etmek amacıyla kopyalar yapmıştır (Benjamin, 2015, s. 11).

Yeniden üretilen sanat eserinin sahiciliği, ortadan kaldırılmış olur. Elle üretim ve makine üretimi farklarına sahicilik kavramı üzerinden bakıldığında, iki üretim şekli farklılık gösterir.

Sahicilik kavramının tümü, teknik-tabii ki yalnızca teknik olarak değil- yeniden üretimden sakınır. Ama sahicilik yapıtı, el ürünü yeniden-üretim karşısında tüm sahiciliğini korurken, bu yeniden üretimler genelde sahtecilik içermekle birlikte, teknik olarak yeniden-üretimde böyle bir durum söz konusu değildir. Bunun iki sebebi vardır. Birincisi, teknik olarak yeniden üretimin elle kopyalamaya kıyasla, orijinal yapıttan çok daha bağımsız olmasıdır. Örneğin fotoğrafta, orijinal yapıttan farklı yönleri, insan gözü aracılığıyla değil, yalnızca objektif (ki oda ayarlanabilir olup, görüş açısı kolayca değiştirilebilmektedir) aracılığıyla görülebilmektedir; yahut görüntüyü büyütme ya da yavaşlatma gibi işlemler, doğal ışıkla tamamı yakalanamayan görüntüleri kaydetmek için kullanılabilir. Bu ilk nedendir. İkincisi ise, teknik olarak yeniden-üretim, orijinalin kopyasını orijinalin bürünemeyeceği hallere sokabilir (Benjamin, 2015, s. 14).

Elle yeniden üretimde kopya edilen nesneye daha bağlı kalınır ve gerçekte olanın elle kopyası daha sahicidir. Makine üretimi sanatçının müdahale edemeyeceği bazı durumlardan kaynaklı olarak kopya edilecek olandan daha farklı bir sonuç ortaya çıkabilir. “Fotoğraf gibi özü itibariyle çoğaltılabilir araçlar, bu özelliklerinden ötürü orijinal olanın sorgulanmasında etkin olarak kullanılabilir. Çünkü fotoğrafik kopyalar sadece orijinalin yokluğunu temsil eder” (Şahiner, 2013, s.114).

Fakat elle üretim ya da makine üretimi ile biricik eser görüşünü yüksek sanatın yok oluşuna işbirliği yapıyor gibi görünebilir. Bu durumun sebeplerinden bir tanesi yeniden üretim ile birlikte sanat eserinin daha ulaşılabilir olmasıdır. Eserin ulaşılabilir hale getirilmesi, sanat yapıtının aura’sını bozabilir.

O halde aura nedir? Zaman ve mekânın alışılmadık dokusudur: bir uzaklığın eşsiz biçimde ortaya çıkışıdır, ne kadar yakın olduğu fark etmez. Ufuktaki bir dağ sırasını ya da seyircisinin üzerine gölgesi düşen ağaç dalını gözümüzle takip ederek o dağların ve ağaç dalının aura'sını soluruz. Bu açıklamanın ışığında, aura' daki mevcut bozulmanın toplumsal temelini kolayca kavrayabiliriz. Bozulma, her ikisi de kitlelerin gitgide artan oluşumuna ve hareketlerinin artan yoğunluğuna bağlı olan iki koşula dayanır. Bunlar: *günümüzün kitlelerinin nesnelere "yakın olma" isteği ve nesneyi yeniden-üretim yoluyla sindirerek onun benzersizliğini yok etmeye yönelik [Überwindung des Einmaligen jeder Gegebenheit] eşit ölçüde tutkulu merakları*. Gün geçtikçe, resim [Bild] olarak veya daha da güzeli, bir tıpkıbasım [Abbild] şeklinde çoğaltarak, nesnelere elimizin hemen altında tutma isteği şiddetlenmektedir (Benjamin, 2015, s. 18).

Yeniden üretimden kaynaklanan aura problemi sanat eserinin günlük hayatta kullanılan nesnelere çoğaltılmasından dolayı ve salt nesnenin kendisi ve sanat eseri olarak kullanılan nesne arasındaki farkın ne olduğunu dair soruları çıkartır. Bu noktada her şeyin bir sanat eseri olabileceği fikri ortaya çıkmıştır.

2.2. BİR STRATEJİ OLARAK YENİDEN ÜRETİM

Sanat eserinin ne olması gerektiği hakkındaki tartışmalar Marcel Duchamp'ın Çeşme adlı çalışmasıyla başlamıştır.

Duchamp'ın "Çeşme" si, Mott Works adında bir dükkândan satın alınan, seri üretilmiş bir pisuardır. Duchamp bu pisuarı bir kelime oyununa başvurarak R. Mutt diye imzalamış ve katılımcı ücretli bir sergiye göndermiştir. Böylece sıradan bir nesnenin sanat olarak nitelendirilmesindeki kriterleri sorgulayan sanatçı, bu kriterlerin oluşumunda kurumların, eleştiri mekanizmasının ve izleyici beklentisinin rolünü irdelemiştir (Antmen, 2017, s. 194).

Duchamp günlük hayatta kullanılan nesnelere sanat eseri olma düşüncesinden yola çıkarak sanatın ve sanatçının ne olması gerektiğini sorgular. Biricik nesne kavramına karşı duran Duchamp nesnelere sayesinde yaratılmaya çalışılan estetik algısını eleştirir. Üretilen sanat nesnesinin yerine düşünceyi ön plana çıkarır. Duchamp günlük hayatta yer alan basit bir pisuarın sanat nesnesi olması ile sanatın bütün kural ve sınırlarını ihlal edip izleyiciye "Neden ?" sorusunu sormasına yönlendirir. Sanat eserinin galeri ve sergi salonlarında satılmaya değer olarak görülen bu yönde sergilenen sanat anlayışına bir başkaldırıdır. Sanat eserinin herhangi bir mağazadan gidip alınacak bir nesne olarak

düşünülmesine karşı yapılmış bir eser mantığıdır. Aynı zamanda Duchamp sanatçıların sanat eseri hakkında değer gösterdiği kalıplaşmış düşünceleri de yıkmaya çalışmıştır. “Bu pisuarı Bay Mutt’ un elleriyle yapıp yapmadığının bir önemi yoktur. O nesneyi SEÇMİŞTİR. Hayattan sıradan bir nesne almış, onu yeni bir bakış açısı ve başlık altında işlevinden soyutlayacak şekilde yerleştirmiştir- o nesne için yeni bir düşünce yaratmıştır” (Antmen, 2017, s. 128).

Marcel Duchamp, endüstriyel bir nesne olan, içinde mekanik bir form bulunan günlük kullanım nesnelerinden ‘*Pissoir*’i 1917’ de ilk kez sergilendiğinde skandal yaratmıştı. Duchamp bunu yaparken ortaya sanatsal bir değer atmak istememişti. Belki herkesi sanatçı kılmak istemişti, ama esas amaçladığı “sanat” denilen, adeta dini bir değer kazanmış olan bir şeyin kutsallığını yıkmak olmuştur. Mademki endüstri, karşısına mimesisi ondan daha iyi uygulayan bir güç ve teknik olarak çıkmıştı, o zaman, o güne kadar tanrısal bir görüntüyü bize en inandırıcı şekilde aktardığı için ‘dahi’ olarak görülen sanatçı artık yoktur (Şahiner, 2013, s. 32-33).



Görsel 3. Marcel Duchamp, 1917, Çeşme/Pissoir. Erişim:15.02.2018. <https://goo.gl/zqmwnP>

Duchamp mantığı ile çalışmalarına yön veren Andy Warhol sanat dünyasında etkili bir değişiklik yaratmıştır. Andy Warhol endüstri ürünlerini makinanın görevlerini üstlenerek yeniden üretir. Duchamp ise endüstriyel ürünün kendisini sergiler. Kutsal

eser tabularını yıkmaya çalışan sanatçılar eseri ve kullanılacak nesneyi basitleştirerek kavramı yoğunlaştırmaya çalışırlar. Andy Warhol çalışmalarındaki düşüncelerini açıklarken tıpkıbasım, kopyalama mantığını neden yaptığını konusunda açıklamalarını ve eser hakkındaki tutumunu açık bir şekilde belli etmiştir.

Resimlerimi neden böyle yapıyorum? Çünkü bir tür makine olmak istiyorum. Ne yaparsam yapayım, makineleşmiş bir halde yapıyorum ve yapmak istediğim de zaten bu.(...) Sıkıcı şeyler hoşuma gidiyor. Her şeyin hep aynı, hep aynı olması gidiyor.(...) Sık Sık dile getiriliyor; ben sıkıcı şeylerden hoşlanıyordum. Evet öyle, zaten bunu ben söyledim. Ama bu, sıkılmadığım anlamına gelmez. Ama benim sıkıcı bulduğum şeylerle başka insanların sıkıcı bulduğu şeyler arasında farklar olabilir. Örneğin ben televizyonda hep aynı konuları, aynı çekimleri, aynı sahneleri usanmadan gösteren o aksiyon filmlerini asla izleyemem. Oysa çoğu insan, detaylar biraz farklı olunca hep aynı şeyi yeniden seyretmeye bayılıyor. Bense tam tersiyim: Eğer bir gece önce seyrettiğim şeyi yeniden seyredeceksem, o zaman onun bir benzerini değil, tıpkısı olmasını tercih ederim. Neden? Çünkü, aynı şeye ne kadar çok bakarsan anlamdan o kadar sıyrılır, o kadar iyi, o kadar boş hissedersin (Antmen, 2017, s. 166).

Pop sanat akımı için Arthur C. Danto “Sanatçılar sanat ile gerçeklik arasındaki uçurumu kapatmaya başlamıştır adeta; ben böyle savlamıştım. Artık, soru şuydu: Bunlar eninde sonunda bir yatak ise, bu yatakları sanat yapan nedir?” (Danto, 2014 s.158).

Arthur C. Danto, Pop Sanatı felsefi düşünmemiz gerektiğini vurgular. Ve bu dönemde Danto’yu etkileyen “ezeli bir öğretiyi, mimesis üzerinden anlamlandırmış olan sanatı, gerçekliğin hayal edilebilecek en alt basamağına itilmesiyle ünlü olan Platon’un öğretisini altüst ediydi. Adı çıkmış örnek Devlet’in onuncu kitabında yer alır; burada Platon yatağın gerçekliğine dair üç kip tanımlar: ideal ya da form olarak, bir marangozun yapabileceği bir şey olarak ve sonra da formu taklit eden marangozu taklit eden ressamın yapabileceği bir şey olarak” sözleriyle tanımlar (Danto, 2014, s. 158).

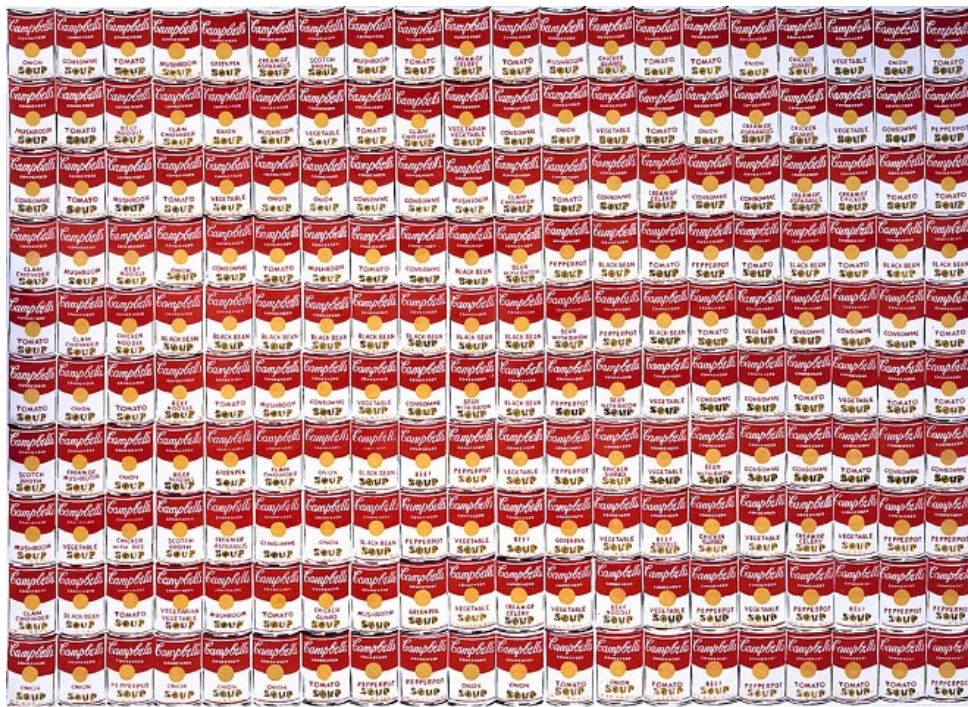


Görsel 4. Andy Warhol, 1964, Brillo Kutusu/Brillo Box. Erişim: 15.01.2018. <http://vertical.com/W/daily-2/andy-warholbrillo-boxes/>

Andy Warhol, "Brillo Kutusu/Brillo Box" adlı çalışmasında, birbirinin aynısı olarak ürettiği kutuları tıpkı bir marangozun yapabileceği gibi ustalıkla yapmıştır. Seyirci, geleneksel olarak sanat eserinde bir aura görmek ve sanatçının ruhsal ve düşsel olarak aktardığı somut duygu biçimlerini çözümlmek ister. Fakat bu kutular seyircinin ne düşünmesi gerektiğini önemsemez. Burada bir gizem yoktur salt gerçekliğin kendisi vardır. Aslında Andy Warhol, bu gizemi gerçekliğin üzerine anlam katmanları yaratarak sağlamıştır.

Aslına bakılırsa, Warhol kutuları basbayağı iyi birer de marangozluk eseriydi. Bu örnek, insanın artık sanat ile gerçeklik arasındaki farkı salt görsel bağlamlarda kavrayacağını ya da " sanat yapıtı" nın anlamını örnekler aracılığıyla öğretemeyeceği açık bir biçimde ortaya koyuyordu. Oysa filozoflar, daima, bunun yapılabileceğini varsaymışlardı. Böylece Warhol ve genel olarak pop art sanatçıları, filozofların sanat üzerine yazmış olduğu hemen her şeyi değersiz kıldı ya da en iyi haliyle, bu yazılanları yerel bir anlam ve önem taşır duruma getirdi. Bana göre sanat, pop aracılığıyla, kendine dair tam ve doğru felsefi sorunun ne olduğu gösterdi. Soru şuydu: Aynı birbirine benziyorlarsa, bir sanat yapıtı ile sanat yapıtı olmayan bir şey arasındaki farkı oluşturan nedir?"Sanat"ın anlamı örnekler üzerinden *öğretilebilir* iken ya da sanat ile gerçeklik arasındaki ayrım, tıpkı yatağın bir vazo üzerindeki resmi ile gerçek bir yatak arasındaki fark gibi algıya bağlı görünürken asla ortaya çıkamayacak bir soruydu bu (Danto, 2014, s. 158-159).

Yeniden üretim yöntemleri olarak kullanılan makine ve elle üretim sanat yapıtında deęişimlere yol açmıştır. Sanatçı alışılmış olan nesnelerin kopyalarını ürettięi zaman kopyalanan eserde sanatçı faktörünün ne olduęu düşündürür. Çünkü sanatçının görünen ve bilinenler dışında kendini ortaya koyabileceęi bir yön eserde bulunmaz. Fakat eserde sanatçı faktörünün olmayışı sanatçının tercihi olabilir. Sanatçının seçtięi objeyi kopyalaması o objeyi büyük harflerle yazması gibidir. İzleyiciye ister istemez yapılan kopyanın görüntüsünü ya da nesnesini sorgulamaya yönelir. Sanatçının kopyalama sürecindeki asıl amacı da bu olabilir. Andy Warhol' un kopyaladıęı nesnelere dönemin ticari yansımalarını gösterir. İzleyici ister istemez alışık olduęu nesnelere üzerinde, farklı bir perspektifle nesneyi sorgulamaya yönelmiş olur.



Görsel 5. Andy Warhol, 1962, 200 Campbell Çorba Tenekesi. Erişim: 16.02.2018. <https://goo.gl/QuMjCJ>

Andy Warhol, 1962 yıllarında yaptığı 200 Campbell Çorba Tenekesi adlı eserinde birbirleri arasında farkları bulunmayan çorba kutuları ile geçmiş dönemlerde içinde yer alan nesnelerin görüntülerini kopyalayarak yeniden seyirci karşısına çıkartır.

O, bizim görsel dünyamıza giren şeyleri, sınırlandırılmış sosyal bilincimizi göstermiştir. Bu durumda dünyayı Warhol'dan önce ve sonra olarak değerlendirirsek, Warhol'un dünyası hep aynı şeyi gösterir. Nesnelerin ve imajların görülebilir kılınması için Warhol'un sanatı da onların arasındadır. Onlar bize Warhol'un ve diğer

birçok Amerikalının çocukluğunun görsel dünyasını sunar. Hatta Warhol'dan önceki dünyaya dönüp bakamayacak ya da onu tekrar hayal edemeyecek kadar içindeyizdir nesnelere...Sanki onların içinde büyümemiştir gibi. Çünkü Warhol, bize, içinde yaşamaktan göremediğimiz kültürel şeyleri ve onların rollerini ezberletir. Warhol, böylece geçmişin görünüşünü de bu yolla yeniden inşa eder (Şahiner, 2013, s. 25).

Andy Warhol bir kültürün içinde yer alan nesnelere nesne özelliklerinden çok nesnenin tekrarları yaparak nesneyle ilişkili olan başka konuları düşünmemizi sağlamıştır. “Bundan dolayı, Warhol bizim gördüğümüz imajları değiştirmez. Bizim onları görme biçimimizi değiştirir” (Şahiner, 2013, s. 26).

Pop Sanat, yaşam ile sanat arasındaki ilişkileri güçlendirmiştir. Pop Sanat içerisindeki sanatçılar günlük hayattan kesitleri, nesnelere, genel olarak insanlar için tanıdık olan şeyleri yeniden üreterek sanat eseri olarak seyirci karşısına çıkartmışlardır. Her akımda olduğu gibi Pop sanat da farklı akımları etkilemiş ve gerçekliği kopyalayan, izleyici karşısına yeniden sunan akımlar ortaya çıkmıştır. Foto- Gerçekçilik akımı Pop Sanat akımından etkilenen akımlar içerisinde iyi bir örnektir. Bu akımda fotoğraf gibi görüntülerin çoğaltılmasını sağlayan araçlar temel malzemeleri olmuştur.

Resim ve heykel alanında Pop Sanat'ın bir uzantısı olarak gelişen ve Foto- Gerçekçilik, Süper- Gerçekçilik, Hiper-Gerçekçilik gibi isimlerle anılan akım da 1960'lı yılların son yarısından itibaren etkili olmaya başlamıştır. Gündelik hayattan, özellikle tüketim kültürünün imgelerinden yola çıkan Foto-Gerçekçi resimler, teknik olarak genellikle projeksiyon makinesinden tuvale yansıtılan görüntülerin resmedilmesiyle gerçekleştirilir. Fotoğraf merceğinin gördüğünü kopya ederek resim yapmak eyleminin öznel boyutunu dışlayan Foto- Gerçekçiler' in esas konusu, yansıtıkları dünya değil, fotoğraftan yansıyan dünyadır (Antmen, 2017, s. 63).

Elle üretim ve makine üretiminin bir arada olduğu Foto-Gerçekçi resimlerde fotoğraf gerçekliğini eserlerinde yakalayan sanatçılar gördüğü gerçekliğin yerine fotoğraf gerçekliğini yeniden üretirler. Fotoğraf gibi araçlarda gerçek görüntünün kendisi yoktur. İnsan gözünün odaklayamayacağı ölçüde netliğe sahip olan bir fotoğrafın gerçek görüntü ile olan bağlantısı sorgulanır. Foto-Gerçekçi ressamların resimlerinden seyircinin etkilenmesini sağlayan etken, fotoğraf gerçekliğinin elle yeniden üretimindeki kusursuzluktur.



Görsel 6. Richard Entes, 1968, Grand Luncheonette/Büyük Öğle Yemekleri. Erişim:25.02.2018. <https://goo.gl/QxStLJ>

Richard Entes dükkân vitrinlerini, günlük hayata dair kesitleri en küçük ayrıntısına kadar resimlerinde işleyen sanatçıdır. Sanatçı her gün önlerinden geçtiğimiz sokaklardaki ayrıntılara ve şehir hayatına dikkat çeker. Sanatçının resimlerinde aşırı canlı renklerin oluşu ve metal, cam gibi nesnelerin yoğunluğu ile karışıklık, kalabalık hissi etkindir.

Foto- Gerçekçi ressamlar gündelik hayatta kullanılan nesnelere, vitrinlere, arabalara, kafelere, alışveriş merkezleri gibi günlük şehir hayatında karşılaşılabilecek mekânları kısacası şehir hayatını en iyi betimleyebilecek kesitleri resmederler. Dönemin de etkilerinden kaynaklı olarak teknolojinin gelişimi sanatçıları etkilemiştir. Resimlerinde duygu, içsel bir aktarım yoktur. Görünen gerçekleri fotoğraf makinasının merceğinden görüldüğü gibi yeniden üretmişlerdir. Foto- Gerçekçi ressamlar dönemin kültürünü ve günlük hayatta sürekli olarak karşılaşılan markaların insanlar üzerindeki etkilerini resimlerinde yansıtır. Sanatçıların amaçladığı makinalaşmış dönemin makinalaşmış insan ruhlarını yeniden göstermek olabilir.

Yeniden üretim tekniği ile eserlerini oluşturan makineleşmiş sanatçılarda en dikkat çekici yön ise fotoğraf makinasını taklit eden sanatçıların fotoğrafın kendisi yerine

geleneksel bir teknik olan yağlı boya tekniğini kullanmaları ve ince bir işçilikle tuval üzerine işlemlerindeki tezatlıktır. Foto- Gerçekçi ressamların yaşadığı çevreyi olduğu gibi yansıtılmalarındaki amaç teknoloji ile gelişen köklü değişimi anlamaya çalışma çabaları olabilir. Sanatçılar yaşadığı çevreyi anlamaya çalışırken çocukların öğrenme metodu olan taklidi bir yöntem olarak kullanıyor olabilirler. Foto- Gerçekçi ressamlar belki de bu yüzden teknolojik bir aracın gözünden yaşanan çevrenin nasıl olduğunu birebir taklit ederek anlamaya çalışmışlardır. Çünkü teknoloji sayesinde hızla değişen yaşam alanlarını, reklam afişlerini vb. birçok değişikliği takip etmek kolay olamayabilir. Fotoğraf makinasının anı durdurması Foto- Gerçekçi sanatçıların değişim esnasını biraz olsun yavaşlatıp çözümlemesini sağlıyor olabilir. Dönem içerisinde eski binaların üzerlerine yerleştirilen ışıklar, yeni arabaların ve eski arabaların aynı otoparkta park edilişleri, yüksek kültür ve kitle kültürünün sınırlarının yok oluşu gibi değişiklikler sanatçıları da bir değişime sürüklemiştir. Fotoğraf gibi teknolojik bir aleti kullanma tercihi ve el emeği yeniden tuval üzerine işlemlerindeki tezatlık tıpkı yaşanan dönemde dikkat çeken, eski ve yeni arabaların aynı otoparka park etmesindeki ayrıntılarla benzerlik göstermektedir.

Foto- Gerçekçilik akımında fotoğraf makinası gibi kopyalama aygıtlarını kullanarak kopyalamalarının yanı sıra farklı olarak heykeltıraş George Segal figürleri kopyalamak için kalıp alma gibi yöntemler ile gerçekliği her açıdan yakalamaya çalışır. George Segal alçı bezleri ile canlı modellerden kalıplar alarak figürleri kopyalar. Pop Sanat akımının uzantısı olan foto gerçekçi resimlerdeki görüntüyü bire bir kopyalama mantığı olmamasına karşın iki boyuttan üç boyutta dönüşen heykeller farklı bir bakış açısı oluşturur. Çünkü iki boyutlu üretim ve üç boyutlu arasında farklar vardır. Resimlerde, görüntüyü çerçevenin sınırları boyutunda algılayabiliriz. Fakat üç boyut etrafında dolaşabileceğimiz bir boşluk oluşturur. Bu farklılıklardan kaynaklı olarak gerçekliğe üç boyut ile daha iyi yaklaşılabilir.



Görsel 7. George Segal, 1976, Walk, Don't Walk /Yürümek, Yürümemek. Erişim: 27.02.2018. <https://goo.gl/FuEDmb>

Günlük hayattan insanları ve konuları kopyalan George Segal anı durdurur. George Segal, Yürümek, Yürümemek adlı eserinde sanatçı figürleri modle etmez tıpkı fotoğraf gibi durdurulmuş figürlerin kalıplarını alır ve günlük hayattan nesnelere bütünleştirerek figürleri kopyalar. Böylelikle kopyalanan figürlerin anlarını taklit eder. Figürler konuya uygun olarak yerleştirilir. Tıpkı Roma dönemi heykeltıraşlarının figüre benzetme, özelliklerini birebir yansıtırma disipliniyle yapılan heykeller gibi hiperrealist heykellerde aynı mantıkla oluşturuldukları için bir noktada benzerdirler. Hiperrealist heykellerin konusu alışılmış sıradan olaylar ve insanlardır. Hiperrealist heykeller hayattan alınmış birer kesit olduğu için seyirci heykellerde kendisini ya da tanıdık insan karakterlerini bulduğundan dolayı figürlere kendini yakın hisseder. Fakat bu yakınlık izleyici tarafından tedirgin edici bir durum da oluşturur. George Segal'ın boyanmamış hayalet figürleri sergi salonunda izleyiciler arasına karışır.

Röprodüksiyonla tüm sanatlar çıkmaza girer ve sıradan olan her şey, röprodüksiyonu yapılıncaya, sanat halini alır: Bunlar postsanatın öncüleridir. Röprodüksiyon, postsanatın temelidir ve aynı zamanda entropiktir: Röprodüksiyon, orjinalin yok olduğunu anımsatan bir şeydir. Toplumsal asimilasyon ve ciddiliğin nörtleşmesi sürecinin hem aracı hem de dışkısal sonucudur. Röprodüksiyon, önerme gücünden, içsel ruhtan ve orjinalin taşıdığı amacın ciddiliğinden yoksundur. Ayrıntıdaki nüanslar kaybolur, biçimsel tezatlar bulanıklaşır: Geriye kalan tek şey orjinalin dilsiz bir görüntüsüdür (Kuspit, 2014, s. 145).



Görsel 8. Duane Hanson, 1988, Queenie II. Erişim: 01.03.2018. <https://goo.gl/X2bS52>

Duane Hanson, George Segal gibi canlı modellerden silikon kalıplar alarak canlı modele bir adım daha yaklaşmıştır. Ten dokusunu gerçeğe çok yakın bir şekilde vermesi, vücut renklerini kusursuz boyaması ve heykele eklenen saçlar ile gerçekliğin kusursuz bir taklidini yapmıştır. George Segal günlük hayatın gerçekliğini daha çok yerleştirmelerinde gösterirken, Duane Hanson gerçek hayatın içindeki gerçek figürleri klonlar. Seyirci açısından bakıldığında George Segal heykelleri gerçeklikle olan farklarını belirgin tutar. Çünkü Duane Hanson kadar gerçekliğin yerini alma gibi bir

mantıkla heykellerini oluşturmamıştır. George Segal'ın kopyalama metodu figürlerin günlük hayattaki anı ise Duane Hanson için anın içerisindeki figür olmuştur.

Galeri alanında sıradan bir insan figürünün oluşu izleyici açısından şaşırtıcı olabilir. Çünkü izleyici galeri alanında günlük hayatta karşılaşabileceği bir insan figürü kopyasının sanat eseri olabileceği düşüncesinden uzaktır.



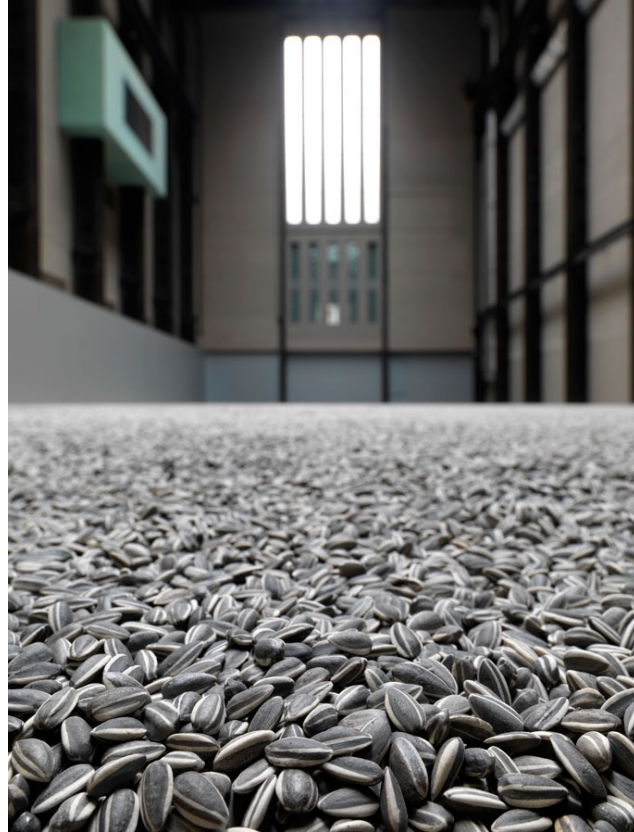
Görsel 9. John De Andrea, 1979, Clothed Artist and Model/Tişörtlü Sanatçı ve Model
Erişim: 27.02.2018. <https://goo.gl/keBJwH>

John De Andrea, kendi bedenini ve kalıbını aldığı bir model heykelini oluştururkenki halini sergi salonunda sergilemiştir. John De Andrea tıpkı foto gerçekçi sanatçıların tuvallerini işlediği gibi heykellerini aynı titizlikle işler. Sanatçı sergi mekânına kendisinin ve modelin kopyasının yanı sıra kendi mekânının kopyasını da sunar. İzleyici açısından biraz kafa karıştırıcı bir duruma dönüşür. Çünkü seyirci sergi salonundan bir an uzaklaşıp sanatçının atölyesinin içinde bulur kendini. Bu noktada izleyici eser hakkındaki sanatsal eleştirilerden de uzaklaşır ve heykelin gerçek mi yoksa bir yanılsama mı olduğu kuşkusuna kapılır.

İzleyici gerçekliğe çok yakın olan hiperrealist heykelleri korkutucu bulur. Çünkü gerçekte donuk ve hep aynı noktaya hareketsiz bakan bir insan nasıl başka bir insan için ürkütücüye, hiperrealist heykellerde aynı derecede gerçekte olana yakınlığı sayesinde

ürkütücü bulunur. İzleyici her ne kadar hiperrealist heykellerin cansız olduğunu bilse de gerçekte olan bağlantısı algısında oyunlar oynar.

Hiperrealist heykeltıraşların eserleri tıpkı dondurulmuş tiyatro sahneleri gibidir. Figürler rollerine çok iyi ezberlemiş fakat oyuna başlamak için doğru anın gelmesini bekliyorlar gibi bir görüntüleri vardır.

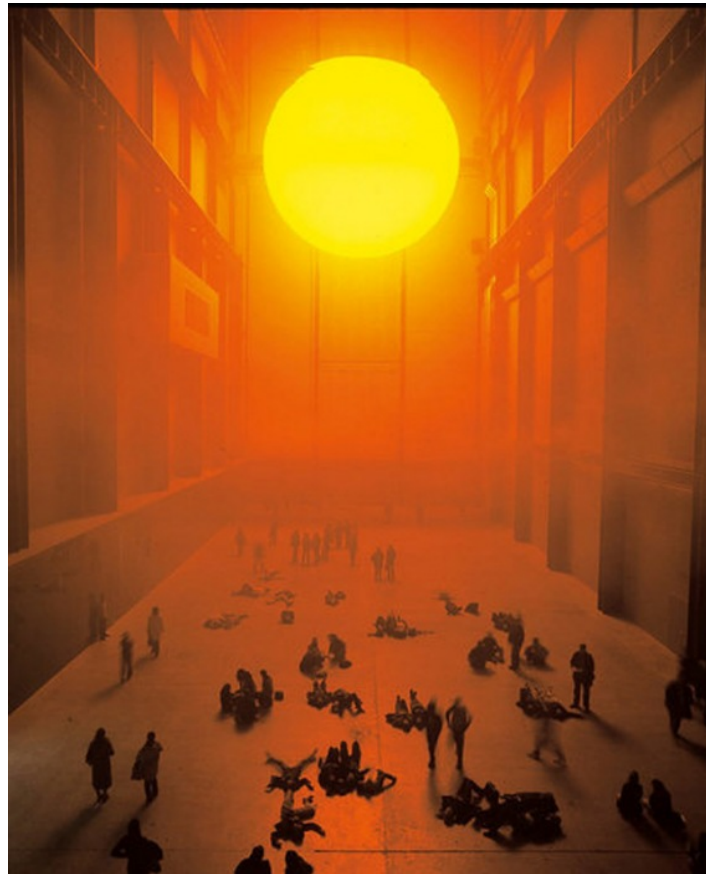


Görsel 10. Ai Weiwei, 2010, Ayçiçeği Çekirdekleri / Sunflower Seeds. Erişim: 03.03.2018. <https://goo.gl/XYu96T>

Ai Weiwei' nın Ekim 2010'da Tate Modern de sergilediği Ayçiçekleri adlı çalışması 100 milyon tane porselen çekirdekten oluşur. Ai Weiwei Hiper Realistik heykelleriden farklı olarak insan figürleri yerine çekirdek kopyaları yapmıştır. Bir insan kopyası ve bir nesne kopyası izleyici üzerinde farklı ve benzer etkilere sahiptir. Her ikisi de kopya edilene benzerliği açısından şaşırtıcıdır. Fakat bir nesne kopyası izleyici üzerinde tedirgin edici bir etkiye sahip olamayabilir.

Çin'in Jingdezhen kasabesindeki zanaatkarlar tarafından yapılan çekirdekler tek tek birbirlerine benzeyecek şekillerde elle boyanmıştır. Ai Weiwei izleyicilerin çekirdeklerin üzerinde yürümelerini eseri tam anlamıyla tecrübe etmelerini istemiştir.

Ai Weiwei çalışmalarında aşırı nüfus ve aşırı üretim sorunlarını işlemiş ve insanların el becerilerinin ustalıklarının göz ardı edilmemesi gerektiğinin altını çizmeye çalışmıştır. Ayçekirdekleri adlı yerleştirmesinde el emeğindeki ustalık ve birbirinin tekrarı olan çekirdek taneleri aşırı nüfusu sembolize eder niteliktedir. Ayçekirdekleri adlı eserde kopyalama ve yeniden aslına uygun üretilmesi anlatmak istenilen konuya uygun olacak bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Ai çekirdek kopyalarıyla bir metafor yaratır.



Görsel 11. Olafur Eliasson, 2003, The Weather Project/Gün Batımı. Erişim: 04.03.2018. <https://goo.gl/oXaF3B>

Olafur Eliasson'ın ışık, ısı, basınç ve su kullanarak yarattığı dev yerleştirmelerinde, doğayı ve doğa olaylarını taklit ettiği çalışmaları, seyircinin doğayla olan deneyimini tekrar hatırlatır. Londra' da Tate Modern'de gerçekleştirilen “ Gün Batımı/ The Weather Project” (2003)'de sanatçı ışıklar, ayna ve sis ile müze mekanını yapay bir gün batımı

anına dönüştürmüştür. Seyirci gün batımını her gün görebileceği halde sanatçının gün batımı taklidini görmek için Tate Modern' e merakla gelir. Seyirci onun taklit olduğunun bilincinde olup sanki gerçek bir günbatımı gibi o etkinin güzelliğine inanmaya çalışır. Doğrusu bilinen bir yalandır. Gerçekliğin yerini alan yeni bir unsur olarak karşımıza çıkar.



Görsel 12. Olafur Eliasson, 1993, Beauty/Güzellik. Erişim: 04.03.2018.
<http://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101824/beauty>

Olafur Eliasson, Güzellik adlı çalışmasında sergi salonunda ışık ve su damlalarını kullanarak yapay bir gökkuşağı yaratır. Doğadan esinlenerek yaptığı eserlerinde seyircinin deneyimlerini gözlemler. Gerçekte gökkuşağı bir yerde sabit duran bir nesne değildir. Fakat sanatçı dinamik bir görüntü sunar ve bu görüntü sergi süresince devam eder. Tuval üzerine yapılmış bir gökkuşağı ile kıyaslandığında resim ressamın görüş açısından resmedilir. Fakat burada seyircinin eseri deneyimleme sürecindeki eser görüntüsü zihinlere resmedilir.



Görsel 13. Richard Price, 2014, New Portraits /Yeni Portreler Erişim: 01.03.2018.
<https://goo.gl/hDNikR>

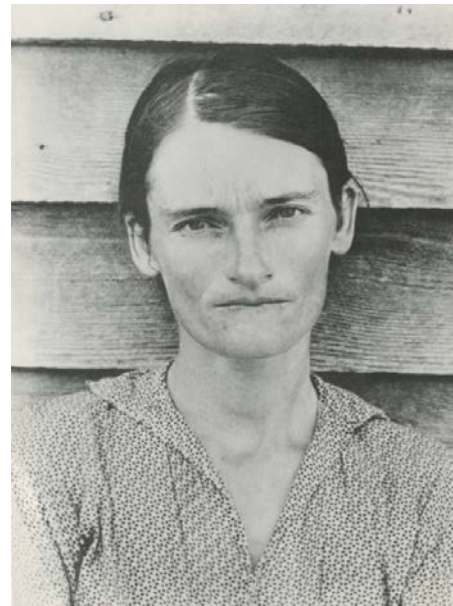
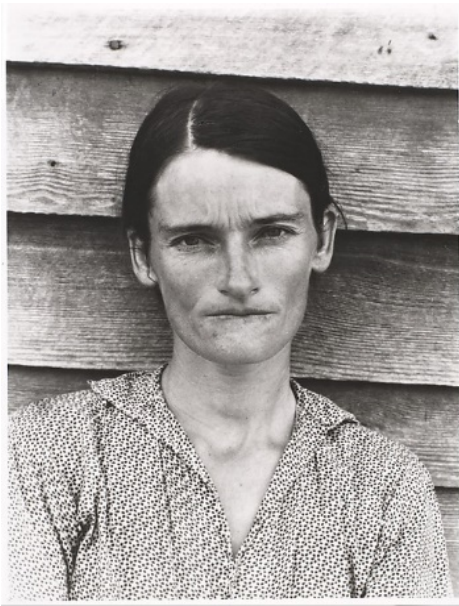
Kopya etme/yeniden üretme mantığına farklı bir bakış açısı sağlayan sanatçılardan Richard Price sosyal medya görüntülerini kopyalar. Sanatçı doğayı, insanı, nesneyi yeniden üretimden çok farklı bir üretim metodu kullanmıştır.

Richard Price sosyal medyada bulduğu resimlerin ekran görüntülerini kopyalayarak sanat eseri haline getirir. Price alt kültürler ve kültürel klişeler gibi konuları irdelemiştir. Price resimlerini kullandığı kişiler tarafından oldukça sert tepkiler almıştır. Telif haklarını ihlal eden sanatçı adına birçok dava açılmıştır ve bu davaların da sanatının bir parçası olduğunu söylemiştir. Sanatçının eserleri aslında bir makinanın kopyaladığı bir görüntü ve bu fotoğraflar sosyal medyada sonsuz çoğaltılabilen, birçok kişinin ulaşımına açık fotoğraflardır. Bu yüzden sanatçı fotoğrafların kullanımında ve kendine mal etme açısından hiçbir sakınca görmemiş olabilir.

Richard Price, Sherrie Levine gibi çalışmalarında imajların kültürel olarak nasıl oluşturulduğunu ve yayılmalarında medyanın faktörünü sorgular. Levine sanat yapıtının orijinallik niteliği ile dalga geçmektedir. Walker Evans'ın 1936 yılında çektiği fotoğrafı, Sherrie Levine 1981 yılında sanatçının fotoğrafının fotoğrafını çekerek kendince

yorumlamıştır. Levine sanat nesnelarını sıradanlaştıarak modernizm geleneğine bir eleştiride bulunmuştur.

Levine' in Walker Evans'ın fakir köylü fotoğrafını kendine mal etmesi, fotoğrafın ekonomik fonksiyonlarıyla bir oyunu da içerir. Çünkü sistem, Weston' un kaygılarını hiçe sayarak, bu imajları zahmetsizce pazara sunmaktadır. Evans sanki bu fotoğrafları çekerken Walter Benjamin' in gözlemlerini yansıtmaktadır. Fotoğraf, fakirliğin dokunaklı görüntüsünü bile etkili bir yaklaşımla kaydederek, onu ticaretin eğlenceli bir unsuruna dönüştürmektedir (Şahiner, 2013, s. 119-120).



Görsel 14. Sherrie Levine, 1981, After Walker Evans/Walker Evans' dan Sonra. Erişim: 02.03.2018. <https://goo.gl/fZYFYq>

Görsel 15. Walker Evans, 1936, Alabama Tenant Farmer Wife/Çiftçi Eşi Alabama Tenant. Erişim: 02.03.2018. <https://goo.gl/hgM1Sd>

Levine yeniden ürettiği sanat yapıtı kopyaları ile sanatın ne olması gerektiği konusunda düşünmemize zorlayan bir etken yaratmıştır.

Levine, sanat nesnelarını sıradanlaştıarak onlara atfedilen değeri alışıya etmek ve pazardaki tecimsel değeri sorgulayarak, bu işler üzerinden sanattaki kesin olmayan, sübjektif onaylama ve yargılama ilkelerine kafa tutmaktadır. Paradoksal olan ise bu çalışmaların, hem tartışmalı bir yan taşımaları hem de postmodern ilişkilerden ötürü sınırsızcasına çoğaltılabilirlikleri için giderek pazarlama değeri arttıran bir niteliğe sahip olmalarıdır (Şahiner, 2013, s. 120).

Geçmişten günümüze kadar uzanan kopya etme, yeniden üretim stratejisi farklı sanat dalları ve akımları içerisinde bir yöntem olarak kullanılmıştır. Gerçekliğe el üretimi yöntemi ile ulaşma tutkusu ya da dijital yeniden üretimde teknolojinin imkanlarının kullanılması sanatçılar tarafından kullanılan teknik çeşitliliklerdir. Fakat bu iki üretim farklılıkları sanatçıların anlatmak istedikleri konular kapsamında çeşitli okumalar sağlamıştır. Yeniden üretim bazı sanatçılar için elde etmek istedikleri etkilerin, görüntülerin bir yöntemi, bazı sanatçılar için ise sanatı ve sanatçı faktörünün sorgulanmasına olanak sağlayan bir yöntem olmuştur. Yeniden üretim sanat eserinin orijinalliğini de ortadan kaldıran bir etkiye sahip olmuştur. Sanatın biricikliğini ortadan kaldırır ve yerine başka imalar dizisi ortaya çıkartmıştır. Sanatçı faktörünü ortaya çıkaran unsurlar yeniden üreteceği nesnelere elle üretimindeki mükemmellik ya da bilinçli olarak bırakılan kusurlardır.

3.BÖLÜM

3.1.Uygulama Aşamasında Kişisel Arayışlar

Sanatta kopya; ilk olarak sanatçının gördüğü nesnelerin kopyalarını yapabilme becerisi ile başlar. İnsanın çağlar boyunca süregelen içgüdüsel taklit etme dürtüsü vardır.

İlkel taklit içtepsi, bütün çağlarda egemen olmuştur ve bu içtepinin tarihi, estetik bir önemi olmayan bir el ustalığı tarihidir. Daha en eski çağlarda bile bu içtepi, asıl sanat içtepisinden ayrı tutulmuştu; bu ilkel taklit içtepsi, özellikle küçük el sanatlarında, küçük putlar (idol) ve semboller sanatında tatminini bulur; bu put ve sembolleri, daha önceki bütün çağlardan tanıyoruz; bunlar, ait oldukları budunların salt sanat içtepisinin dile geldiği yaratmalar ile çoğu doğrudan doğruya çelişiktirler (Worringer, 1993, s. 19-20).

Doğayı taklit etme/ kopyalama sanat felsefesi boyunca tartışılan önemli konulardan biri olmuştur. Gerçekte var- olan tabiat nesnelere bağlı kalarak tıpkı bir makinanın üretebileceği gibi bir birinin aynısı elle üretilen nesnelere yaparak ve izleyicinin görüntü olarak alışık olduğu nesnenin bürünemeyeceği bir hale dönüşmesini sağlayarak sadece bir nesneyi kopya etmekten daha fazla şey anlatılmış olur.

Sanat yapıtının nasıl olması gerektiği konusundaki sorularla birlikte, mimetik sanat düşüncesi de sorgulanmıştır. Sorgulamalar doğrultusunda, Sokrates gerçekliğin birebir taklitlerinin yapılmasındaki amacı ve bu amaç doğrultusunda sanatçıların taklit etmelerinin kısa bir yolu olarak dünyaya ayna tutma düşüncesi ile her şeyin kısa süreliğine taklitlerinin yapılabileceğini savunmuştur.

Önümüzde kendisi duruyorken, kim hangi sebeple gerçekliği kopyalamak ihtiyacında olsun ki? Dünyada var olmayan ve aynasız görünmeyen hiçbir şey aynada görünür olmayacağına göre, kim kendisine bakabilecekken güneşin, yıldızların ve geri kalan şeylerin objektif imgelerine ihtiyaç duyar? Dünyadan görünüşleri ayırıp yansıtan bir yüzeyde temsil etmekle kimin eline ne geçer? İşte bu Sokrat' ın aklının almadığı bir şeydir. Mimesisle elde edilen tek şey görünüşlerin kopyası olsaydı, Sokrat' ın sanatın statüsü ile ilgili kafa karışıklığı son derece anlaşılır olurdu (Danto, 2012, s. 27-28).

Fakat kopyalama eylemi sadece bir ustalık göstergesi, nesnenin görsel olarak birebir kopyalanması ya da taklit içtepisinden kaynaklanan bir durum olmayabilir. Çünkü bilinçli olarak yeniden üretilen nesnenin sanat alanı içerisindeki yorumu sadece bir kopya olmasından daha fazla şey anlatır.

Kopyalama eylemi ile gerçekte olan nesne ve yeniden üretilen kopyası arasında benzerlikleri ve farkları düşünmemizi sağlamış olur. Bir nesnenin kopyasını elle üretim tercihi ne kadar kusursuz bir şekilde yapılmış olsa da yeniden üretilen nesnede elle üretildiğini gösterecek bir kusuru bilinçli olarak ortaya çıkartılabilir. Bilinçli olarak verilen kusurlar izleyicinin eser üzerinde daha fazla düşünmesini sağlar. Çünkü izleyici sanatçının kopya edilen nesneye benzetme kaygısının olduğunu baz alarak eseri incelemeye başlar ve kusurların bilinçli olarak bırakılması durumunda eserin gerçekliğe yakınlığının sorgulanması yerine kusurların gösterilmesindeki amacı merak eder.

Genel olarak kopyalama yöntemi ile sanatçı izleyiciyi düşündürmeye ve eserin yeniden üretimindeki kaygının ne olduğunu sorgulamaya yönlendirir. İzleyicinin kopya edilen nesne üzerinde düşünmesini sağlayacak unsurlar; sıradan nesne kopyalarının kusursuz bir şekilde çoğaltılması, nesnenin bürünemeyeceği bir hale dönüşmesi ya da kusurların bilinçli olarak bırakılması gibi durumlarla sağlanabilir. En önemli noktalardan bir tanesi ise günümüzde makinaların kopyalama konusunda sanatçıdan daha temiz ve kusursuz bir şekilde eserleri oluşturabilir iken tercihin el üretimi olmasıdır.



Görsel 16. Gamze Güleç, 2017, Bütünlük, Alçı, Karışık teknik.

“ Bütünlük” isimli çalışmada bir ağaç dokusunun kopyası bir kumaş dokusu kopyası ile bütünleşmiştir. İki farklı doku birbirleri ile devamlılıkları açısından uyumlu hale getirilmiştir. Ağaç dokusu kumaşa, kumaş dokusu ağaca yaklaştırılmıştır. İki farklı nesnenin maddesel zıt özellikleri eşitlenmiş durumdadır. Bu yüzden çalışmada gerçekte olan bir nesnenin tam anlamı ile birebir kopyası yoktur. Ağaç dokusu ve kumaş dokusunun renkleri gerçek renkleri ile boyanmadan malzemenin doğal rengiyle bırakılmıştır.

İzleyici eserde ağaç ve kumaşın bütünleşmiş dokusu ile karşılaştığında yapılan kopyadaki bütünlüğü estetik açıdan yorumlayabilir. Çünkü izleyici bir nesnenin kopyasını gerçekte olan bir görüntüyle tam anlamıyla örtüştüremediğinde, hayalde oluşturulan bir gerçekliğin kopyasını incelediğinin bilincinde olarak eseri yorumlayabilir. Gerçekliğin dönüşemeyeceği halinin eserde oluşturulması, içgüdüsel olarak izleyicide hoşlanma durumu yaratır. Sanat alanında da olduğu gibi biricik olan ya da farklı olan nesnelere daha değerli bulunur. Çünkü insanın bir ağaç kabuğunun kumaş dokusuna dönüşmüş bir hali ile gerçek hayatta karşılaşma ihtimali yoktur. Kopya eserlerin hayal dünyasından çıkmış halleri bu yüzden dikkat çekici bulunur.

Aynı zamanda izleyici kopya nesnelere kafa karıştırıcı bütünlüklerinden dolayı eser üzerinde daha fazla düşünür. Tıpkı Richard Gober'ın "Untitled" 2003 yılında yaptığı çalışmada olduğu gibi birçok nesne kopyalarını bütünleştirerek kafa karıştırıcı bir eser ortaya koyar.



Görsel 17. Robert Gober, 2003, Untitled / İsimless Erişim: 27.04.2018. <https://goo.gl/dH8c1T>

Hall Foster'ın Richard Gober'ın yaptığı eserler hakkındaki yorumu şu yöndedir: "çağdaş insanlar hakkında doğal tarih diyoramaları" diye tarif etmişti ve çoğu diyorama gibi Gober'ın kopyaları da gerçek olanı yanılsamalı olanla hem büyüleyici hem de kafa karıştırıcı şekillerde karıştırır; aslında aynı anda yoruma hem yol açan hem de direnen parçalanmış alegorilerdir" demiştir (Foster, 2017, s. 72-73).

Görsel 16' da gerçekliğin birebir kopyalanması yerine doku kopyalarının renksiz bütünlükleri vardır. Görsel 18' de ise iki ayrı nesne olarak kopya edilmiş ve taş kopyasında renklerin kullanımı ile gerçeğe daha iyi yaklaşılmıştır.



Görsel 18. Gamze Güleç, 2017, Yapay Etki, Alçı ve akrilik boya, Karışık teknik.

“Yapay Etki” adlı çalışmada gergin sabit duran bir kumaş kopyasının içerisine yerleştirilmiş bir taş kopyası yer alır. Çalışmada taşın gerçekte olan görüntüsü ile yakınlığı ve kumaşın fiziksel olanaklarının dışında duruşu dikkat çeker. Eserde gergin duran kumaş, fotoğraf makinası ile çekilmiş görüntüsünün üç boyut olarak yeniden üretilmiş hali gibi durmaktadır. Esere bakıldığında kumaş kopyasındaki kıvrımlar taşın formu ve ağırlığı ile oluşmuş gibi durmaktadır. Fakat eserde ne taş ne de kumaş kopyası gerçekte olan ağırlıklarına sahiptir. Madde ağırlığı olarak kumaş taşın ağırlığına kıyasla daha ağırdır. Bu durumdan kaynaklı olarak eserde yapay bir etki vardır. Kumaşın ve taşın doğal halleri ve çalışmada yeniden üretilen kopyaları arasında oluşan bazı farklar ve bu farklara rağmen doğal bir gerginlik hissini verilmesi tıpkı M.Ö 5 yy. da yaşamış olan Myron’un “Disk Atan Atlet” (Discobolus) heykeli ile benzerlik gösterir. “Disk Atan Atlet” heykelinde figürün vücudundaki kaslar gergin ve tam da disk atma anını yansıtır şekilde işlenmiştir. Fakat heykelin yüz ifadesi vücut dinamiğinde olduğundan farklı olarak rahat ve donuk bir ifadeye sahiptir. “Yapay Etki” adlı eser de olduğu gibi

bir gerilme durumu vardır. Fakat iki eserde de gerginlik durumunu destekleyecek bazı özellikler olmaması sebebiyle iki eser birbirleri ile benzer bulununabilir.



Görsel 19. Myron, M.Ö. 420, Discobolos/Disk Atan Atlet. Erişim: 06.05.2018.
<https://goo.gl/LsKUTW>

“Yapay Etki” adlı çalışmada izleyici kumaşın gerçekliğinden şüphe duyarken taş kopyasını gerçek olarak kabul eder. Çünkü taş kopyasının elle üretildiğine dair izleyiciyi şüphelendirecek bir açıklık verilmemiştir. Bu sayede izleyici yapay bir gerçekliğe inanmış olur.



Görsel 20. Gamze Güleç, 2017, İllüzyon, Taş, alçı, akrilik boya, Karışık teknik.

"İllüzyon " adlı çalışma, gerçek taşın elle devam ettirilen kısımlarında gerilmiş kumaş görünümündeki parçası taşa illüzyon etkisi verir, izleyicinin algısıyla oynar ve eseri, nesneyi tartışılır bir hale getirir. Nesneyi fiziksel olanakları dışında bir biçime büründürmekteki asıl amaçlardan bir tanesi, izleyiciye nesnenin bürünemeyeceği bir halini gösterirken nesnenin doğal formunun gerçekte nasıl olduğunu düşünmeye yönlendirmektir. Taşın elle devam ettirilen kısımları ne kadar taşın formunu değişime uğratsa da taşın gerçekte olan rengi ve dokusuna uygun devam ettirildiği için gerçek taş ve yapay devamı bir bütün olarak görünür. Buradaki kopyalamada ise form olarak değil doku ve renk olarak bir kopyalama söz konusudur. Taşın yeniden üretimi yoktur, gerçek nesnenin devamını bozulmaya uğratarak devam edilmiştir.

Gerçekte olan nesneyi doku ve renk olarak aslına uygun devam ettirme durumu, yeniden üretilen bir taş kopyasından daha farklı sonuçlar doğurur. İzleyici, kopya edilen taşın gerçekte olan görüntüsüne çok yakın bir şekilde yapılmasına rağmen şüpheye düşeceği bir kusur bulunabilir. Fakat gerçek taş üzerinden devam ettirilen yapay eklemelerde farkların belirsizliği gerçek olan taşın da yapay olduğunu düşündürebilir.



Görsel 21. Gamze Güleç, 2018, -miş gibi , Ağaç, alçı, akrilik boya, Karışık teknik.



Görsel 22. Gamze Güleç, 2018, -miş gibi (Detay) , Ağaç, alçı, akrilik boya, Karışık teknik.

“Su dolu bir bardağın içine konan çubuk bükülmüş gibi görünür, ama biz aslında çubuğun bükülmediğini biliriz. Su gibi sanat da yanılısama aracıdır. Sanat, deyim yerindeyse, akıl yoluyla doğrusu görülebilen doğal bir yalandır” (Kuspit, 2014, s. 56).

Görsel 22’ de duvara asılı ağaç dilimlerinin bir kısmından renk, doku kopyası ile devam ettirilerek akmış bir görüntü elde edilmiştir. İzleyici ağaç dilimlerinin elle devam ettirilen kısımlarını farketmediğinde, ağaç dilimlerinin gerçekte amorf bir görüntüye sahip olduğunu düşünür. Fakat en altta yer alan kütüğün yumuşak bir madde gibi yer ile olan temasında bükülmesi ağacın gerçekliği konusunda izleyici şüpheye düşürür.

Bir önceki “İlüzyon” isimli çalışmada olduğu gibi Görsel 22’deki çalışmada da gerçek nesnelerin görünümüne uygun olarak elle devam ettirilmiştir. Fakat “İlüzyon” isimli çalışmada gerçek taşın devamındaki bozulmalar sayesinde gerçek olan taşında yapay olduğunu düşündürürken, Görsel 22’deki çalışmada amorf kütük formlarının devam ettirilen kısımlarından şüphe duyulmayabilir. Çünkü çalışmada sadece bir tanesi yapay olan devamı hakkında referans verirken diğer parçalar doğal görünümde görünümde durmaktadır. Bu yüzden “ilüzyon” adlı çalışmada gerçeği yapay olarak görmemiz sağlanırken Görsel 20’deki çalışmada yapay devam gerçek olarak kabul edilebilir.

Descartes’ a göre de olduğu gibi,yalancı bir x ’in dışarıdan bakıldığında x sanılacak kadar x ’ e benzediğine göre yalancı bir x ’i x olarak görebilme ihtimalini açık bırakır. X ’in taklidi olan bir şey yalancı bir x olacağı için mimetik sanat Platon’ un şüpheci aklına daimi yanılısamalar ihtimalini getirir.Tabii ki yalancı şeyler hakkındaki inanışların illaki yanlış inanışlar olması gerekmez ve ilerde tekrar gözden geçireceğimiz bir ikircim olması sebebiyle şunu da söyleyebiliriz ki yanlış bir cümle nasıl yine de bir *cümleyse* yanlış bir inanış da bir *inanıştır* (Danto, 2012, s. 37).

Bir nesnenin taklidi ile gerçekliğin yerini alan nesnelere, Descartes’ in söylediği gibi “yalancı nesnelere” bu sayede kendi gerçekliğini oluşturmuş olur. Tıpkı Görsel 22’deki çalışmada asılı duran ağaç kütüklerinin tamamının gerçek olarak kabul edilmesi gibi, yanılısamalı durumları yaratarak ağaç dilimlerinin amorf görüntüde olduğu gerçekliğine inandırılmıştır.



Görsel 23. Gamze Güleç, 2016, Metal Taş, Metal.

Görsel 23’ de metal plakalardan yapılmış taş kopyası renk, doku ve form olarak bir taş örneğine benzetilerek yapılmıştır. Aslına uygun olarak yapılan kopyada birleşim yerlerindeki kaynak izleri bilinçli olarak bırakılmıştır.

Taklitler gerçeklikle zıtlaşır, ancak açıklamaya çalıştığım terimlerden birini taklidin analizinde kullanacak durumda değilim. Yine de Aristoteles’ in kaleminden çıkan müthiş psikoloji çalışmasına göre “ bu gerçeklik değil” hissi, taklide dayalı tasvirlerden alınan hazza açıkça katkıda bulunmaktadır. “Bazı şeyleri görmek bize acı verir” diye yazar Aristoteles *Poetics*’ inde, ancak bunlara tıpatıp benzeyen taklitlerine bakmaktan zevk alırız, ister nefret ettiğimiz hayvanlar olsun, ister cesetler” (Danto, 2012, s. 33).

Aristoteles izleyicinin bir nesnenin taklidi olduğunu bildiği kopyalara bakmaktan zevk aldığından bahsetmiştir. Aristoteles bu durumu cesetler ya da sevmediğimiz hayvanlar üzerinden örneklendirmiştir. “Metal Taş” adlı çalışma da aynı şekilde izleyici yapılan taşın kopya olduğu bilincinde olarak eseri incelemeye başlar. Fakat izleyicinin metal malzemeden bir taş kopyasını görmekten zevk alma durumu tartışılır. Seçilen nesnenin basit bir taş olması izleyicinin ilgisini çekebilir. Çünkü gerçek taşla günlük hayatta karşılaşıldığında dikkat çekici bulunmayabilir. Yeniden üretilen basit bir taş kopyası ile izleyici kopyanın neden yapıldığına dair düşünmeye başlar ve taş üzerinde ilgi toplanmış olur.

Sanatçı kopya etme yöntemi sayesinde seçtiği herhangi bir nesneyi ön plana çıkarmış olur. Seçilen nesne artık ne kadar basit olursa olsun sadece basit bir nesne olarak değil, sanat nesnesi niteliğinde izleyici karşısına çıkar. Seçilen nesnenin basitliği ya da istenilmeyen bir görüntü olmasının bir önemi yoktur.



Görsel 24. Gamze Güleç, 2017, Algı, Ağaç, alçı, akrilik boya, Karışık teknik.



Görsel 25. Gamze Güleç, 2017, Algı(Detay), Ağaç, alçı, akrilik boya, Karışık teknik.

Sanatçının teknik olarak doğayı kopyalamasının sonucunda, izleyicinin eserde sanatçıdan bir iz araması kaçınılmazdır. İzleyici eserde sanatçının kendini bilinçli olarak ortaya çıkaracak bir kusur arar. Eserde bu kusuru bulamadığı zaman bu kusursuzluğa anlam yüklemeye çalışır. Kopyalamadaki ustalıktan ve bunun yorumlanmasında sanatçının izleyiciye duyduğu sorumluluktan dolayı belki de küçük bir noktada sanatçının izleri kalmalıdır. El ile yeniden üretilen eserde ister istemez bir kusur oluşması kaçınılmazdır.

"Algı" adlı çalışmada, yarım bırakılmış bir ağaç kabuğu ile eserin tamamının yapay olduğu düşündürülür. Fakat kabuğun bir kısmı aslında gerçektir. Gerçek olanın da yapay olduğunu düşündürecek bir referansla izleyicinin algısıyla oyun oynamak, belki de görüneni tamamen kopyalamaktan daha farklı bir sonuca ulaşabilir. Bu yüzden eser üzerinde kusurların bırakılması önemli bir rol oynar.



Görsel 26. Gamze Güleç, 2016, Arayış, Taş, alçı, akrilik boya, Karışık teknik.

"Arayış " adlı çalışmada taşların birbirine bu denli benzemesi şaşırtıcı durmaktadır. Çünkü doğada bulunan taşların birbirine bu kadar çok benzemesi olanak dışıdır. Çalışmada sergilenen taşların aralarında sadece biri doğaldır. Seyirci, bir oyun oynar gibi gerçek olanı bulmaya çalışır. Jean Baudrillard Simülakrlar ve Simülasyon kitabında "Bir kopya her ikisini de yapaylaştırmaya yetmiştir", diye yazmaktadır (2014, s. 23). Filozof, kopyanın gerçek olanı silikleştirip, nesnenin kopyasıyla gerçeğinin arasındaki farkları ortadan kaldırdığına değinmiştir.

Günlük hayatta yanından geçtiğimiz bir taşın yapay ya da doğal olduğu hakkında düşünmez ve şüphe duymayız. Aynı şekilde "Arayış" isimli çalışmada bir tanesinin doğal olduğu gerçeği söylendiği için izleyici bu oyunun içerisine dâhil olur. Eser üzerinden oyunu sağlamadaki amaç ise kopyalanan taşların daha dikkatli incelenmesi ve izleyicinin görüntü olarak elle kopyalanan taş ve doğada kendiliğinden var olan taş arasındaki farkların yok oluşunu göstermektir. Bu çalışmada bir kusur bırakılmamıştır. Bir tanesinin gerçek taş olduğu gerçeğini bilmek doğal olanı aramadaki yolculuğu

başlatır. İzleyiciye bir taşın yapay olduğu gerçeği söylenmemiş olsaydı hepsinin gerçek ya da hepsinin elle üretilmiş bir kopya olduğu düşünülebilirdi.



Görsel 27. Gamze Güleç, 2018, Aynışma Durumu, Karışık teknik.

“Aynışma durumu” adlı çalışmada birbirinin aynısı elle yeniden kopyalanan ağaç dallarının arasında sadece bir tanesi gerçek ağaçtır. Tıpkı Görsel 26’da çoğaltılan taşlar gibi izleyici ağaç dallarının gerçekliğinden şüphe duyulmayacak kadar birbirlerine benzetilerek çoğaltılmıştır. Fakat aralarında yapay olan ağaç dallarından bir tanesi kırık olarak bırakılmıştır. Ağaç dalları kopyaları arasında izleyiciye bilinçli olarak verilen kusurlu kırık dal, gerçek olan ağaç dalının da yapay olduğunu düşündürmüştür. Bilinçli olarak kırık bırakılan kusurlu bir kopya, gerçek ağaç dalının kopya olduğunu düşündürüyorsa gerçekliğin sadece görüntüden mi ibaret? olduğu sorusu tartışılır hale gelir. “Doğa denince, nesnelere görünebilir olan yüzeyi anlaşılırsa, sanat yapıtı, bağımsız bir organizma olarak, doğanın yanındadır ve doğa ile derinden ve iç-öz bakımından herhangi bir ilgisi bulunmaksızın, onun yanında eşdeğerli olarak bulunur” (Worringer, 1993, s. 11).

Sanatçılar eserlerini oluştururken, izleyiciye göstermek istediği kadarıyla bir açıklık bırakır. Sanatçıların eserlerinde verdiği açıklık sayesinde izleyicinin esere bakışını istediği gibi yönlendirebilir. “Arayış” isimli eserde olduğu gibi sadece birisinin doğal

taş olması izleyiciyi gerçeği aramaya sürekliler. Fakat “Aynılaştırma Durumu” adlı eserde bilinçli olarak kusurlu bırakılan dal sayesinde gerçek olan ağaç dalı da yapay duruma getirildiği için izleyicinin eserde gerçekliği arama durumu yaratılmamıştır. İzleyiciye kusurların verilmesi ile izleyicinin esere bakış biçimi yönlendirmiş ve bu sayede istenildiği gibi gerçek olan ve kopyalar arasında kaybolmuştur.



Görsel 28. Gamze Güleç, 2017, Hatırladığım Kadarıyla, Plastik Branda, spreyl boya, Karışık teknik.

“Hatırladığım Kadarıyla” isimli çalışma şeffaf bir plastik üzerine ağaç dokusu görüntüsü kopyalanmıştır. Görüntü kopyası tam anlamıyla gerçek ağaç kabuğunu sadece anımsatabilir durumdadır. Çünkü varla yok arasında asılı duran bir ağaç kabuğu görüntüsü gerçek ağaç görüntüsü ile kıyaslandığında eksik durumdadır. İnsan zihni tıpkı fotoğraf makinası gibi bazı görüntüleri kaydeder. Bir an bakıp geçtiğimiz bir nesneyi düşündüğümüzde o nesnenin bütün özellikleri fotoğraf makinası kadar olmasa da biçimi rengi gibi unsurlarını hatırlarız.

Görsel 28'de yanından bir anda geçip gidilen bir ağaç kabuğunun zihinde kalan görüntüsü üç boyut olarak kopya edilmiştir. Bu sebepten dolayı ağaç kabuğu görüntüsünün formuna ve rengine bazı yönleri ile yaklaşılabilmiştir. Zihinde oluşan ağaç görselinden geriye kalanlar bu çalışmada üç boyut olarak kopya edilmiş ise bu çalışmanın yanından geçip giden bir insanın zihninde kalan görüntü ağaç kabuğu görüntüsünü yalın ve en saf haline dönüştürüyor olabilir.



Görsel 29. Gamze Güleç, 2017, Kadraj, Ağaç, tutkal, fotoğraf, Transfer baskı tekniği.

"Kadraj" adlı çalışmada ağaç kabuğunun dijital görüntüsünün, gerçek ağaç yüzeyine transferi ile ortaya çıkan görüntü kabuğun doğasını bozmayacak kadar ağaca ait gözükmetedir. Kabuğun iki boyutlu görseli kişinin müdahalesi ile nesneye aktararak, görselin üçüncü boyuta geçmesi sağlanmıştır. Soyulan kabuğun yerini elle transfer edilen dijital görüntünün almasıyla, makinanın ürettiği görsel ait olduğu zemine tekrar aktarılmıştır. İki boyutlu fotoğraf makinasının kadrajı/çerçevesi kullanılarak yeniden gerçek ağaç yüzeyine aktarılmış üç boyutlu bir kadraj oluşturulmaya çalışılmıştır. Üç boyutlu bu kadraj ile gerçek kabuğu aratmayacak kadar gerçeğine benzeyen görüntünün seyircinin algısında yanılsamalar yaratması amaçlanmıştır.



Görsel 30. Gamze Güleç, 2018, İnanđırıcı, Silikon, akrilik boya, spreyc boya, Karışık teknik.

Silikon malzemedenden oluşan Görsel 30’ daki bir ağaç kabuđu kopyası görüntü olarak bir ağaç kabuđu görüntüsüne çok yakındır. Fakat ağaç kabuđu kopyası silikon malzemenin esnek dokusu sayesinde kolaylıkla şekil alabilir bir yapıya dönüşmüştür. İzleyici açısından bakıldığında görüntü olarak gerçeđi ile farkı olmayan ağaç kabuđu, gerçek ağaç kabuđu ile kıyaslandığında eserin esneyen, şekil alabilen yapısı şaşırtıcıdır. Çünkü ağaç kabuđu el ile yapıldığına dair hiçbir ipucu vermemektedir. Esnek ağaç kabuđu izleyiciyi tedirgin edici bir duruma sürükler.

“İnanđırıcı” isimli çalışmada yapay bir malzeme doğal bir ağaç kabuđu görüntüsünü alır. Bu sayede malzemenin yapay oluşunun eseri de yapay bir nesne yapma durumu ortadan kalkar. Doğal ve yapay kavramlarının eser üzerinde farklı anlamlarla yorumlanması sağlanmış olur.

SONUÇ:

Araştırma konusu çalışmalarda kopya etme yöntemine farklı bir bakış açısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Gerçekte olan nesnelerin birebir elle kopyalarıyla nesnelerin gerçekte olabileceği durumlardan farklı olarak yanlısamalar yaratılarak izleyici karşısına çıkartılmıştır. İzleyicinin eseri ve nesnelere kavrayış biçimlerini değiştirmeye ve yeniden üretilen eserler üzerinde sanatın, sanatçının ve sanat eserinin ne olması gerektiği soruları hakkında düşündürmeye çalışılmıştır.

Yapılan çalışmalarda nesnenin kopyalanmasında el ustalığının önemi vardır. Fakat yeniden üretilen nesnelere amaç izleyiciye sadece iyi bir ustalığı sergilemek değil nesnelerin farklı açılardan sorgulanması için temelleri sağlayan önemli bir yol olarak tanımlanabilir. Sorgulamaları sağlamak için yeniden üretimdeki ustalık makinanın üretimi ile benzerlik gösterir. Aynı zamanda kopya etmek için seçilen objelerin “seçilmiş” olma durumundan başka bir anlam yoktur. Fakat kopya etmek için seçilen nesne, sanat nesnesi adı altına girdiği için yüceltilebilir olma durumuna ters olarak nesnenin sıradan olma koşulu seçimleri etkilemiştir. Fakat doğa nesnelere seçimleri doğanın üretebileceği ölçüde gerçekliğe yaklaşma istediğinden kaynaklanmaktadır.

İzleyiciye gerçeğine birebir benzeyen nesne kopyalarının sunumunda, sanatçının kendini var edebilecek izlerinin geri plana atılması, izleyici için şüphe uyandırıcı bir durum oluşturur. Fakat asıl amaçlanan durum tam da bu noktada sağlanır. Makinanın üretebileceği gibi üretilen ruhsuz ve tedirgin edici nesnelere sayesinde izleyicinin sanatçıyı arayan gözleri yaratılmış olur. Kopya edilen nesnelere sanatçının bilinçli olarak kusurlar bırakması izleyicinin nesneyi algılayışında yanlısamalar yaratır. Çünkü kopyada bilinçli olarak bırakılan kusurlar sayesinde izleyici gerçekte olan nesnelerin görünüşlerinden de şüphe duymaya başlar. Çalışmalarda doğal nesne ve yeniden elle üretilen nesne arasındaki farkların ortadan kalması sayesinde izleyici bir algı oyununun içerisine düşer. Bu sayede gerçekliğin sadece görünebilir bir şey olduğu çıkarımı sorgulanmış olur.

Eseri oluşturma sürecindeki malzemelerin doğal ya da yapay içerikli malzemeler olması da eseri okumada farklılıklar yaratır. Eserin yapay bir malzemedan yeniden üretilmesi

ve bu malzemenin doğal bir nesne olarak algılanması doğal ve yapay kavramlarının eser üzerinde farklı bir anlam taşıdığını gösterir. Bu sayede eserin kopya edildiği nesneyle ne kadar benzer olursa olsun sanat eseri kendi dünyasında değerlendirilir ve gerçekte olan nesne ile bağlarını koparmış olur.

Kaynakça:

Antmen, Ahu. (2017). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Aristoteles. (1995). *Poetika* (İ. Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Baudrillard, Jean (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Benjamin, Walter. (2015). *Teknik Olarak Yeniden -Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı* (G. Sarı, Çev.). İstanbul: Zeplin Yayınları.

Bolay, Süleyman Hayri. (2009). *Felsefe Doktrinleri ve Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Nobel Yayınları.

Cevizci, Ahmet. (2003). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.

Danto, C. Arthur. (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*. (E. Berктаş, Ö. Ejder Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Danto, C. Arthur. (2014). *Sanatın Sonundan Sonra, Çağdaş Sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi* (Z. Demirsü, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dokumenta, Erişim: 12.01.2018. <http://anneberk.nl/51-2/>

Foster, Hall. (2017). *Yeni Kötü Günler Sanat, Eleştiri, Acil Durum* (F.B. Aydar Çev.). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Heidegger, Martin. (2007). *Sanat Eserinin Kökeni*. (F. Tepebaşılı, Çev.) Ankara: De Ki Yayın.

Kris, Ernst. Kurz, Otto. (2013). *Sanatçı İmgesinin Oluşumu: Efsane, Mit ve Büyü* (S. Gürses, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Kuspit, Donald. (2014). *Sanatın Sonu* (Y. Tezgiden Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Püsküllüoğlu, Ali. (1995). *Türkçe Sözlük*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

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

Ötgün, Cebrail. (2009). Sanat Yapıtına Yaklaşım Biçimleri. *Sanat ve Tasarım*, s.170.
Erişim: 21.11.2017 <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/192611>

Worringer, Wilhelm. (1993). *Soyutlama ve Özdeşleyim* (İ. Tunalı Çev.). İstanbul:
Remzi Kitabevi.

SANATTA DOĐAL YAPAY İLİŐKİSİ VE YENİDEN ÜRETİM

Yazar Gamze Güleç

Gönderim Tarihi: 07-May-2018 03:36PM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 960160088

Dosya adı: gamze_g_lec.docx (5.71M)

Kelime sayısı: 9521

Karakter sayısı: 65511

ORIJINALLIK RAPORU

% **15**

BENZERLİK ENDEKSİ

% **12**

İNTERNET
KAYNAKLARI

% **2**

YAYINLAR

% **9**

ÖĐRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	issuu.com İnternet Kaynađı	%2
2	acikerisim.deu.edu.tr İnternet Kaynađı	%2
3	Submitted to Yeditepe University Öđrenci Ödevi	%1
4	birazresimtaniyalim.blogspot.com İnternet Kaynađı	%1
5	melihapa.blogspot.com İnternet Kaynađı	%1
6	e-dergi.atauni.edu.tr İnternet Kaynađı	%1
7	Submitted to Bitlis Eren Ā niversitesi Öđrenci Ödevi	%1
8	www.msgsu.edu.tr İnternet Kaynađı	%1
9	acikerisim.bahcesehir.edu.tr:8080 İnternet Kaynađı	<%1

-
- 10 [sanatkaravani.com](#) İnternet Kaynađı <% 1
-
- 11 Submitted to Altinbas University Öğrenci Ödevi <% 1
-
- 12 Submitted to Kadir Has University Öğrenci Ödevi <% 1
-
- 13 Submitted to Anadolu University Öğrenci Ödevi <% 1
-
- 14 [sanatonline.net](#) İnternet Kaynađı <% 1
-
- 15 [dusundurensozler.blogspot.com](#) İnternet Kaynađı <% 1
-
- 16 [prezi.com](#) İnternet Kaynađı <% 1
-
- 17 Submitted to Kocaeli Üniversitesi Öğrenci Ödevi <% 1
-
- 18 Submitted to TechKnowledge Turkey Öğrenci Ödevi <% 1
-
- 19 [www.narsanat.com](#) İnternet Kaynađı <% 1
-
- 20 [www.fotodiyafaram.com](#) İnternet Kaynađı <% 1
-
- 21 [idildergisi.com](#)

İnternet Kaynađı

<% 1

22

Submitted to The Glasgow School of Art

Öğrenci Ödevi

<% 1

23

Submitted to University of Newcastle upon Tyne

Öğrenci Ödevi

<% 1

24

Submitted to University of New South Wales

Öğrenci Ödevi

<% 1

25

docs.neu.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

26

Submitted to Konya Necmettin Erbakan University

Öğrenci Ödevi

<% 1

27

Submitted to Anglo-Chinese School (Independent)

Öğrenci Ödevi

<% 1

28

polen.itu.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

29

www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080

İnternet Kaynađı

<% 1

30

Submitted to Balıkesir Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

<% 1

31

www.derinliklerart.com

İnternet Kaynađı

<% 1

32

katalog.hacettepe.edu.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

33

Zehra Seda Boztunali, Fatih Basbug.

**"ANALYSIS OF NATURE IN PAUL CEZANNE'S
ART", SED Journal of Art Education, 2017**

Yayın

<% 1

Alıntılarını çıkart

Kapat

Eşleşmeleri çıkar

Kapat

Bibliyografyayı Çıkart

Kapat