



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Kültürel Çalışmalar ve Medya Bilim Dalı

# **YENİ MEDYA EKOLOJİSİNDE HEYKEL SANATININ DİJİTALLEŞMESİ**

Sofiya YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022



# YENİ MEDYA EKOLOJİSİNDE HEYKEL SANATININ DİJİTALLEŞMESİ

Sofiya YILMAZ

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Kültürel Çalışmalar ve Medya Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

## KABUL VE ONAY

Sofiya YILMAZ tarafından hazırlanan "Yeni Medya Ekolojisinde Heykel Sanatının Dijitalleşmesi" başlıklı bu çalışma, 01.06.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

---

Doç.Dr. Kadir DEDE (Başkan)

---

Doç.Dr. Burcu ŞİMŞEK (Danışman)

---

Dr. Öğr. Seçil TOROS (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof.Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN  
Enstitü Müdürü

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin 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 metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açıdır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. <sup>(1)</sup>
- "Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ....." ("TEMEL BİR İNSAN HAKKI OLAN ADİL YARGILANMANIN UNSURU OLARAK GEREKÇELİ ...") ay ertelenmiştir. <sup>(2)</sup>
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. <sup>(3)</sup>

...../...../.....

Sofiya YILMAZ

<sup>1</sup>"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir \*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir. Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

\* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

## 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, **Do. Dr. Burcu ŐİMŐEK** danıřmanlıđında tarafımdan retildeđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Sofiya YILMAZ

## TEŞEKKÜR

Tezin her aşamasında gerekli gereksiz mesafeleri da aşarak hep yanımda olan akademik annem desem yerinde olacak, kıymetli tez danışmanım Doç. Dr. Burcu ŞİMŞEK'e ...

Lisanstan beri her ruh halime katlanan, birlikte gerek ağlayarak gerek gülererek Ankara'nın sıcak ve soğuk günlerini geçiren seçilmiş aileme ...

Çocukluğumda bana okuma sevgisini aşıl原因an dedem ve anneanneme ...

Gurur duyduğunu söylemekten hiç çekinmeyen anneme ...

Şu an bu teşekkürü yazıyor olmak ve Arnolfini'nin Evlenmesi adlı tablo sayesinde başlayan kıymetli dostluğu için Kadir hocama ...

Bu tez konusunda bana ilham veren Tolga ve Yasin'e ...

En az benim kadar bu süreç içinde gerilip sevinen, okuyan çizen sevgili Caner ve Cansu'ya ...

Katkıları ve sabırları için sonsuz teşekkür ederim.

## ÖZET

YILMAZ, Sofiya. Yeni Medya Ekolojisinde Heykel Sanatının Dijitalleşmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2022.

Bu çalışma Türkiye'deki çağdaş heykel sanatı ve sanatçıları merkeze alarak yeni medya ekolojisinde icra ve yaratıcılığı tartışmaktadır. Bu çalışmanın amacı dijitalleşmenin heykel sanatçıları tarafından nasıl anlamlandırıldığına bakmak ve yeni medya teknolojileri ile ilişkisinin ne olduğunu anlamaktır. Dönem sanat eserlerini ele alırken sadece biçim açısından değerlendirmek yetersizdir (Huntürk, 2016). Bu yüzden bu çalışmada yeni medya ekolojisinde sanatı çağdaş heykel sanatçıları tarafından nasıl anlamlandırdıkları önem kazanmaktadır.

Çağdaş Türk sanatının Cumhuriyet dönemi ile başlayan serüveni yeni medya ekolojisinde nasıl konumlandırıldığını anlamak için tarihsel arka planı ve daha önce yapılan çalışmalar ele alınacaktır. Çağdaş heykel sanatçıları ile yapılan mülakatlar ve portföylerinin incelenmesi günümüze ışık tutması için çalışılacaktır. Bu tezde amaçlanan heykel sanatçısının ve yeni medyanın arasındaki ilişkiye heykel sanatçıları tarafından ifade edilen bakmaktır.

Bu tezin ele aldığı noktalar, Yeni Medya ve Heykel Sanatı ilişkisinden yola çıkarak, sanat, sanatçı ve yaratıcılığın dijitalleşmesi üzerine odaklanmaktadır. Yeni medya teknolojilerinin sağladığı kolaylıklar, dijitalleşmenin kültürel boyutu ve sanatçıların toplumla olan bağının bu gelişmeler ile birlikte nasıl anlamlandırdıklarına bakmak amaçlanmıştır.

### Anahtar Sözcükler

Çağdaş Sanat, Heykel, Yeni Medya, Dijitalleşme.



## **ABSTRACT**

YILMAZ Sofiya. Digitalization of Sculpture Art in New Media Ecology, Master's Thesis, Ankara,2022.

This study discusses execution and creativity in new media ecology by focusing on contemporary sculpture art and artists residing in Turkey. This study analyzes how sculpture artists interpret digitalization and understand its relationship with new media technologies. It is insufficient to evaluate the period's artworks only in terms of form (Huntürk, 2016). Therefore, in this study, how contemporary sculpture artists make sense of art in new media ecology gains importance.

To understand the adventure of contemporary Turkish art, which started with the Republican period, and its position in the new media ecology, I will discuss its historical background and previous studies. I will study interviews with contemporary sculpture artists and the examination of their portfolios to shed light on the present. This thesis looks at the relationship between the sculptor and the new media through the expressions of the sculptors.

This thesis covers topics from the relationship between New Media and Sculpture Art and focuses on digitalization of the artist's concept and creativity. It aims to look at the conveniences provided by new media technologies, the cultural dimension of digitalization and how artists make sense of their bond with society with these developments.

### **Keywords**

Contemporary Art, Sculpture, New Media, Digitalization.

## İÇİNDEKİLER

<b>KABUL VE ONAY .....</b>	<b>i</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI .....</b>	<b>ii</b>
<b>ETİK BEYAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>TEŞEKKÜR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ÖZET .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER .....</b>	<b>vii</b>
<b>GÖRSELLER DİZİNİ .....</b>	<b>ix</b>
<b>TABLolar DİZİNİ .....</b>	<b>xi</b>
<b>GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>1. BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1 ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINA GENEL BAKIŞ .....</b>	<b>6</b>
1.1.1 Heykel Sanatının Gelişimi .....	6
1.1.2 Türkiye’de Çağdaş Heykel Sanatın Gelişimi.....	28
1.1.3 Türkiye’de Heykel Sanatın Eğitimi .....	32
<b>1.2 ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATI VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ .....</b>	<b>35</b>
1.2.1 Makineleşmeden Dijitalleşmeye .....	35
1.2.2 Heykel Sanatçısının Yeni Ufukları: Video, Yeni Medya, Data, Pikseller, Algoritmalar, Sanal Gerçeklik.....	44
<b>1.3 YENİ MEDYA EKOLOJİSİNDE ÇAĞDAŞ HEYKEL VE YARATICILIĞIN YERİ .....</b>	<b>53</b>
1.3.1 Yeni Medya Ekolojisinde Yaratıcılık.....	53
1.3.2 Çağdaş Heykel Sanatında Yaratıcılığın Yeni Medya ile Üretim ve Tüketim Konumları .....	58
<b>2. BÖLÜM: YÖNTEM .....</b>	<b>69</b>

<b>3. BÖLÜM: BULGULAR VE ANALİZ.....</b>	<b>77</b>
<b>3.1 HEYKEL SANATÇILATININ YENİ MEDYA VE UYGULAMALARININ     KULLANIM ALIŞKANLIKLARI .....</b>	<b>77</b>
<b>3.2 ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATI VE DİJİTAL OLANAKLARIN SANATÇILAR     İÇİN YERİ .....</b>	<b>84</b>
<b>3.3. YENİ MEDYA EKOLOJİSİNDE YARATICILIK KAVRAMI.....</b>	<b>92</b>
<b>SONUÇ .....</b>	<b>103</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>105</b>
<b>EK 1. ORIJİNALLİK RAPORU .....</b>	<b>116</b>
<b>EK 2. ETİK KURUL/KOMİSYON İZİNİ YA DA MUAFİYET FORMU.....</b>	<b>117</b>

## GÖRSELLER DİZİNİ

<b>Görsel 1:</b> Bursalı A. (Fotoğrafçı). Fildişi, Kültepe, MÖ. 18. Yüzyıl. ....	7
<b>Görsel 2:</b> Kybele Bolluk ve Bereket Tanrıçası MÖ. 6 Yüzyıl. ....	7
<b>Görsel 3:</b> Menkaure, Hathor (solda) ve Nome tanrıçası, Mısır Müzesi, Kahire (kamu malı). ....	8
<b>Görsel 4:</b> Dur-Sharrukin'den Lamassu, M.Ö.721-705, Chicago Üniversitesi Doğu Enstitüsü. ....	9
<b>Görsel 5:</b> Natalie Scott (fotoğrafçı), Phrasikleia Kore, MÖ.550-540, Furman Üniversitesi. ....	10
<b>Görsel 6:</b> Büyük İskender'in Başı, Bergama, MÖ 2. Yüzyıl, İstanbul Arkeoloji Müzesi. ....	11
<b>Görsel 7:</b> VI. Yüzyıl M.Ö. Etrüsk lahit kapağı, Villa Julia Müzesi, Roma. ....	12
<b>Görsel 8:</b> Giovanni Angelo Montorsoli, MÖ 350-325, Belvedere Apollonu. ....	13
<b>Görsel 9:</b> C. Raddto, 2011, fotoğraf, İmparator Hadrian Heykeli (MS 117- 138), İstanbul Arkeolojik Müzesi. ....	14
<b>Görsel 10:</b> Bakire ve Çocuk Fildişi Oymacılığı, 1280, Gotik Heykel, ....	15
<b>Görsel 11:</b> Donatello, 1423-1427, Herod'un Ziyafeti. ....	17
<b>Görsel 12:</b> Camile Claudel, 1902, Olgunluk, Bronz (Romantizm). ....	20
<b>Görsel 13:</b> Constantin Meunier, 1889, İl Grisu, Bronz (Realizm). ....	20
<b>Görsel 14:</b> Rodin, 1896, Tanrı'nın Eli. ....	22
<b>Görsel 15:</b> Henri Matisse, 1901, Madeleine. ....	22
<b>Görsel 16:</b> Pablo Picasso, 1906, Avignonlu Kadınlar. ....	23
<b>Görsel 17:</b> Pablo Picasso, 1912, Gitar. ....	24
<b>Görsel 18:</b> Umberto Bccioni, 1913, Boşlukta Süreklilik. ....	25
<b>Görsel 19:</b> V. Tatlin, 1919. Enternasyonal Alıntı (Tatlin Kulesi). ....	26
<b>Görsel 20:</b> Naum Gabo, 1970-71, Çizgisel Yapım no.2. ....	26
<b>Görsel 21:</b> Marcel Duchamp, 1917. Çeşme. ....	27
<b>Görsel 22:</b> Sanayi-i Nefise Mektebi (fotoğraf), 1927. ....	30
<b>Görsel 23:</b> Marcel Duchamp, 1913, Merdivenden İnen Çıplak. ....	37
<b>Görsel 24:</b> Marcel Duchamp, 1913, Bisiklet tekerleği. ....	38
<b>Görsel 25:</b> Naum Gabo, 1937 (1951 yeniden yapılandırıldı), Küresel Temada Yarı Saydam Varyasyon. ....	39
<b>Görsel 26:</b> Alexander Calder, 1948. Mavi Tüy. ....	40
<b>Görsel 27:</b> Bridget Riley, Süreklilik (1963). Resim ChicagoReader.com aracılığıyla Galeri Max Hetzler, Berlin. ....	41
<b>Görsel 28:</b> Laszlo Moholy-Nagy, 1943, <i>Fotoğraf (Light Modulator in Motion)</i> . ....	42
<b>Görsel 29:</b> Martha Rosler, 1967. 'House Beautiful: Bringing the War Home'. ....	46
<b>Görsel 30:</b> Cybernetic Serendipity Exhibition poster, Institute of Contemporary Art, 2 August – 20 October, 1968 © Cybernetic Serendipity. ....	47

<b>Görsel 31:</b> Karen A. Verschooren'nin "Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art" makalesinde dijital sanatı tanımlayan diyagram.....	49
<b>Görsel 32:</b> Refik Anadol, 2020. Quantum Memories. ....	51
<b>Görsel 33:</b> Metaverse Heykeli. ....	52
<b>Görsel 34:</b> Sanat ortamının ekonomi için ideal bir model olduğunu vurgulayan bir görsel. ....	59
<b>Görsel 35:</b> Güven Protokolü Blokzincir Görselleştirilmesi. ....	62
<b>Görsel 36:</b> MoCDA'da olan sergilerinden bazı kareler. ....	64
<b>Görsel 37:</b> Beeple, 16.02.2021. Everyday: The First 5000 Days. ....	66
<b>Görsel 38:</b> Beeple, "Everydays — The First 5000 Days". Resmi Haklar: Christie's Images Ltd. /Scott Reyburn. ....	66
<b>Görsel 39:</b> r/place 2017. ....	68
<b>Görsel 40:</b> r/place 2022. ....	68
<b>Görsel 41:</b> 3D Printer çeşitleri. ....	83
<b>Görsel 42:</b> 3D Max Programı Model Örneği. ....	85
<b>Görsel 43:</b> Maya Programı 3D Model Örneği. ....	85
<b>Görsel 44:</b> Julia Davlatova, 2018: "Touching Masterpieces" sergisinin afişi. ....	88
<b>Görsel 45:</b> Maurizio Cattelan 'Comedian' & David Datuna, Miami Bach'taki Art Basel (2019). ....	94
<b>Görsel 46:</b> Turkcell 4.5 G Lansman Projesi, 2016, İstanbul. ....	95
<b>Görsel 47:</b> Tomáš Libertíny, 2019, Honeycomb Nefertiti Heykeli (Bio Sanat örneği). ....	96
<b>Görsel 48:</b> ecoLogicStudio, 2019, Fransa, H.O.R.T.U.S XL: biyofilik bir mimari cilt. ....	97
<b>Görsel 49:</b> H. Hovagimyan and Peter Sinclair, 1997-2005, İMac Divas. ....	98
<b>Görsel 50:</b> Matthew Mohr, 2018, As We Are projesi. ....	99

## TABLolar DİZİNİ

<b>Tablo 1:</b> Öğrenci Görüşmeciler İçin Demografik Bilgiler Tablosu .....	73
<b>Tablo 2:</b> Öğretim Üyeleri/Görevlileri Görüşmeciler için Demografik Bilgiler Tablosu .....	74
<b>Tablo 3:</b> Bulgular ve Analiz .....	77
<b>Tablo 4:</b> Dikkat Çeken Veriler .....	101

## GİRİŞ

Kasten olmasa da birçoğumuz sanat ile çocukluğumuzdan beri yakın bir ilişki içindedir. Büyüdüğümüzde birer sanatçı olmasak da ya da sanatla sıkı bir ilişkimiz olmasa bile, çocukluğumuzda ırk, din, etnisite, ekonomik ya da toplumsal durumumuz fark etmeksizin, hayal gücümüzün ve motor becerilerimizin gelişmesi için ailelerimiz elimize oyun hamuru verirler, boya kalemleri tutuştururlar. Sanatsal uğraşlar ile ilk anılarımdan biri boya kalemi değildi, annemin bana aldığı sert ancak parmaklarımın arasında ısıttığımda yumuşak, sanki bir kil haline gelen oyun hamuruydu. Bir heykel sanatçısı olmasam da yaptığım hayvan ve bitki figürleri benim için minik birer heykeldi.

Tezimin literatür tarama, mülakatlar ve yazım sürecinde bu eski anı gözümün önüne geldi. Oyun hamurunun yanında dere kenarlarında oynadığım çamur ve yaptığım yapıtları da sonradan hatırladım. Düşünsel serüvenim bu gibi çocukluğuma ait olan anılar ile başlarken, günümüzde heykel sanatının dijital olanakların kullanımı ile nasıl bir değişime uğradığına dair biçimsel ve düşünsel niteliklerine olan merakımı arttırdı. Dijital kültürün gündelik hayatımızın her alanına kendini entegre etmiş olma durumu ve sanat ile olan ilişkisi, gözlemlediğim değişimler ve son olarak da her ne kadar başlangıç olarak mümkün gibi görünmese de ama heykel sanatının da bu alanı muazzam şekilde kullanması başlangıç olarak bir araştırma taslağını oluşturmamda yardımcı oldu.

Sanat insan ve toplumun her alanında kendini var etmektedir. Belki de kritiklerin beledikleri ölçüde ya da aradığı estetik nitelikte olmasa bile sanat kendini kültürler ile birlikte var etmeye devam ettirmektedir. Sosyal ve kültürel bağlam olarak ele aldığımızda heykel sanatı insanlığın en eski dönemlerine kadar uzanmaktadır. Kendimizi anlatabilmek, iz bırakabilmek için yapılmışların yanında evlerin ve ailelerin koruyacaklarına inandıkları heykeller de vardır. Farklı inanç sistemlerinin sembolleri olarak heykeller pek çok kültürde önemini korumaktadır. Zamanla, bilim ve teknoloji ilerledikçe ise heykellerin rolü ve yeri değişime uğramaktadır. Ancak kültürlerin kalplerinde kendine yer edinmeye devam etmekteydi. Antik zamanlarda Bereket Tanrıçasının heykelleri toplumu, evlerini ve hasatlarını koruduklarını, bereketi attırdıklarını inanılmaktaydı. Dini törenlerde kullanılan farklı tanrı heykelleri toplumun örgütlenmesinde de birçok farklı rol oynamıştır. Devlet ve imparatorlukların kurulması ile birlikte heykel sanatı etkinliğini daha da arttırmıştır. Savaş anlatıları ile paralel, şehirleri

koruma, kanun anlatma hatta bir noktada halkı korkutma rollerini de almıştır. Kralların ve kraliçelerin görkemli heykelleri şehirlerin en önemli yerlerinde yer alırken, tanrılara ait heykeller de ibadet yerlerinde yerlerini almışlardır.

Bu çalışmada heykel sanatı ana olgu olarak ele alındığından, heykelin insan hayatındaki yerini anlamamız oldukça önemlidir. Toplum-kültür-tarih-din sanatçının ilham kaynağı ve heykelin çıkış noktası olmakta; heykel ve toplum birbiri ile iç içe geçmiş bir şekilde hareket etmektedir. Toplum ve bilim ilerleme gösterdikçe heykel sanatı de bu ilerleme ile birlikte kendine yeni alanlar yaratarak etkinliğini sürdürmektedir. İlk çağlardan itibaren heykel sanatı insanların kendini ifade etmenin bir yansımasıydı.

Anadolu ve Mezopotamya heykelleri savaş ve zaferleri, mitleri, ritüelleri, kanunları anlatırken; krallarını şereflendirir ve insanların şükretmeleri için alanlar oluştururdu. Heykeller kentlerdeki kutsal simgelerdi (Huntürk, 2016, s. 24). Yunan heykelleri de mitleri anlatırdı. Fakat bunların yanında ideal insan tipini, erkek sporcuların ideal vücutlarını ve tanrıçaların güzelliğini ifade ederdi. Yunan kültürüne göre, Delfi Apollon Tapınağı gibi birer kehanet merkezi olan tapınaklarda Tanrı Apollon heykeli, *pythia* denilen rahibe-medyum kadınlar aracılığıyla insanlarla konuşur, sorularını yanıtlar, öğütler ve gelecekte haberler vererek insanları yönlendirir (Huntürk, 2016, s.13). Hristiyanlık için heykel görsel olarak dinin hikayesini anlatmanın bir yoluydu. Kutsal olanı anlatır ve topluma öğüt vermek için kullanılırdı. Bunların yanında Mısır kültüründe heykel öteki dünya ile ilişkilendirilir. Firavunların kutsallığı, gücünü simgeler, kötü ruhlardan koruma niteliğini taşırdı.

Larry Shiner'in (2004) "Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi" adlı kitapta sanat kavramının aslında oluşturulmuş bir olgudan olduğundan bahsedilmekte. Sonuçta dini ritüellerde kullanılmak için hazırlanmış olan bir maske, yapıldığı zaman bir sanat eseri niteliği taşımamaktaydı. Sadece bir maskeydi ve kullanılacağı sırada saklandığı yerden çıkartılırdı. Bu durum o nesnelerin bir değer olmadığını göstermemektedir ancak sanat kavramının bize öğretildiği gibi olmasının bir bakıma yapay ve yaşam şartlarına bağlı olduğunu gösterdiğini düşünülebilir. Sanatı nasıl gördüğümüz ve neler beklediğimiz ile alakalı bir durumdur. Sonuçta Dante "İlahi Komediya"sını yazarken yüzyıllar sonra da bu eserin dünya edebiyatında bu kadar önemli bir yer alacağını hayal etmemiştir.



XVIII. yüzyılına kadar sanatçı- zanaatçı kavramları arasında farkların bulunmaması durumu da yine toplumsal çıktılarının bir sonucu olduğunu söyleyebiliriz. Heykeltıraşlar birer zanaatçıyken Geç Rönesans ile birlikte sanatçı konumuna geçmişlerdir. Aydınlanma çağı ile birlikte kişisel hak ve özgürlüklerin genişlemesinden heykel sanatı da etkilenmiştir. Gelişen teknoloji bu dönemde heykel sanatına tekrar doğayı model almaya itmiştir. Modernizmde ise heykel sanatçısı kendine özgün alanları yaratarak sanat adına yeni bir biçim dili aramak görevini üstlenmiştir (Huntürk, 2016: 14). Dünya Savaşlarının yarattığı güvensiz ve korku ortamı, teknolojinin gelişmesi ve toplumsal değişimler sanatçıların kendi kabuklarına ve soyutlanmaya itmiştir. İzlenimcilik (Empresyonizm), Gerçeküstücülük (Sürrealizm), Dışavurumculuk (Ekspresyonizm), Fütürizm, Fovizm, Kübizm, Yapısalcılık (Konstrüktivizm) gibi akımlar sanatın her alanını etkilemiştir.

Değişen dünyanın sunduğu birçok olanak sanatı derinden etkilemektedir. Teknoloji ve bilimin gelişmesi, sosyal norm ve yasaların yeniden konumlandırılması, ırk, din, dil, siyaset, ekonominin buhran ve refah zamanları da sanat ve sanatçıyı farklı boyutlara taşımaktadır. Burada akımlar, malzemeler, uygulamalar fikirler, yaratıcılık, üretim ve tüketim alanları etik ve estetik gibi birçok çıktı söz konusu olmaktadır.

Elektrik ve onunla çalışan tüm araçlar, sistemler günlük yaşamımıza entegre olmuş ve 20 yy. biçimlendirmiştir (Tuğal, 2018, s. 30). Dijital gelişmeler ve yeni medya ise 21 yy. biçimlendirmektedir. Dijital iletişimin topluma kattıkları arasında hızı, maliyet açısından uygunluğu, erişilebilirlik, büyük verilerin saklama ve paylaşma kolaylığı gibi başlıklar ile tanımlayabiliriz. Bunların yanında mekân ve ortamın kendisi dijital ortama dönüştüğü bu dönemde sanatın ve sanatçının kayıtsız kalması imkansızdır.

Sanat ve sanatçının doğası değişime uğrarken kullandıkları teknikler, kaynaklar, malzemeler de değişmektedir. Teknolojinin en ilkel hali dahil olmak üzere sanatta kendine yer edinmiştir. Kültürel ve toplumsal anlamda sanatın medeniyet ile bağlılığı şüphesiz birbirlerini destekleyerek ilerlemelerini sağlamıştır. Özellikle 2. Dünya Savaş sonrası dönemde teknolojinin daha hızlı gelişmesi ve hayatımızın her alanında etkinliği göstermesi sanat ve zanaatın ayrımını daha da keskinleştirilmiştir. Endüstri Devrimi ile birlikte teknoloji sistematik yapılara dönüşerek endüstriyi oluşturmayı başlamış (Tuğal, 2018, s. 17). Seri üretim, estetik değer, el emeği gibi kavramlar tartışma alanına girmişken yeni malzemeler daha fazla kullanılmaya başlanmıştır. Hem savaş öncesi hem

savaş sonrası avangartlar tarafından yeni ve geleneksel olmayan materyal, süreç ve tekniklerin kullanımı resim, heykel gibi belli sanat disiplinlerinin değişmesine yol açmıştır (Whitham ve Pooke, 2018, s. 53).

Teknolojik sistemlerin kullanılması ile birlikte ortaya çıkan sanat (Laser Sanatı, Holografik Sanat, Bilgisayar Sanatı vb. gibi) beraberinde yeni ve eski sorular üzerine akademik tartışmalar getirmiştir. Özellikle materyal ve modelleme bakımından çağdaş heykel sanatında teknolojinin getirdiği yenilikler üretim ve yaratıcılığı farklı bir konuma taşımıştır. Günümüzde çağdaş heykel sanatı fluxus, optik sanat, kinetik sanat, video sanat, dijital sanat, yeni medya sanatı gibi farklı akımları içine alarak daha esnek bir yaratım alanı oluşturmaktadır. Teknoloji sanatsal üretimin merkezinde yer almayı başarmıştır.

Eskiye dayanan ve kültürün oluşmasına paralel olarak ilerlemekte olan heykel sanatı, John Smythe Memes'in (1829, s. 21) ifadesiyle; "İnsanın sanatsal alanda beceri kazandığı ilk disiplin" olarak tanımlanabilir (Aktaran Boyraz ve Dolunay, 2014, s. 71). Kültürün değişmesi ve farklılaşması sanat, sanatçı, yaratıcılık ve icralarını da değiştirmektedir. Özellikle kapitalist sistemin getirileri ile bu kavramlar farklı şekillerde kendini gösterir. Bir zamanlar, neyin sanat olduğuna- örneğin bir resim veya heykel- ve neyin olmadığına- mesela bir buzdolabı- dair görece bir ayırım varken çağdaş sanatta bu durumun aynı olduğunu söyleyemeyiz (Whitham ve Pooke, 2018, s. 53-77). Kültür patlaması, emek kavramının değişmesi ve genel olarak hayatın finansallaşması üretim ve tüketimin hali hazırda eksenleri değiştirmeye başladığı dönemde daha da etkili olmuş.

Dijital teknolojilerin hızlı değişimi özel ve kamusal alanlarda kendini göstermektedir. Yanımızda her daim bulduğumuz cep telefonlar sadece iletişim aracı olmaktan çıkıp gelişmiş birer kamera, oyun konsolu, sanal kütüphane ve sanal mağazasına dönüşmüştür. Şehirlerde binaların duvarlarında olan dev ekranlar, durmaksızın insanlara daha yeni teknolojilerin hayatlarına ne gibi güncellemeler getireceğinin reklamlarını göstermektedir. Yaşam ile sıkı sıkı bağlı olan sanatın bu gelişmelerin doğal bir sonucunda etkilenmeden kalması beklenemez.

Bu tezi sanata olan ilgim ve akademik eğitimini aldığım alanın kesişimi olarak ele almaktayım. Yeni medya ekolojisinin sunduğu birçok farklı olanak ve kolaylığın yanında, kültürel boyutu ve sanatçıların toplumla olan bağının bu gelişmeler ile birlikte nasıl anlamlandırıldığına bakmak amaçlanmıştır.

Bu yüksek lisans tezi çağdaş heykel sanatında yeni medya teknolojileri ile sanatçıların nasıl ilişkilendiklerini anlamaya odaklanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda derinlemesine mülakatlarda heykel bölümünde eğitim alan öğrencilerin ve eğitim veren görevlilerinin yeni medya ve dijitalleşmeye kendi sanatlarını icra ederken yükledikleri anlamlara bakılacaktır. Araştırma sorusunun alt sorusu olarak ise, sanatçıların yaratıcılık kavramına ve yaratıcılık sürecinde yeni medya teknolojinin bir etkisinin olup olmadığına bakmaktır. Bu soruya bağlı olarak ise bu etkinin (var ise) yaratıcılıklarını nasıl beslediği sorulmaktadır. Halen sürmekte olan dijital teknolojilerin gelişimi bir tarafta yaratıcılığın sınırlarını zorlarken bir yandan yeni tüketim ve üretim alanları oluşturmaktadır. Bunlar ile birlikte sanat ve sanatçıyı var eden kültürel, toplumsal ve teknolojik dinamikler bu tezin asıl yapı taşlarını oluşturmaktadır.

Türkiye bağlamında ele alınan bu tez çalışmasının aşamaları ise literatür taraması sonucunda oluşturulan kuramsal çerçeve ile başlamaktadır. Heykel sanatının gelişimi, kültürel ve toplumsal bağlamlar ile desteklenerek özetlenmiştir. Birer ayrı bölüm olarak ise Türkiye’de heykel sanatının gelişimi ve eğitimi hakkında ileride yapılacak analiz bölümüne yönelik olarak tarihsel bir çerçeve sunulmuştur. Sanatın yeni medya ekolojisi ve dijital teknolojiler ile olan bağlamı ise kuramsal çerçevesinin son bölümünde yer almaktadır. Dijital iletişim, yeni medya, kültür ve sanat bu tezin iskeletinin oluşturulması için ana başlıklar olarak ele alınmıştır.

Heykel bölümü lisans öğrencileri ve Heykel Bölümü öğretim üyeleri/elemanları ile yapılan derinlemesine görüşmeler bu nitel çalışmasının yorumsamacı bir yaklaşım ile olan analiz ve bulgular kısmı ise son bölümü oluşturmaktadır. Tezin analizini destekleyici yönde görseller seçilmiş ve tezin akışına uygun şekilde kullanılmıştır.

Sonuç bölümünde araştırma sırasında dikkat çekici noktalara odaklanmıştır. Cevaplanması beklenen soruların yanında bulguları ile yeni sorular açığa çıkarılmış olup kaydedilmiştir.

# 1. BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE

## 1.1 ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINA GENEL BAKIŞ

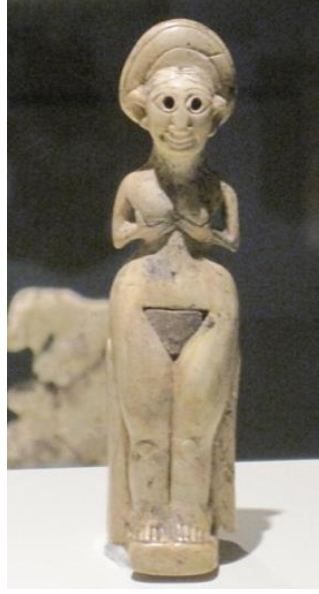
### 1.1.1 Heykel Sanatının Gelişimi

“Heykel, boşluğa biçim vermektir.”  
(Yılmaz, 2019)

Heykel sanatının tarihsel gelişimi toplum ile iç içe ilerlemektedir. İlk çağlardan itibaren insan hayatında farklı nedenlerden dolayı yer almaktadır, Rönesans’a kadar heykellere farklı sembolik görevler atanırdı, örneğin; halkı korumak, bereket sağlamak, düşmanları korkutmak, evlere ve tahıl depolarına bekçilik etmek, sınır taşı olmak, yazılı kanunları göstermek, öyküleri anlatmak, insanlara dünyada eşlik ettiği gibi öteki dünya yolculuklarında da eşlik etmek gibi (Huntürk, 2016, s. 23). Heykel sanatına bakarak o dönemlerin düşünce yapısına, iktidar ve toplum örgütlenmesi hakkında bize bilgi verebilir.

Heykel sanatının birçok farklı tanımı bulunmaktadır. Yılmaz (2016)’ın tanımına göre: heykel, görsel sanatlar başlığı kapsamındaki plastik sanatlar alt başlığının bir dalıdır. Sanatsal plastik malzeme, ‘yoğrulabilen, biçim verilebilen malzeme, madde’ anlamına gelir ki örneğin taş, ağaç, kil, hamur, metal, alçı, buz, kemik, polyester, silikon, video, boya, vernik, gaz vb.- hepsi plastik malzemedir (2016, s.12). Bunların yanında bedeni, sesi, düşünceyi ve algoritmaları da çağdaş heykel sanatının birer malzemesi olarak ele alabiliriz.

Çağdaş heykel sanatının gelişim sürecini anlamamız için tarih içindeki serüvenine bakmamız gereklidir. İlk heykellerin doğum, bereket, verimlilik gibi konularda insanlara yardımcı olma amacıyla yapıldıklarına dair ortak bir kanı vardır. Anaerkil toplumlara ait ilk heykelcikler yüzler belirsiz bakılırsa da kolay anlaşılabilen kadınlık organları vardır ve küçük boyutlarıyla avuç içinde bile rahatlıkla taşınabilirler (Huntürk, 2016, s. 29). Kadın organların doğurganlığı ile toprak bereketi ilişkilendirilen bu heykelcikler Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarında görülmektedir. Hititlerde Ana Tanrıça Kybele olarak adlandırılırken, bu tip ana tanrıça heykelleri Roma dönemine kadar rastlanan bir heykellerdir. Asurlar ticaret ile uğraşan bir toplum olduğundan, onların döneminde heykeller büyük boyutlu değildi ve fildişi gibi oldukça zengin malzemedен yapılmaktaydı.



**Görsel 1:** Bursalı A. (Fotoğrafçı). Fildişi, Kültepe, MÖ. 18. Yüzyıl.

Erişim: 05.09.2021. [paply.org/8ib](http://paply.org/8ib)



**Görsel 2:** Kybele Bolluk ve Bereket Tanrıçası MÖ. 6 Yüzyıl.

Erişim: 05.09.2021. [paply.org/8ia](http://paply.org/8ia)

Mısır uygarlığında heykeller firavunlar ve tanrılar için yapılırdı. Sembolik anlatım, inanç, mimarlık, sanat ve mitler burada bir aradadır. Heykeller genellikle ya ayakta ya da tahtlarında oturmuş şekilde yapılmıştır. Bu heykelleri yapan heykeltıraşlara toplumda önem verilirdi. Örneğin Eski Mısır'da heykeltıraş sözcüğü 'yaşamı koruyan kişi' ile aynı anlamdaydı (Yılmaz, 2019, s. 17).



**Görsel 3:** Menkaure, Hathor (solda) ve Nome tanrıçası, Mısır Müzesi, Kahire (kamu malı).  
Erişim: 07.09.2021. [paply.org/8i9](http://paply.org/8i9)

Mezopotamya heykelleri din ile alakalı ancak Mısır heykelleri gibi öteki dünya yolculuğu ile ilgili değildir, dua ve tanrılara şükran sunmaya odaklı; günlük yaşam, savaşlar, zaferler ve ritüeller de yer almaktadır. Bunun yanında Hammurabi kanunları mülkiyet, bireysel haklar, ticaret ve evlilik ile ilgilidir. Kanunların yazıldığı siyah bazalttan yapılmış gövdesinin üst kısmında Güneş Tanrısı Şamaş, boynuzlu tacı ve tahtında oturur (Huntürk, 2016, s. 73). Asurlar döneminde askeri ve siyasi heykeller, saray koruyucularını tasvir eden heykeller, tanrılara bağlılığını göstermek için savaşçı-krallar heykelleri artmıştır. Huntürk'e (2016) göre, sanat propaganda aracı olarak kullanılmaktaydı ve bir nevi medya rolünü oynamaktaydı. Mezopotamya'da kabartma yöntemi fazlasıyla kullanılmıştır (2016, s. 89).



**Görsel 4:** Dur-Sharrukin'den Lamassu, M.Ö.721-705, Chicago Üniversitesi Doğu Enstitüsü.  
Erişim: 08.09.2021. [paply.org/8i8](http://paply.org/8i8)

Yunan, Etrüsk ve Roma dönemi klasik dünya kültürü olarak tarihe geçmiştir. Refah seviyesi yüksek, eğitimin, edebiyatın, hukukun geliştiği Antik Yunan'da sanatın ve özellikle heykelin gelişmemesi imkânsızdı. Yunan heykellerinde önce Arkaik Dönemden erken klasiğe geçiş üslubu yaşanır ve gitgide insan bedeni idealleştirilir (Huntürk, 2016, s. 89). Yunan heykellerinin erken klasik dönemin görüntüleri alışıldık olan ideal vücut ve gerçekçi duruştan farklıdır. Daha keskin, mekanik ve kaba hatlar, heykelin dibine kadar inen hareketsiz kumaş parçaları, derinliği olmayan, iyi çalışılmamış vücutlar.

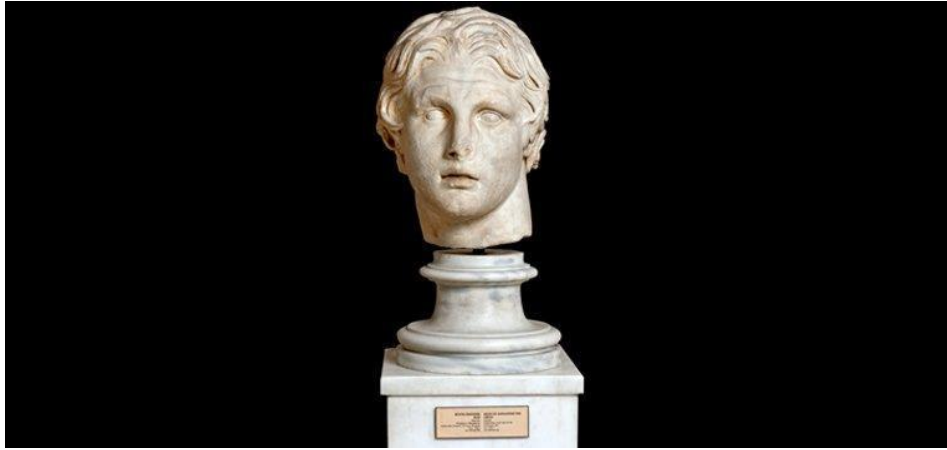


**Görsel 5:** Natalie Scott (fotoğrafçı), Phrasikleia Kore, MÖ.550-540, Furman Üniversitesi.  
Erişim: 09.09.2021. [paply.org/8i7](http://paply.org/8i7)

Umberto Eco'ya (2004) göre; Yunan heykeltıraşlar soyut bir vücudu idealleştirmemiş, canlı vücut sentezinden yola çıkarak beden ve ruh arasında, biçimsel güzellik ve ruhsal iyilik uyumunu ifade edecek ideal güzelliği aramışlardır (2004, s. 45). Klasik dönemde insan vücudunun ideal formunun heykelleştirilmesi aranmış ve bunu yaparken tanrılaştırılmış sporcu, tanrı heykelleri ağır basmıştır. Bayram Dede'nin makalesinde bahsedildiği gibi, Yunan sosyal ve iktisadi farklılığı, siyasi site devlet anlayışından çokuluslu bir yapıya dönüşmesini ve farklı ulusların özelliğini bir potada eritmesini sağlamıştır. İskender'in Doğu seferi, aynı zamanda kültürel bir devinimi gerçekleştirmiştir. Bu yapı farklılığını, devlet yönetiminde kurumların oluşturulması ve dinsel yapıdaki zenginlikler izlemiştir. Helenistik heykel sanatlarında ideal biçimler yerini doğal ve natüralist bir anlayışa bırakarak ideallerin cisimleşmesini sağlamıştır (2020, s. 570).



Helenistik dönemde ideal insan arayışının bırakılması ile sanatçılarda portreler ve büstlerde kusur gösterme yaygınlaşır. Tanrıların yerine yöneticiler ve düşünürlerin ayrıca hanedanlığa mensup kişilerin heykelleri yerlerini almayı başlamıştır. Sanatçılar kusurları gösterirken gerçek ve duyguya önem verirler. Helenistik dönemde ilk defa kişiye yönelik özellikler ciddiye alınmıştır. Klasik Yunan kahraman çıplaklığına bağlı kalınmış, ama figürlerin bıyıklı olması heykellerin artık bireysel bir kimlik kazandığını göstermiştir (Huntürk, 2016, s. 104).



**Görsel 6:** Büyük İskender'in Başı, Bergama, MÖ 2. Yüzyıl, İstanbul Arkeoloji Müzesi.

Erişim: 10.09.2021. [paply.org/8i5](http://paply.org/8i5)

Yunanlılar, Helenizm'le birlikte çok kültürlülüğün yapısıyla karşılaşmış, dışarıdan gelen etkilere kapılarını açarak bir dünya uygarlığı yaratmıştı. Helenistik sanatçı özgürleştirici bir deneyimin sonuçlarını da yaşar. Helenistik sanatın insanileşmesi anlayışı dalga dalga yayılarak büyük bir heykel sanatının oluşmasını sağlar. Klasik sanatın estetik değerleri yerine yeni değerler oluşturulur. Helenistik heykellerde herkesin kendisinde bir şeyler bulacağı duygulara yer verilir (Dede, 2020, s. 576).



**Görsel 7:** VI. Yüzyıl M.Ö. Etrüsk lahit kapağı, Villa Julia Müzesi, Roma.

Erişim: 10.09.2021. [paply.org/8i4](http://paply.org/8i4)

Yunan natüralizmi bize, dünyanın gördüğümüz şekliyle, gerçekçi biçimde betimlenmesine doğru gözlemlenebilen bir ilerleme olarak sunulur. Klasik dönemde Yunan atlet ve mitolojik tanrı heykellerinde mevcut mükemmel oran, Romalı ardıllarında yeniler. Yaklaşık MÖ 120'ye tarihlenen Belvedere Apollonu bu tür heykelin tipik örneğidir. 2,24 metre yüksekliğindeki Yunan bronz orijinalinin (MÖ 350-325) Roma döneminde yapılmış mermer bir kopyasıdır ve Rönesans döneminde İtalya'da keşfedilmiştir. Bu heykel, eski çağların en mükemmel çalışmalarından biri olarak bilinir ve Batı sanatı üzerinde ses getiren bir etkiye sahiptir (Arnold, 2019, s. 12).



**Görsel 8:** Giovanni Angelo Montorsoli, MÖ 350-325, Belvedere Apollonu.

Erişim: 15.09.2021. [papy.org/8i3](http://papy.org/8i3)

Roma sanatında dini ritüeller büyük önem taşımaktadır. Örneğin, cenaze ritüelinin bir parçası olarak, ölmüş ataların balmumu maskeleri taşınırdı. Bu gelenek, portre sanatının gelişmesini etkilemiştir (Huntürk, 2016, s. 115). Sezar ile Roma sanatına tanrı-kral kavramı girer, Huntürk'e (2016) göre, Sezar'ın tanrılaştırılması, gelecek için bir örnek olur ve Augustus Döneminde, Roma dünyasında İmparator Augustus ve ailesine tapınma kültürü gelişir (2016, s. 117). Roma'da sanat büyük ölçüde bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır, hikayeler ve kahramanlıklar yanında imparatorluğun ezici gücünün bir simgesiydi. Huntürk'e (2016) göre, İmparatorluğun otokratik bir nitelik kazandığını, sınıf farklılıklarının ve ezilenlerin daha görülür hale geldiğini ve fiziksel gücün görsel propagandası olarak İstanbul Arkeoloji Müzeleri'ndeki Hadrianus heykelin olduğunu söyleyebiliriz (2016, s. 121).



**Görsel 9:** C. Raddto, 2011, fotoğraf, İmparator Hadrian Heykeli (MS 117- 138), İstanbul Arkeolojik Müzesi.

Erişim: 17.09.2021. [papy.org/8i2](http://papy.org/8i2)

395'te Roma İmparatorluğunun Batı ve Doğu olarak ikiye ayrılması ile Bizans olarak adlandırılan Doğu Roma Hıristiyanlığın etkisi ile bin yılı aşkın bir süre boyunca varlığını sürdürür. Bu süre içinde Hristiyan sanatının gelişimini ve dinin dogmatik etkisini görmekteyiz. Justinianus Döneminde Ayasofya Hristiyanlığa özgü imgeler ile doluyken, daha sonra ikonoklazmın etkisiyle her tür heykel ve imge, put sayılarak kırılır, yok edilir (Huntürk, 2016, s. 128).

Orta çağda Avrupa'da egemen olan Hristiyan sanat üslubunun adı Roman (Romanesk); 11. ve 12. yüzyılda Batı Avrupa'da yayılmış çeşitli üslupları içerir. Ortak yanları ise kiliselerin içten ve dıştan kütleli bir güçlülük izlenimi uyandırmasıdır (Huntürk, 2016, s.

129). Bu dönemin heykellerinde İncil'den bölümleri okuma ve yazma bilmeyenlere anlatma amacı vardı. Betimleme heykellerin ana çizgisi olmaktaydı. 12. yüzyılın ortasından ve Rönesans'a kadar Gotik akımı sürer; mimarlık ve heykelde bu akımın etkisi büyük bir etki gösterir. Ayaydın'a (2010) göre Roman Sanatından farklı olarak Gotik Sanat'ın dini içerikli görünümü daha madde ötesi bir ruhsallığa bürünmüş ve daha özgün bir özellik kazanmıştır. Başlangıç olarak Gotik Sanat kilise ve manastırların sanatı gibi görünse de daha çok milli kimliklerini kazanmaya başlayan krallıklar ve şehir cumhuriyetlerinin sanatı denebilir. Gotik üslupta yapılmış olan heykeller yavaş, yavaş tezyini özelliğini yitirmekte olup, üç boyutlu bağımsız formlar oluşturmuştur (Ayaydın, 2010, s. 120-122).



**Görsel 10:** Bakire ve Çocuk Fildişi Oymacılığı, 1280, Gotik Heykel,  
Louvre/ Paris.

Erişim: 17.09.2021. [paply.org/8i1](http://paply.org/8i1)

14. yüzyıldan başlayarak 16. yüzyılı da kapsayan Rönesans'ın gelişi ile sanat ve sanatçının konumunda birçok değişiklik gerçekleşmişti. Özbilgen (1971)'in vurguladığı gibi; İtalya ve Kuzey Avrupa'da gelişen ticaret, Orta çağ anlayışına uymayan bir sosyal yapı ortaya çıkartır, sanat ve bilim merkezleri olarak kentler önem kazanmaya başlamıştır (Alıntılanan Özbilgen (1971), aktaran Öndin, 2005, s. 86). Bununla birlikte

lonca kavramı eskimeye başlamış ve sanatçı-zanaatçı ayrımını daha belirgin olmaya başlamış. Öndin'e (2005) göre, "sanatsal etkinlik lonca öğretimine bağlı kaldığı sürece zanaat geleneği kırılmayacağından, sanatçı statüsüne adım eğitim alanında atılır, yeni kuşakların yetiştirilmesi için, atölyelerdeki uygulamalı derslerin yerini akademi bünyesindeki kuramsal dersler alır" (s. 87).

Hauser'e göre Rönesans sanat eserlerine çok talep olması, sanatçıları burjuva zanaatçısı olmaktan, entelektüel çalışan olmaya yükseltecektir (Alıntılanan Hauser, aktaran Huntürk, 2016, s. 135). Bazı sanatçılar güzel sanatları diğer üretimlerden ayırmak için gerekçeler bulmaya çalışırken bir yandan akademide bir yer bulmuş veya edinmiş oldu (Zolberg, 2018, s. 25).

Aydınlanma Çağı kilisenin gücünün azalması ve insanların dini sorgulamaya başladığı bir dönemdir. Descartes'in "*Cogito, ergo sum*"<sup>1</sup> sözü ile felsefe alanında Akılcılık akımı ile özdeşleşirken, kültürel ve toplumsal değişimler günlük yaşam pratiklerini değiştirmiştir. Sanatta Antikite 'ye (Antik Yunan ve Roma) bir yöneliş söz olmuştur. Sanatçılar o dönemlerin çalışmalarına bakarak kendi yaratıcılık ve tekniklerini beslemeyi başlamışlardır. Maltaş'a (2019) göre:

"İnsan merkezli olması Rönesans hareketlerinde yeni bir yaklaşım olarak karşımıza çıkar. Daha açık tanımlamak gerekirse insanın kendini gerçekleştirmesi için, kendi özgür iradesini ve tüm yetilerini kullanarak içinde bulunduğu evreni anlama-kavrama çabası olarak ifade edilebilir. Artık daha çok rasyonel-akılcı denebilecek bir yaklaşımın öne çıkmaya başladığı bir döneme geçildiği söylenebilir. Hiç kuşkusuz Rönesans hareketlerinde öncü olan hümanistler, Antikiteye (Antik Yunan ve Antik Roma) temel bir referans olarak yönelmişlerdir." (s.228).

Rönesans ile birlikte perspektif kavramı ve izleyicinin bakış açısı önem kazanır. Figürler yığılma bir kompozisyon halinde değildir (Huntürk, 2016, s. 142). Sanat tarihinde perspektif kurallarına uygun olan ilk çalışma, Donatello'nun "Herod'un Ziyafeti" adlı bronzdan yapılmış rölyefidir.

---

<sup>1</sup> "Düşünüyorum, öyleyse varım."



**Görsel 11:** Donatello, 1423-1427, Herod'un Ziyafeti.

Erişim: 20.09.2021. [papy.org/8i0](http://papy.org/8i0)

Perspektif kavramının kullanılması ile birlikte sanatçıların matematik, geometri ve optik bilimine ihtiyaç duymaları oldukça anlaşılabilir bir durumdur. Leonardo Da Vinci'nin optik çalışmalarının büyük bir çoğunluğu, ışığın nesnelere üzerine düşme etkisi ve gölgelerin doğası üzerinedir. Bir ressam olarak ışığı ve gölgeyi incelikli kullanan Leonardo'nun, Manuscript C'de resim çalışmasında peyzajda, ağaçlar ve insan yüzlerinde ışık ve gölgenin nasıl kullanılacağına ilişkin pratik tavsiyeleri yer almakta, aynı zamanda gölgenin doğası, parlaklık ve ışık arasındaki fark, kontrastların niteliği, renkleri bir araya getirme ve bunlarla ilgili diğer konular üzerine soyut tartışmaları içerir (Topdemir, 2012, s. 41). Perspektif, ışık ve gölge çalışmalarının yanında insan vücudu ve anatomisi de sanatçılar tarafından daha yakından incelenmeye başlanmıştır. Leonardo Da Vinci'ye göre, heykeltıraşlıktaki el emeğinin, bu sanat biçiminin entelektüel yönlerine sadece gölge düşürebileceğini iddia eder. Fiziksel çalışma olan taş oymacılığı, bir soyludan çok zanaatkar olarak sanatçı imgesini akla getirir. Leonardo, çekiçle vurmaya, hoyratça yontmaya ve delmeyi gerektiren zahmetli uğraşın neden olduğu terlemeyi ele alır. Söz konusu tekniklerin sebep olduğu toz, heykeltıraşı kaplayarak ona komik bir görünüm verir (Aktaran Arnold, 2019, s. 53)

17. yüzyılda önce İtalya'da sonra başka ülkelerde görülen Barok akımı ise kilisenin halkı etkileme gücünden etkilenmiştir. Klasik akıma karşı çıkan Barok akımında ışığın kullanımı daha farklıdır. Heinrich Wölfflin biçimsel çözümler üzerine çalışmış, Sanat Tarihinin Temel Kavramları kitabında 16. yüzyıl üslubundan 17. yüzyıl üslubuna geçiş yollarını beş kavram çiftiyle formüle etmiştir:

- Çizgiselden gölgesele geçiş,
- Düzlemcilikten derinliğe geçiş,
- Kapalı şekilden açık şekle geçiş,
- Çokluktan birliğe geçiş,
- Nesnelerin mutlak ve orantılı belliliği (Aktaran Huntürk, 2016, s. 155).

Rokoko Akımı Avrupa'nın zengin ve müsrif olduğu dönemini kapsar. Bu akımla birlikte kentlerin planlanmasında heykellere büyük bir yer verilmiştir. İç ve dış mekanlarda, cephelerde, bahçe ve parklarında kullanımları artmıştır (Huntürk, 2016, s. 159). Bu dönemin sonunu yakalayan Yeni Klasikçiler ise sarayın sanata olan ilgisine odaklanmış ve eski anlayışını geri getirmişlerdir. Eco'ya (2004) göre, bu dönemde, burjuva anlayışının iki farklı ama aynı noktaya yönelik talebi olan bireyci katılık ve arkeolojiye tutku bir araya gelmiştir. Arkeolojik kazılar ve ilgili kitaplar, Antik Çağ hayranlığına zemin hazırlamıştır. 18. yüzyılın ilk yarısında, Vezüv Yanardağı'nın püskürmesiyle terk edilen efsanevi Herculaneum (1738) ve Pompei (1748) şehirleri bulunmuştur (Eco, 2004, s. 244).

Klasik akımın (Neo Klasik) tekrar etkisini göstermesi Fransız devrim yıllarını kapsar. Sanatçılar Klasik üslubu kullanarak yeni olan politik, sosyal fikirleri topluma benimsetmeyi çalışmışlardır. Çalışmalarında eşitlik, özgürlük, hak konularını kullanmışlardır. Huntürk (2016)'ün de vurguladığı gibi sanat yine propaganda aracı olarak kullanılmıştır.

Malzeme ve onu işleyişi açısından düşündüğümüzde, kullanılan teknikler "-zm" dönemine kadar heykeltıraşlıkta yavaş ilerlemekteydi. Sanayi Devrimi sanatçıları farklı noktalara götürmekle kalmadı, teknik açısından yeni kapılar açmış oldu. Gombric' e (2019) göre:



“Sanayi Devrim kaliteli zanaatçılığın tüm geleneklerini yok etmeye başlamış, el işçiliğinin yerini mekanik üretim, atölye yerini fabrika almıştı “(s. 379).

Romantizm akımına bakacak olursak Modernizmin gelişinin ilk habercisi olduğunu inkâr edemeyiz. Sanatçıların duygularını açığa çıkarmasını sağlayan bu akım sanatın her alanını etkilemiştir. Heykel sanatında ise saraydan siparişler gelmediğinden bir kopma söz konusu olmuştur. Onunla birlikte heykel sanatçıları içlerine dönüp sanatlarını kendi iç dünyasından güç alarak icra etmeyi başlamışlardı. Gombrich'in "Sanatın Öyküsü" kitabında bu dönemden şöyle bahsedilmektedir:

... insanlar, en güzel odaları için resim satın almak istiyor ya da konakları için freskler sipariş ediyordu. Sanatçı bütün bu işleri yaparken, daha önceden az da çok belirlenmiş bir doğrultuda çalışıyordu. Dolayısıyla müşterisi sonuçta beklentisine uyan bir ürün alıyordu. Sanatçı tabii ki sıradan bir yapıt da üretebilirdi ama elindeki işi çok iyi yaparsa, aldığı sipariş, üstün bir başyapıt çıkarmasına vesile olurdu. Ama ne olursa olsun, sonuçta yaşamı iyi kötü güven içindeydi. İşte XIX. yüzyıl sanatçılarının yitirdikleri şey, bu güvenlik duygusuydu. Gelenekten kopuş, sanatçılara uçsuz bucaksız bir seçenekler dünyasının kapılarını açmıştı. Artık, ne yapmak istediklerine kendileri karar verebilirlerdi. İsterlerse manzara resimleri ya da geçmişe ilişkin dramatik sahneler yapabilir, isterlerse Milton'dan veya klasik yazarlardan konular seçebilir, isterlerse David'in klasik canlandırmacı üslubunu ya da Romantik ustaların fantastik tarzını uygulayabilirlerdi (Gombrich, 2019, s. 381).

Ancak Fransız İhtilali, Sanayi Devrim gibi tarihi olaylarını takip eden zamanda sanatçıların uzun süre boyunca toplumsal olaylardan ayrı kalmış olmalarına imkân yoktu. Toplumsal eleştiri, işçi sınıfı ve yaşadıkları, üst ve alt sınıf arasındaki ayırım ve eşitsizlikler gibi konular ile birlikte Realizm akımı bir bakıma Romantizme tepki olarak çıkmıştır.



**Görsel 12:** Camille Claudel, 1902, Olgunluk, Bronz (Romantizm).

Erişim: 13.10.2021. [paply.org/8hz](http://paply.org/8hz)



**Görsel 13:** Constantin Meunier, 1889, Il Grisu, Bronz (Realizm).

Erişim: 13.10.2021. [paply.org/8hy](http://paply.org/8hy)

Dünyada yaşananlar, gelişen teknoloji ve bilim, özgürlükler ve yeni dönem esaretler sanatçılar ve yaratıcılıkları için çok fazla olanak sunmaktadır. Sanayi Devrimiyle birlikte malzeme ve teknikler gelişirken, sanatçıların konumları ve etki ettikleri alanlar değişmekteydi. Realizm ile birlikte sanat işçi sınıfını da kendi içine dahil ederken klasik dönemlerde olduğu gibi iktidara yakın çevreden uzaklaşmaktaydı. Modernizm dönemi ve ard arda gelişen akımlar ile birlikte kültürel bakımdan da sanatta patlamalar yaşanmıştır. Zolberg'in "Bir Sanat Sosyolojisi Oluşturmak" (2018) kitabında dile getirdiği bu nokta çok önemlidir:

"Güç ve nüfuzu elinde bulunduranlar, yeni gelenek sanatçılarının tarzlarına barbar, yoz ve ahlaka aykırı damgaları vururken, onlara da ülke içindeki birtakım tehlikeli yabancı grupların temsilcileri, fazlasıyla kozmopolit vatan hainleri etiketlerini uygun gördüler; sanat dünyası da bu etiketlere uygun düşüyor gibi gözüküyordu. En önemli

merkez olan Paris'te toplanan, ancak içindekilerin çoğunun taşradan, kolonilerden veya yabancı ülkelerden geldiği bu grup, sanatçılardan, sosyal ağlardan ve hamilik çevrelerinden, tüccarlardan ve edebiyatçılardan oluşuyordu. Tarihte ekonomik ve siyasi faaliyetlerin giderek daha da uluslararası hale gelmesiyle anılan bir dönemde, ayaklanan toplumsal grupların, nüfuz sahibi ulusal elitlerin karşısındakilerin, "marjinallerin" yeni kültürel biçimler aradığı, yarattığı ve bunların gelişimine destek verdiği bir sürece katıldılar" (2018, s. 78).

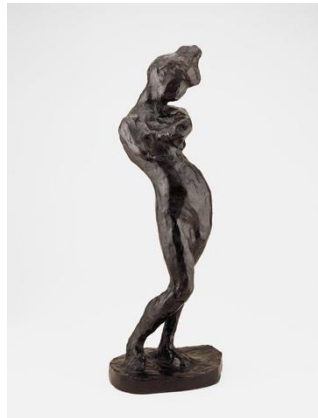
Modernizmi başlatan akımın neden Empresyonizm (İzlenimcilik) olduğunu yakından bakmak gerekmektedir. Bu konuda çok farklı yorumlar yapılmıştır. Önde gelen nedenler arasında, dönemin sanat pazarını düşünce biçimlerinin, sanatçı öznelliğinin güçlenmesi sayılmıştır (Huntürk, 2016, s. 179). Empresyonizm ve ışık ile olan ilişkisi resim sanatında büyük ses getirmiştir. Akademik geleneklerini reddeden empresyonistler, resimlerinde güneş ışığının rengin, gölgenin izlenimlerini sunmuş, ışık, renk ve hareket duyularını yansıtmayı amaçlamışlardır. Dönemin ressamı ışık ve renk uyumunu yakalamaya çalışırken, heykeltıraşlar bir anın duyularını yakalar (Huntürk, 2016, s. 195).

Huntürk'e (2016) göre: "Heykel sanatının Modernizm ile karşılaştığı nokta ise Rodin ve Medardo Rosso'nun çalışmalarıdır. Rosso Empresyonizm akımının etkisinde kalmışken, Rodin hakkında böyle net bir yargıda bulunamayız. Rodin uzun bir süreç içinde çok sayıda ve farklı üslupta eserler verdiği için kaynaklarda Romantizm, Empresyonizm, hatta Realizm akımlarına örnek verilir. Geleneksel heykel anlayışına yenilikler katan Rodin, bitmemiş heykeller, hareket halinin anlık pozlarının yansıtılması, malzemenin bir kısmında çalışılmış olması gibi farklılıklar ile bilinir. Bir figürün bütün görünmesi için kollarının vb. olmasının gerekmediğini, sanat eserlerinde biçim dilinin, kompozisyonun ön planda olduğunu kanıtlar nitelikte olduğunu *Madelaine* heykeli ve Rodin'in çalışmaları örnek olarak anlatır" (2016, s. 184-194).



**Görsel 14:** Rodin, 1896, Tanrı'nın Eli.

Erişim: 10.02.2022. [paply.org/8hw](https://paply.org/8hw)



**Görsel 15:** Henri Matisse, 1901, Madeleine.

Erişim: 10.02.2022. [paply.org/8hv](https://paply.org/8hv)

Empresyonizm döneminde malzeme üretimi açısından yenilikler görmekteyiz ve aynı zamanda bu gelişmelerin de sanatçıları etkileme şekli önem taşımaktadır. Antmen "20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar" adlı kitabında, Empresyonizm döneminde sanatçılar açık havada çalışabilmelerinin yeni teknik olanaklarla yani metal tüplerde satılması mümkün kılmış ve oldukça kolaylaştırmış olduğunu vurgulamaktadır (Antmen, 2019, s. 22). Bunun, teknolojik gelişmelerin getirdiği kolaylıkların üretimde kullanılması ile birlikte değişen dünya ve ona ayak uyduran sanatçının adapte olmasının bir başka örneğini olduğunu söylenebilir. Ancak bu dönemde yapılan yenilikler fazlasıyla eleştirilmiştir. Rodin'nin 'bitmemiş' heykelleri sıradan halk tarafından 'düpedüz tembellik, can sıkıcı bir tuhafılık' olarak algılanmıştır (Gombrich, 2019, s. 407). Bu akımın bir diğer yeniliğinde

anlık hareketlerin sanatçılar tarafından ele alınmasıdır. Uzun süren pozlamalar yerine kalkma, yürüme, eğilme gibi hareketler yer alır.

Empresyonizm sonrasında çıkan Sembolizm akımı sanatçıyı iç dünyasına götürürken, Art Nouveau zanaatçının el emeğini yüceltip dekoratif sanat eserleri ile tarihte iz bırakmıştır. 19. yüzyılın sonundaki Primitivizm (İlkelcilik) günümüzde hala izlerini taşımakta ve Batılı olmayan kültürlerin sanat sergilerine girmelerini sağlayan akımdır. Tarihsel olarak sanat akımlarının akışına baktığımızda sanatçıların kendi iç dünyaları ve dış dünya ile çok fazla ilişkilendirdiği dönemin başlangıcı olarak modernizm dönemine denk gelmektedir. Öyle ki toplumsal, felsefi, ekonomik, teknolojik bağlamlar sanat ve sanatçı hayatının ayrılmaz bir parçası halini almaktadır.

Birinci Dünya Savaşının toplum ve bireyler üzerinde bıraktığı etki, insan bedeninin ve ruhunun hissettiği güvensizlik ile mimari, resim, heykel ve hatta müzikte karşılığını bulmuştur.



**Görsel 16:** Pablo Picasso, 1906, Avignonlu Kadınlar.

Erişim: 12.02.2022. [paply.org/8hu](http://paply.org/8hu)

Avignonlu Kızlar'ın devrim yaratan özelliği, üç boyutlu nesnelere iki boyutlu yüzey üzerinde gösterebilmenin yeni bir yolunu önermeye başlamasıdır: Resimde açıkça görülebileceği gibi oldukça kaba ve şematize bir biçimde resmedilmiş figürler, aynı anda hem cepheden hem profilden görünmekte, izleyiciye aynı figürü farklı açılardan

kavrayabilmek olanağı vermektedir. Rönesanstan itibaren tek odaklı perspektif anlayışına alışık olan gözlere yeni bir görme biçimi öneren bu görsel tavır, modern sanatta "Avignonlu Kızlar"a atfedilen önemi açıklar (Antmen, 2019, s. 47).

Bu tablo ile birlikte Kübizm akımının varlığı ve getirdiği yeniliği kendini göstermeye başlamıştır. Bazı kaynaklarda bu akım sanatta bir Devrim olarak ele alınır. En aşırı noktaları dahil olmak üzere Kübizm çağın ruhunu, ideolojik ve toplumsal ilkelerdeki soyutlanmayı içinde barındırmaktadır.



**Görsel 17:** Pablo Picasso, 1912, Gitar.

Erişim: 12.02.2022. [paply.org/8ht](http://paply.org/8ht)

Huntürk'e göre Picasso'nun geleneksel malzeme yerine metal, plaka, tel kullanarak yeni bir üç boyutlu yapı oluşturması açısından önemlidir (2016, s. 227). Picasso'nun inşa edilen heykellerde kullandığı sanayi malzemelerin sanatçının hayatında yerini ediniyor olması ve artık daha fazla kullanılacağına bir diğer göstergesi olarak akılda tutulması yararlı olacaktır.

Richard Leslie'ye (2006) göre İtalya'da Marinetti tarafından kurulan Fütürizm, savaş öncesi avangart akımları içinde en agresif olanıdır. Yeni yüzyılın enerji ve dinamizmi ile İtalya'yı klasik geçmişinden makine, hız, şiddet çağına taşımak ister (Aktaran Huntürk, 2016, s. 233). Fütürizm sanayi ve savaşlarının verdiği inşa ve yıkımın, güç ve karşısındaki güçsüzlüğü, makine ve hızın sanat akımlarında en net örneğidir.



**Görsel 18:** Umberto Boccioni, 1913, Boşlukta Süreklilik.

Erişim: 17.02.2022. [paply.org/8hr](http://paply.org/8hr)

Fütürizm akımı makinelere, hıza, teknolojiye olan hayranlığın bir dışa vurumudur. Büyük ölçüde resim sanatında etkisini göstermiş olsa da heykel sanatında da önemli bir yere sahiptir. Sanatçılar birer mühendise dönüşmüş ve geleceğin bu alanda olduğunu vurgulamak istemişlerdir. Bu akımın daha fazla mimarlığa yansıması 1917 Ekim Devrimi ile Rusya'da kendini Konstrüktivizm (Yapısalcılık) olarak göstermiştir. Cam, metal, plastik gibi sanayi ürünleri olan malzemeler geometrik biçimler ile buluşur. Huntürk'ün vurguladığı gibi, amaç insanları burjuva olmayan bir kültüre doğru çekmek, bilim ve sol politik görüşleri yaymaktır (2016, s. 240). Avrupa'da ise Konstrüktivizm bilinçli şekilde tasarlanmış düzenlemeler olarak karşımıza çıkar.



V. Tatlin, III.Enternasyonal Anıtı, 1919

**Görsel 19:** V. Tatlin, 1919. Enternasyonal Alıntı (Tatlin Kulesi).

Erişim: 20.02.2022. [paply.org/8hq](http://paply.org/8hq)



**Görsel 20:** Naum Gabo, 1970-71, Çizgisel Yapım no.2.

Erişim: 23.03.2022. [paply.org/8ih](http://paply.org/8ih)

Postmodernizmin öncüsü olarak ele alınan Dadaizm akımı her şeyin anlamsızlığı, vazgeçmişliği, korku ve hiçlik duygularından ortaya çıkmıştır. İki savaş arasında sıkışmışlığı, teknolojinin insanlığı tehdit ve yok edişi ile sarsılan sanatçılar geleneksel sanat anlayışına karşı çıkmış, onu yıkmayı amaçlamışlardır. Malzeme olarak hazır



nesneleri kullanmaları ve yeni anlam yüklemeleri sanat eserlerinin değeri ile varlığı tartışmalarına yol açmıştır. Marcel Duchamp'ın 1917 yılında bir pisuara *Çeşme* ismini vererek ve Richard Mutt diye imzalaması en bilinen Dadaist eserlerinden biridir. Eserin yollandığı sergiye kabul edilmemesi sonucunda sanat eserinin ne olduğu ya da olmadığı ile ilgili tartışmalar başlar. Duchamp'ın bu cesur hareketi ileride pop ve kavramsal sanat gibi akımları etkileyecektir. Dada ile birçok farklı malzeme ve biçim kullanılırken mekânın kendisinin de bir sanat eserine dönüştüğünü görmekteyiz. Huntürk'e göre, mekânın kendisi bir tür üç boyutlu sanat eseri olarak algılanabilir (2016, s. 254).



**Görsel 21:** Marcel Duchamp,1917. *Çeşme*.

Erişim: 23.02.2022. [paply.org/8hp](http://paply.org/8hp)

1924-1950 yılları arasında bilinçaltının sanata yansması olarak kabul edilen Gerçeküstücülük akımı etkinliğini göstermektedir. Freud'un psikanalizi, bilinçaltı, rüya gibi kavramların sanatçıların toplumsal ve kültürel olguları aşmak için kullanılmıştır. İkinci Dünya Savaşını takiben Soyut Dışavurumculuk savaşın verdiği yıkımı ve daha fazla hissedilen umutsuzluğu vurgulamaktadır.

1960 yılından itibaren Postmodernizm sahneye adım atmaktadır. Bu yıllardan itibaren sanat akımların her biri Postmodernizme tabi olmamış olsa da lineer olarak alınan bu tarihsel sıralamada bu konuda not düşürülmelidir. Bu tez konusunun kapsamında, özellikle Fütürizm akımı ile birlikte teknoloji ve bilimin daha fazla heykel sanatı ile iç içe olduğundan, buna paralel olarak da söz konusu olan bu tezin konusuna olan etkisi göz önünde alındığında tarihsel açıdan heykel sanatı ve teknolojinin ilişkisi daha sonraki bölümlerde detaylı olarak ele alınacaktır.

### 1.1.2 Türkiye'de Çağdaş Heykel Sanatın Gelişimi

Türkiye'de Batılı anlamdaki heykel sanatının tarihini, Avrupa ve Hıristiyan kültüründeki kadar uzun bir süreçle tanımlamak mümkün değildir. Türkiye'de heykelin tarihi ancak yüz yıllık bir süreci kapsar. Bu batılı anlamda bir heykel anlayışı için geçerli bir saptamadır. Ancak bunun öncesinde Türk kültüründeki yontuculuğa ait yüzyıllar öncesine dayanan örnekler de göz ardı edilmemelidir (Ataseven, 2011, s. 126).

Türk kültür tarihine baktığımızda İslam dinini kabul etmeden önce göçebe hayat süren bir toplum olduğunu söyleyebiliriz. Gök tanrılara inanan ve Şamanizm'i benimseyen toplum olarak ürettikleri sanat eserleri de bu yaşam pratiklerine paralel şekilde ilerlemiştir. Göçebe hayatın sunduğu hayat pratikleri hem malzeme hem de teknik açıdan sanatı etkilemiştir. Eski Türklerde sanatı etkileyen unsurlardan dağ, altın, maden dışında gök, yer, su ve ağaç kavramları da oldukça önemlidir (Eycil ve Us, 2019, s. 84). Kumaş ve deri kullanarak el işlemleri, hayvan kemiklerinden, taş ve ağaçtan oyularak yapılan süslemeler ve hayvan figürleri yapılmıştır. Sürekli hareket halinde bir yaşam pratiği süren toplumlar bu yaşama paralel olarak taşınabilir sanat yapma durumundaydı.

Bozkır kültürü Hayvan üslubu ile ilişkilendirilmekte ve İslamiyet öncesi dönemde kılıç, kalkan, ok ve yaylar, kemer, toka gibi eşyalarda bu üslup ile yapılmıştır. Figürler hem kötü ruhlardan korunmayı sağlamakta hem de boylar arası olan farklılıkları göstermekteydi. Bunların yanında kutsal bozkır figürü Türk kültürüne bağlı destanlarda da kullanılmaktaydı (Yaratılış, Bozkurt, Türeyiş gibi).

Yerleşik hayata geçiş ile birlikte sanat anlamında da değişimlerin olması oldukça olağan bir durumdur. Heykel sanatına göçebelikten dolayı zaten uzak bir toplum olan Türklerin, yerleşik hayata geçişi ve İslamiyet'i kabulü ile bu sanat dalına tamamen uzak kalmış olduklarını söyleyebiliriz. Bu etkenlerden dolayı dekoratif yontu geleneğinin öne çıktığı ve mimari ile birlikte İslam ilkelerine uygun sanat eserlerinin yapıldığı farklı kaynaklardan öğrenebilmekteyiz.

Selçuklu ve Osmanlı dönemlerine baktığımızda, türbeler, konaklar, saraylar, camiler ile mimarinin geliştiğini gözlemleyebilmek mümkündür. İç ve dış kısımların süslemesi ise taş ve ağaç yontma yöntemi ile devam etmektedir. Yerleşik hayata geçilmesi ve

İslamiyet'in kabulü ile mimari ön plana çıkarken resim ve heykel sanatı ile temas sınırlı kalmıştır. İslamiyet kurallarına paralel olarak insan tasviri, üç boyutlu ve gölgesinin oluşu putperestlik olarak görülüyordu. Ancak Türk kültürünün heykel sanatından tamamen kopmuş olduğunu söylememiz tamamen doğru bir yorum olmaz. Osmanlı döneminde mezar taşlarına baktığımızda anıt heykelle oldukça benzer olduklarını söylenebilir. Özellikle 19. yy. mezar taşları süslemeleri ve üzerindeki anlatıları ile dikkat çekmektedir.

19. yy. Avrupa Neoklasik ve romantik akımları ile birlikte farklı hayvan formlarının heykel yapımları ve portre çizimi popülerlik kazanmışken, Osmanlı'nın da bu durumdan etkilendiği düşünülüyor. Batılılaşma döneminde Avrupa'ya olan ilgi ile saray ve köşklere hayvan figürü heykelleri yerleştirilmeye başlanmıştır. Örneğin İbrahim Paşa'nın kendi sarayına yerleştirdiği heykelleri yüzünden "putseven" ve "gavur İbrahim" gibi lakaplar aldığı bilinmektedir.

Her ne kadar İslam dini kuralları heykel sanatını yasak kılrsa da, Osmanlı Padişahlardan Fatih III, Selim II.Mahmut ve Abdülaziz bu sanat dalına merak sarmışlardır. Avrupa seyahatlerinden sonra orada gördüklerinden etkilenecek kendi heykellerini yaptırmışlar. Bu durum Osmanlı'da ilk kez padişahların kendilerine ait heykellerin yaptırdıklarına dair örneklerdir. Osmanlı'da Ermeni sanatçıların farklı sanat dallarının gelişmesinde büyük katkıda bulduklarını göz ardı etmek mümkün değildir. Sanayi-i Nefise Mektebi 1883 yılında açılması ile heykel bölümü kurulmuş ve Yervant Oskan Efendi müdür yardımcılığı ve heykel bölüm başkanlığını yapmıştır. Kendisi okulda ders verip ve aynı zamanda çalışmalarını sürdürmüştür. Çalışmalarının büyük bir bölümü alçı modelleri ve klasik üslupta olan sanatçının eserleri ne yazık ki günümüze ulaşmamışlardır. Alçıdan yapılan heykeller fazla dayanıklı değildir ve daha sağlam bir malzeme ile sağlamlaştırılmadığında kaybolmaları oldukça olağan bir durumdur. Ancak Türk heykel sanatının gelişmesi zaten oldukça geç başlamış ve eserlerin bazılarının dayanıksız malzemelerden olması yüzünden günümüz kuşaklarına yol gösterici nitelik taşımakta eksik kalmaktadır (Uzun, 2012, s. 279- 289).

Sanayi-i Nefise'nin ilk Türk öğrencisi İhsan Beydi. Cumhuriyet Dönemine kadar heykel sanatçıları olarak örnek gösterebileceğimiz kişiler ise: Behzat, İhsan Özsoy, Mahir Tomruk ve Nijat Sirel'dir. I. Dünya Savaşı başlangıcı ile Avrupa'ya gönderilen öğrencilerin geri dönmeleri Türk heykel sanatında İzlenimci akımın etkisini görmemiz mümkündür.



**Görsel 22:** Sanayi-i Nefise Mektebi (fotoğraf), 1927.

Erişim: 24.02.2022. [paply.org/8ho](http://paply.org/8ho)

Osmanlı'nın son dönemi heykel sanatında gelişmelere yol açmıştır. Cumhuriyet Döneminin başlangıcında ise yapılan reformlar ve yenilikler hayat pratiklerinin her alanını değiştirmiştir. Sanat eğitimi ve icrası konusunda da çağdaş yenilikler yapılmıştır. Sanayi-i Nefise Mektebi sonrasında 1914 yılında İnas Sanayi-i Nefise Mektebi açılmış ve 1926 yılında bu iki okul birleştirilmiştir. Türkiye'de sanat eğitiminin resmî kurumlar aracılığıyla yaygınlık kazanmasının yanında bazı özel girişimlerin de olduğu görülmektedir. Türk Ressamlar Cemiyeti tarafından, Çemberlitaş'ta bulunan Osmanbey Basimevinde Mayıs 1921 tarihinde Serbest Resim Atölyesi açılmış, 1924 yılına kadar aktif kalmıştır. Özel bir resim kursu niteliğinde kurulan bu atölyede gündüz ve gece eğitimi yapılmıştır. Atölyenin öğretim üyeleri ise Mehmet Ruhi, İbrahim Çallı ve Hikmet Onat'tan oluşmaktadır (Giray, 1997, s. 267). Burada yapılanlar sanatın topluma entegre etmek ve mezunlarının icralarını yapabilmelerini amaçlamaktaydı. Ne yazık ki bu girişimler pek başarılı olmadı ancak atölye kavramı bir ölçüde kazandırılmış oldu. Bu gelişmelerin yanında Avrupa'ya öğrenci gönderimi gündeme gelmiş ve Almanya ile Fransa'ya öğrenci gönderilmiştir.

Sanayi-i Nefise Mektebi'nin amacı mimarlık-şehircilik-resim ve heykel gibi sanat mesleklerinde, metotlu-sistemli bir öğretimle Batı anlayışında yapıcılığın ve yaratıcılığın canlandırılmasıdır (Katoğlu: 473). 1927 yılından başlayarak bu kurum Güzel Sanatlar Akademisi olarak faaliyetlerine devam etmiştir. Sanat Cumhuriyet ideolojisinin

destekleyici bir unsur olarak görülmüş olup, yetiştirilen öğrenciler ve yapılan çalışmaların bu yönde olması beklenmekteydi. Bu bakımdan halkevlerinde verilen eğitimler de büyük bir önem taşımaktadır.

İstanbul Devlet Resim ve Heykel Galerisi, 20 Eylül 1937’de, Atatürk’ün bir emri üzerine, İstanbul’da (büyük önderin bir odasında ikamet ettiği ve o odasında öldüğü) Dolmabahçe Sarayı’nın yanı başındaki Veliht Dairesi’nde açılmıştır. “İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi’ne bağlı olarak kurulan bu müzenin koleksiyonu başlangıçta Dolmabahçe Sarayı’ndan, bakanlıklardan ve çeşitli resmi kuruluşlardan derlenmiştir. 1936 yılında akademide düzenlenen 50 yıllık Türk Resim ve Heykel Sergisi’ne katılan yapıtlarla koleksiyon zenginleştirilmiştir” (Cumhuriyet Ansiklopedisi, 1923-1940, s. 283). “Devlet Resim ve Heykel Galerisi, Türkiye’de bu tarihe kadar kişisel ve dağınık etkinlikler halinde kendini gösteren ortamın, gelişmeleri izlemeye olanak veren tarihsel bir perspektifle biçimlenmesinde etken olmuştur” (Özsezgin, 1999, s. 33).

Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği Türk Resim Sanatı’nda, Osmanlı Ressamlar Cemiyeti’nden sonra kurulmuş olan ikinci ressam derneği olup, Cumhuriyeti’n ise ilk ressam birliğidir. Bu birliğin sanatçıları farklı sergilere katılıp ödül alıp ülke çapında sergiler düzenlemişlerdir. Birliğin sanatçıları Avrupa’da eğitim gördükleri için farklı akımlara, malzemelere ve sanat anlayışlarına sahip olup üsluplarını tanıtmışlardır. “Müstakillerin üyeleri, ayrı sanat anlayışlarına karşın, biçim, hacim, desen, mekân ve konstrüksiyona önem veren yeni bir sanat anlayışında ve konu çeşitlemeleriyle ortak duyarlığa ulaşmaktadırlar. Günümüze ulaşan sürede sanat değerlerini kanıtlamış olan Müstakiller, Türk resim sanatına Batı sanatının gelişen tekniğinden, yeni akımlarından yararlanan, fakat Türk sanatçısı olma duyarlığını kaybetmeyen, özgün sanat anlayışlarıyla yeni ve çağdaş bir boyut katmayı başarırlar. Avrupa sanatının bir akımını taşımaktan, bir sanatçının eserlerinin benzerlerini üretmekten, biçimsel taklitçilikten uzak özgün yapıtlar vermeyi başarırlar” (Giray,2000, s. 244).

1937 yılında Alman heykeltıraş Rudolf Belling İstanbul Güzel Sanatlar Akademisinin Heykel Bölümünün başına getirilmiş, Atatürk ve İnönü heykellerini de yapmıştır. Yetiştirdiği Türk heykeltıraşlara farklı eğitimler verip soyut heykeli kavramlarına yol göstermiştir. Türk sanatçıların getirdikleri yenilikleri, uzun zaman ardından kültüre katmaya çalıştıkları sanat tarz, akım ve anlayışları şüphesiz günümüz için büyük önem taşımaktadır. Cumhuriyet Dönemi özellikle heykel sanatçıları ve sanatları için ifade özgürlüğü kapısını açarken bir yandan cesaret kazanmalarına bir yandan ise kamusal olarak kendilerine yer edinebilme fırsatını vermiş oldu. Türk toplumu için heykel sanatı

alışık oldukları bir estetiğe sahip olmamakla birlikte yasaklara dayalı bir çağrışım da yapmaktaydı. Bu yüzden kamusal alanda sanatçıların gerçekleştirebilecekleri her şey bu boşluğu doldurmak ve toplumu eğitmek için adım niteliğinde olacaktı.

Yapılan inkılapların toplumda sağlam bir yer kazanması amacıyla anıt heykeller yapılmıştır. Günümüzde özellikle hükümet tarafından yaptırılan anıt heykellerine baktığımızda milliyetçi duyguların ve toplumun değerlerine yönelik yapıldıklarını görebiliriz. Bu bakımdan sanat, siyaset ve toplumsal örgütlenmenin birbirleri ile ne kadar sıkı bağlar kurduğunun ve etkileşimlerinin nasıl paralel şekilde ilerlediğini örneğini görmekteyiz. Türk heykel sanatçıları arasında Füsun Onur- Türk heykel sanatında ilk kadın ve mekân düzenleme uygulamaları yapan sanatçımız, Ali Teoman Germaner, İlhan Koman gibi sanatçılar dikkat çekmektedir.

### **1.1.3 Türkiye’de Heykel Sanatın Eğitimi**

Sanatçılar farklı yerlerden kendine yol çiziyor olsalar da Güzel Sanatlarda eğitim almak oldukça büyük bir önem taşımaktadır. Türkiye’de heykel sanatın eğitim yolculuğu Sanayi Nefise Mekteb-i ile başlamış olup günümüzde Akdeniz Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Kocaeli Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi gibi kurumlarda devam etmektedir. Bu okullar Türkiye’nin farklı coğrafyalarında, kültürlerinde kendilerini var etmenin dışında, paralellik gösteriyor olsalarda farklı eğitim programlarına sahiptirler.

Her okulun müfredatı benzer olsa da tamamen aynı yaklaşımlara sahip olmalarını beklemek yanlış olur. Atölye dersleri heykel fakültelerinin dört yıllık eğitim süreçleri boyunca odak noktasıdır. Bu atölyelerde öğrenciler farklı materyalleri, teknikleri öğrenirken kendilerini ifade edebilmeleri için okul özgür bir alan sağlamaktadır.

Hacettepe Üniversitesi Heykel Fakültesinin internet sayfasına baktığımızda Program yeterliliği bölümünde şunları görebilmekteyiz. (Hacettepe Üniversitesi Heykel Fakültesi Program Yeterlilikleri. Erişim: 16.10.2021 paply.org/816)

1. Heykel sanatını, gerektiğinde her türlü ortamda kullanacak düzeyde teorik ve uygulamalı olarak bilir.
2. Sanat ve heykel sanatıyla ilgili ulusal ve uluslararası gelişmeleri izler.
3. Heykel eğitimindeki yöntem ve yaklaşımların gelişimini ve dönüşümünü, uygulamalara etkisi açısından değerlendirir.
4. Heykel sanatının yanında, genel anlamda sanat kültürünü ve gelişmelerini tanır.
5. Sanatsal ifade biçimlerini tüm iletişim durumlarında doğru ve etkili olarak kullanır.
6. Her türlü teknolojiyi ve malzemeyi öğrenme ve uygulama sürecinde etkili olarak kullanır.
7. Alanında edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak çok boyutlu algılayabilme, düşünebilme, tasarlayabilme, uygulayabilme becerisini geliştirir.
8. Diğer meslek grupları ile etkin iletişim ve iş birliği içinde ekip üyesi olarak çalışır ve sorumluluk üstlenir.
9. Demokrasiye ve insan haklarına, toplumsal, bilimsel, kültürel değerlere ve mesleki etik ilkelere uygun davranır.
10. Mesleki bilgi ve becerilerini sürekli olarak geliştirir.
11. Alanındaki araştırmaları ve gelişmeleri izleyerek, proje ve etkinlikler geliştirir.
12. Heykel dışındaki sanatsal alanları ve teknolojileri asgari düzeyde kullanır.
13. Edindiği sanat bilinci ve kültürü sayesinde kendi alanını daha iyi değerlendirme ve diğer alanlarla ilişkiler kurma becerilerini geliştirir.

Listelenen bu yeterliliklere baktığımızda heykel öğrencilerin teori ve uygulamaları bilmenin yanında mesleki olarak donanımlı birer sanatçı olarak yetiştirmeye çalışan bir kurum görmekteyiz. Heykel bölümün ders izlencesine baktığımız zaman ise atölye derslerinin yanında modelaj, takı tasarımı, sanat ve sosyoloji, kültür tarihi, heykel ve çevre gibi derslerin olduğunu dikkat çekmektedir. Bu bakımdan tek bir teknik ve uygulamalara yönelmediğini, öğrencilerin başka alanlar ile bağ kurmaları için çalışıldığı yorumunu yapmak mümkün.

Tarihsel süreci içinde Türkiye’de heykel bölümlerinin ders programları ve teknikleri değişmiştir. Ancak usta- çırak ilişkisi halen sürmeyi devam etmektedir. Gelişimin en büyük etmenlerden biri teknoloji olduğunu da vurgulamak gerekir. Hem teknikler hem de ders programlarının hazırlanması açısından gelişim devam etmektedir. Bölümlerin teknik donanımları, fiziki koşullar gibi etkenler her okul açısından farklılık göstermektedir. Diğer ülkeler ile arayı kapatmak için çalışmalar halen verilmekte ve heykel sanatı kendini geliştirmektedir. Sanat eğitimi, çağın yeniliklerini yakalama çabasına devam etmektedir. Hem eğitimler hem de programlar açısından kendini sürekli güncel tutmak bir öncelik

halindedir. Günümüzdeki teknolojik gelişmeler, sanat eğitiminde klasik anlayışın yanı sıra çağdaş teknolojik araç ve yöntemlerin kullanılmasını zorunlu kılmaktadır. Bu bakımdan sanat eğitimi ile ilgilenen kişilerin bu süreci nasıl algıladıkları ve ilişkilerini nasıl kurdukları oldukça önemlidir. Teknoloji gelişiminden kastımız sadece bilgisayara dayalı olanaklar değildir. Heykel sanatında yığma, yontma ve inşa teknikleri paralelinde ahşap, modelaj, metal ve taş atölyelerde verilen eğitimlerde kullanılan malzeme ve aletler de teknoloji sayesinde gelişim göstermektedir (Sabahat, 2013:1- 8). Örnek vermek gerekirse, taş yontu için geleneksel aletler madırğa ve çekiç, keski ve kalemler, çarpacak, klasik matkaplar yani elektrik ile değil el yardımı ile çalışanlar kullanılmaktadır. Ancak günümüzde bu aletlerin yanına taşlama makineleri, havalı tabancalar, havalı ve elektrikli matkaplar, zımpara diskleri gibi teknolojik aletler eklenmiştir. Bu aletler sayesinde heykel sanatçılarının çalışmaları hem oldukça kolaylaşmış hem de hızlanmıştır. Bir diğer önemli nokta ise kopyalama işleminde teknolojik aygıtlar sayesinde pek çok kolaylık sağlanmıştır. Bir sanat eserinin doğal afetler, savaşlar, ideolojilerin ve yönetim biçimlerin değişmesi ve hatta din yüzünden yok olması tarihte görülmüştür. Bu durumdan ötürü kopyalama işlemi çok önemlidir. Günümüzde bir heykelin istendiği kadar kopyasını üretmek üç boyutlu grafik programlar ve 3D printerler ile mümkündür. Ancak bu gibi teknolojilerin nasıl çalıştığını da öğretmek de kendileri kadar önemlidir. Bu bakımdan yeni nesli yetiştiren akademik kadroların, sadece birer öğretmen/sanatçı olmanın yanında sürekli araştırma yapan ve teknolojileri yakından takip eden birer yol gösterici konumunda olmaları beklenmektedir.

Tarihe baktığımız zaman sanatçılar sadece sanatçı değildir; bilim, matematik, astronomi, botanik, anatomi gibi bilim dallarını öğrenen kişilerdir. Günümüzde ise sanatçılar disiplinler arası yaklaşımlar ile çalışan kişilerdir. Bilim, teknoloji, yeni ve farklı malzemeler ya da eski malzemelere farklı bir teknik ile hayat katan sanatçıların aldığı eğitimde yeni derslere yer verilmesi de oldukça önemli olduğunu düşünmekteyim. Çağdaş deyince "Küresel köy" kavramı ortaya çıkar. Her şey ama her şey çağdaş sanata dahil olabilir, dijital sanat da örneklerden biridir. Nasıl ki internet, yeni medya, çevrimiçi platformlar sanat eğitimi konusunda birçok olanak sağlamakta, okullarda verilen derslerin de zamana ayak uydurarak programlarına ekler yapmaları gerekmektedir. Özellikle Güzel Sanatlar Fakültesinde bulunan bölümlerde, her dalın iç içe olduğu yerde bu ihtiyaç belirgindir.



Ancak sanatçılar için yaşadığımız bu “Küresel Köy” belki de okulların eksik kaldığı noktaların kapatılması için bir fırsat da sunmaktadır. Sanat icra ve eğitimi halen para ile çok yakın bir ilişki içindedir, ancak Udemy, Youtube, Tumblr, Domestika gibi platformlar ücretsiz ya da cüzi miktarda (en azından bir öğrencinin sağlayabileceği kadar) para karşılığında her alana yönelik online ders alma fırsatı sunmaktadır. Daha kolay ulaşılabilir, daha hızlı bir paylaşım ağı söz konusu olduğundan birbirleri ile daha kolay iletişim kurabilen bir sanatçı nesli ortaya çıkmaktadır.

## 1.2 ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATI VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

### 1.2.1 Makineleşmeden Dijitalleşmeye

Tarihte her dönem kendine ait gelişmeler ile doludur. Sanatta her dönem aynı zamanda kendi içinde teknolojik olarak medyum niteliğini taşımaktadır. Şu anda rahatlıkla farklı ambalajlar içinde aldığımız çeşitli “hazır karışım” boyalar Sanayi Devriminin bir çıktısıdır. Boya, pahalı ve hazırlanması uğraş gerektiren bir malzemeydi. Günümüzde bizler için artık çok de önem taşımayan bu gibi noktalar tarih boyunca kendini göstermektedir. Haliyle etki yaratmamalarını beklemek oldukça naif bir düşünce olur.

Sanatta teknolojinin kullanımı farklılık göstermektedir. Malzeme bazen teknik, bazen ise sadece bir fikir olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk dönemlerde teknoloji olarak ele aldığımız kesici aletlerin resim ve heykel yapılmasında kullanılırken, günümüzde bir fırça olarak kullanılan veri ve algoritmalar aslında oldukça benzer birer olgudur. Kronolojik olarak teknoloji ve sanatı izlediğimizde Sanayi Devrimi ve endüstrileşme ile başlayan yeni deneyim alanı büyük bir önem taşımaktadır.

Sanayi Devrimi seri üretim ve makineleşme kavramlarının hayatın her alanına girmesini sağlamıştır. Zanaatkarlık ve el işçiliğinin ikinci plana itildiği daha çok dekoratif sanatlar klasmanına konulduğu dönemlerin başlangıcı de bu zamana denk gelmektedir. Hem maliyetleri yüksek hem de hazırlanma süreci olarak fazla zaman alan bu uygulamalar yerine daha hızlı ve maliyet olarak getirisi yüksek teknolojik uygulamalar tercih edilmeye başlanmıştır.

Dada hareketi ile sanatçılar savaş, kapitalizm ve tüketime karşı çıkarak 'ready-made' olarak adlandırılan ve Marcel Duchamp'ın öncüsü olduğu tekniğe başvurdular. Örneğin sanatçı kalıp alarak ya da oyarak bir heykel yapmak yerine zaten üretilmiş ve bambaşka bir amaç ile kullanılan bir nesneyi alıp ona 'Çeşme' diyebilir.<sup>2</sup>Önemli olan sanatçının bu nesneyi seçmiş olması durumudur (Antmen, 2019:128).

Sanatçıların 1910'larda büyüyen makine ve hız tutkuları sanata gitgide daha fazla nüfuz etmeye başlamıştır. Artık sadece birer teknik ekipman olmaktan çıkan makineler ve teknoloji, tek başlarına bir sanat eseri olma noktasına gelmiştir. Frank Popper'a (2007) göre:

Teknolojik sanatın üç temel kökü vardır. Birincisi, teknolojik sanatın izi görsel sanatlar, fotoğraf, sinema, müzik ve daha genel olarak sesin yanı sıra mimari ve diğer çevresel ifadeler gibi sanatsal kaynaklara kadar uzanabilir. İkinci bir köken, mühendislik buluşları ve benzeri girişimler gibi teknik kaynaklar arasında bulunabilir. Ve üçüncü bir önemli kaynak, doğa ve beşerî bilimlerin, özellikle fizik, biyoloji ve dilbilimin farklı alanlarında tespit edilebilir (2007:20).

Altunay'a göre (1999), ressam veya heykeltıraş eserlerini yarattıklarında kendi vücutlarının onlara sağladığı mekanik olanaklarını kullanmaktadır. Başka bir deyiş ile ressamın fırçayı kullanması veya heykeltıraşın mermeri oyması sırasında kaslarını kullanıyor oluşlarıdır. Makine kullanımları ise bu enerjilerin bir başka türleridir. Bu olgular birbirleri ile ilişkilidir ve sanat üretim süreçlerinin anlaşılmasını sağlamaktadır.

Makineleşme ve kullanımların arttırmasının sanatçıları etkilemesi oldukça olağan ve beklendiği bir durumdur. Dünya Savaşlarının da gündelik hayat pratikleri ve insanlığın düşünce yapısını derinden etkilediğini göz önüne alırsak sanatsal süreçte dışavurumlarını görmemiz anlam kazanmaktadır. Makineler, hızları, görünüşleri Fütürizm ile sanatçılar için bir güzellik anlayışı haline gelmiştir. Dünyanın ve insanın yabancılaşması, inançsızlaşması ve umutsuzluğa kapılması makinelerin güzelliği ile dışavurum olarak karşımıza çıkmaktadır. Resimde görünen dinamizm, hareket, geometrik şekiller ve iç içe geçmiş renkler; heykelde sert ve mekanik formlar makinelerin estetiği düşüncesi hakkında bize ışık tutmaktadırlar.

---

<sup>2</sup> 1917 tarihli ve R.Mutt takma bir isimle imzaladığı sıradan bir pisuar olan 'Çeşme'dir.

Endüstrileşme ile teknoloji ve bilimin gelişimi hızlanıp insan hayatına daha fazla kök salmış, hayatlarımızın ayrılmaz parçası haline gelmiştir. Aynı zamanda teknolojiye olan ulaşım ve kullanılabilirliği artmıştır. Tekerleğin ve kaldırıcın bulunmasının yarattığı etkisi açısından elektronik ve haberleşme alanının gelişmesi benzer önem taşımaktadır. Teknoloji, sistematik yapılara dönüştürme, makineleşme, seri üretim ve çıktıları olarak tüketim, sanatçı üretimi ve yaratıcılıklarını farklı bir seviyeye taşımıştır. Bu dönüşümler sanatçıların algılarını da değiştirip yeniden yönlendirmiştir. 1900'lerin başında "Modern Sanat" kavramının sorgulanması hız kazanırken, teknoloji sanat içinde kendine daha fazla yer açmayı başlamıştır. Teknolojik gelişmeler malzeme ve araçtan ziyade bir kavram olarak sahnede yerini almıştır.

Heykel sanatında 20.y.y. başında özellikle hareket kavramı uygulamalar arasında görülmektedir. Kübizm ve Fütürizm akımının temsilcileri plastik anlamda mekândaki sürekliliği ifade etmenin biçimsel yollarını ararken, hareket kavramı Fütürist sanatçılar için neredeyse ana mesele haline gelmiştir.



**Görsel 23:** Marcel Duchamp, 1913, Merdivenden İnen Çıplak.

Erişim: 14.03.2022. [papy.org/8hn](http://papy.org/8hn)

Marcel Duchamp'ın "Merdivenden İnen Çıplak" adlı eserinde, hareket halinde iç içe geçmiş insanvari figürler iki boyutlu resim düzleminde sanki yakalanmışçasına hapsedilmiştir. Bu bakımdan Fütürist bir yaklaşım ile yapılan bu eser teknik açısından Kübizm izlerini taşımaktadır. "Bisiklet Tekerleği" adını taşıyan bir diğer eseri ise heykel anlamında Kinetik Sanat izlerini taşıyan ilk örneklerden sayılmaktadır. Bu kinetik heykelin özelliği ise hareketi onu izleyenlerden kazanıyor olması durumudur.



**Görsel 24:** Marcel Duchamp, 1913, Bisiklet tekerleği.

Erişim: 15.03.2022. [paply.org/8hm](http://paply.org/8hm)

Her ne kadar Duchamp'ın 'Bisiklet Tekerleği' kinetik heykele örnek olarak ele alınsa da Kinetik Heykel terimini ilk kullanan Naum Gabove'nin kardeşi Pevsner'dir. (Gerçekçi Bildirge, 1920). Duchamp'ın heykeli birinin onu harekete geçirmesini beklemektedir ancak Gabo'nun 1920'de yaptığı elektrik gücüyle titreşim yapan çelik yaydan heykel bu anlayışa uygun ilk örnektir. Hareketi veren bir teknolojik güç olması durumu da bu noktada dikkat çekicidir.



**Görsel 25:** Naum Gabo, 1937 (1951 yeniden yapılandırıldı), Küresel Temada Yarı Saydam Varyasyon.

Erişim: 15.03.2022. [paply.org/8hl](http://paply.org/8hl)

Kinetik heykel alanında eser veren bir başka sanatçı Laszlo Moholy-Nagy'dır. Karışık malzeme ve elektrik ile çalışan 'Işık Uzay Modülatörü' adlı heykelsi görünümlü eseri dönme hareketi ile optik bir oyuna da neden olmaktadır. Ancak bu dönemde bütün Kinetik heykeller elektrik veya insan etkisi ile çalışan heykeller değildir, Amerikalı heykeltıraş Alexander Calder hareketli heykellerini telden yapmıştır. Duyarlı dengelerin çalışma prensibine dayanan bu heykellere Calder 'Mobil' ismini koymuştur (Konak, 2016, s. 379-387).



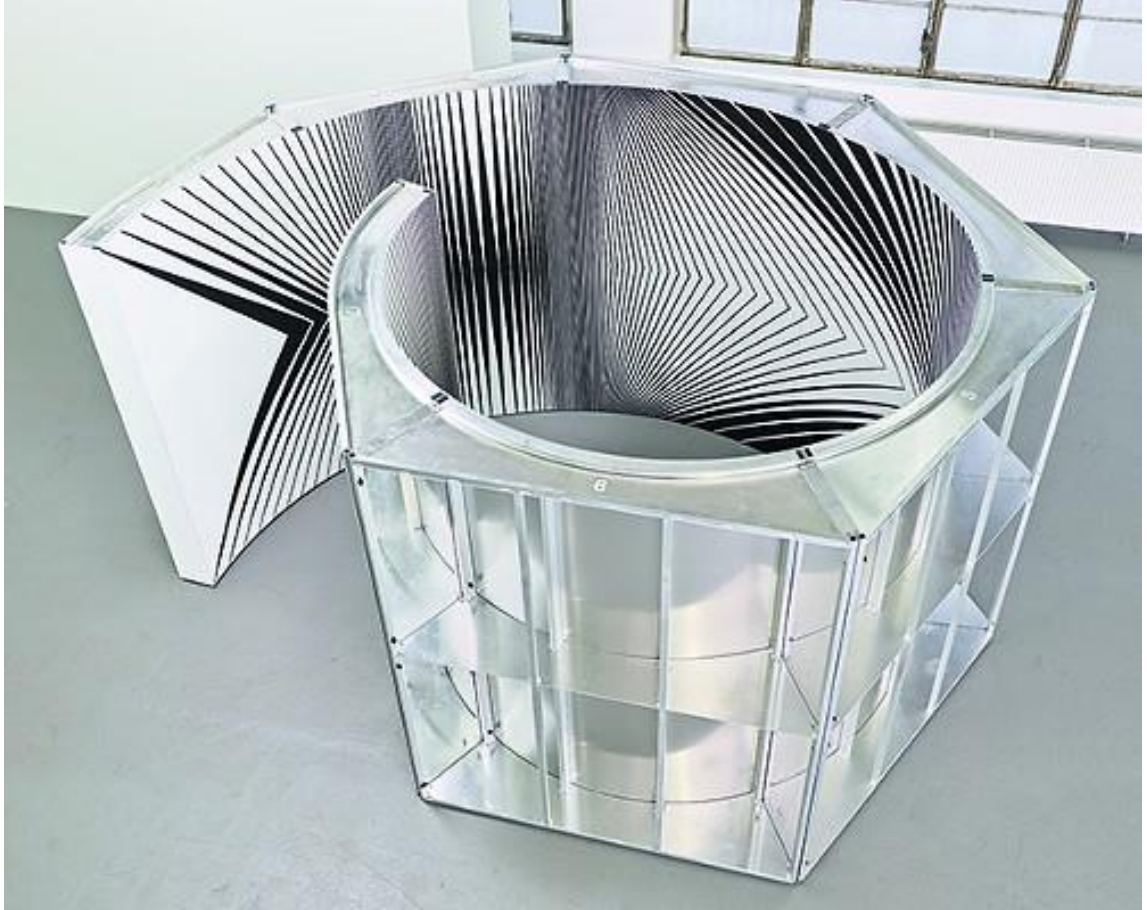
**Görsel 26:** Alexander Calder, 1948. Mavi Tüy.

Erişim: 15.03.2022. [paply.org/8hk](http://paply.org/8hk)

Teknoloji ve görsel sanatlar arasındaki ilişki, 1950'lere ait kinetik resimler, 1960'larda başlayıp konserlerde kullanılan ışık gösterileri hatta 2000'li yıllarda başlayıp günümüzde üzerine kafa yormadığımız veri dosyalarını görselleştirme yazılımlarının kökeni ise 1905-1910 yılları arasında ortaya çıkan ve Thomas Wilfred tarafından geliştiren 'clavilux' aracına aittir. Bu araç, Işık Sanatını (Art of Lumina) ortaya çıkarmış ve ışığın plastik değeri hakkında araştırmaları etkilemiştir (Tuğal, 2018: 45-46).

Ancak Kinetik ve Optik Sanatın bir arada nasıl etkilere sahip olduğunu anlamak için Optik sanata daha detaylı bakmakta fayda var. Optik alan aynı zamanda renklerin de yeni bir kullanım ve anlamın kazanılmasına olanak sunmuştur. 1920'lerde Bauhaus'un etkisi ile Optik Sanat birçok farklı sanatçıyı etkilerken renk, geçişlerin ve örneğin heykellere olan yansımaları yeni bir bakış açısı kazandırmış olmuştur. Kurt Schwerdtfeger'in 1922 yılında "Reflected Color Lights" başlıklı çalışması bir alan yaratmakla kalmadı aynı zamanda yeni uygulamaların Optik Sanat ile bağlarını güçlendirmiş olmuştur. Optik Sanat renklerin yapısına bağlı olarak iki döneme ayrılmış olup, performatiflik açısından değişiklik göstermektedir. Bu ayrımı özellikle Bridget Riley adlı sanatçıda görmekteyiz. Riley'nin eserlerinde, George Seurat'nın noktacı anlayışına dayalı, optik etkiler ve duygusal izlenimler uyandırma çabası görülmektedir. 1950'li yıllarda, "siyah-beyaz dönem" ve 1967'den sonra "renkli dönem" olarak ele alabiliriz. 1980'li yıllardaki çalışmalarında renkleri, çizgisel formlar oluşturacak şekilde yerleştirmiş ve ışığın etkisini

arttırmışken daha sonraki çalışmalarında ise yatay, diyagonal ve birbirini kesen çizgiler kullanmıştır (Tuğal, 2018: 35-40).



**Görsel 27:** Bridget Riley, Süreklilik (1963). Resim ChicagoReader.com aracılığıyla Galeri Max Hetzler, Berlin.

Erişim: 24.06.2022. [paply.org/8hj](http://paply.org/8hj)

Ancak doğrudan ışık kaynağını eser üretiminde kullanan Laszlo Moholy-Nagy, 1921 ve 1930 yılları arasında ürettiği kinetik heykellerdir. Lumino Kinetik Art denilen bu çalışmalar ilerlemenin somut örnekleri arasındadır. Sanat artık durağan değil, elektrik ile çalışan ve canlanan bir olgu, sanatın ta kendisidir. İzleyiciler açısından ise eserin bulunduğu ortamı deneyimleme pratiği değişime uğramıştır.



**Görsel 28:** Laszlo Moholy-Nagy, 1943, *Fotoğraf (Light Modulator in Motion)*.  
Erişim: 15.03.2022. paply.org/8hi

Işık sanatındaki ana araştırma, lumino kinetik deneyler, neon sanatı ve çevresel ışık sanatı etrafında odaklanmıştır. Bunlar ile birlikte ışık sanatındaki araştırma ve uygulamalar lazer, holografik, video sanatı ile bilgisayar, medya ve iletişim sanatları için bir temel oluşturmuştur. Işığın üstünlüğü, mükemmel bir görsel ve gösteri çalışmaları olmasaydı, video sanatı, ilk televizyon karşıtı tavrından hatırı sayılır bir toplumsal öneme sahip yeni bir bakış açısına ilerleyemezdi (Popper, 2007: 27-31).

Bu gelişmeler ve yeni üretim teknikleri farklı sanatçılar tarafından şüphesiz farklı algılanmıştır. Teknolojinin getirmiş olduğu kopyalanabilirlik kolaylığı ve seri üretim sanat eserlerinin deneysel sürecinde yeni teknik kullanım pratikleri ile estetik durumu tartışmalara neden olmuştur. Unutulmaması gereken bir diğer nokta ise üretim ve tüketimin de şekil değiştirdiğidir. Walter Benjamin'in kaleme aldığı "Teknik Olarak Yeniden-Üretilirlik Çağında Sanat Yapıtı" (1936) adlı çalışmasında fotoğraf ve sinemanın, teknolojik gelişmelerin sanat eserleri üzerine olan etkileri değerlendirdiği bir makaledir. Fotoğrafın tek bir orijinal eserden sonsuz kopya üretmek için bir araç olduğu, kopyalama süreçlerin ise orijinalin aurasını ve pazardaki değerini zayıflattığını görüşünü



savunmaktadır. Böylece yaratıcılık ve el becerisi ile ilişkilendirilen sanatçıların biricikliğinin tehdit altında olması durumu söz konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Güzel Sanatlar, fotoğraf ve sinemanın bu alana ait olduğunu uzun süre boyunca kabul etmemek için uğraşmıştır. Ancak fotografik yeniden üretim ve sinemada, sanatçının rolü, sanatın izleyicisi, nesne olarak sanattan çok iletişim olarak sanat hakkında toplumsal sorunları gündeme getirmiş ve böylece sanatın toplumsal işlevini odak noktasına getirmiştir. Televizyon gibi elektronik iletişim ağları da dahil olmak üzere özel alanı derinden işgal ederek yeni bir tür kültürel altyapı yaratmıştır. 1950'ler ve 1960'lardan itibaren geliştirilmekte olan elektronik teknolojilere dayalı post- endüstriyel kapitalizm, yeni bir tür "bilgi toplumu", bir "gösteri toplumu"nu başlatmıştır. Bunlar ile birlikte, fotoğraf Güzel Sanatlar'a kabul edildikten sonra, modernizm başlığı altında bu kadar uzun süre reddedilen tüm meseleler, modernizmi yapıbozuma uğratmanın tam da odak noktası ve aracı haline gelmiştir. Lovejoy'a göre, Walter Benjamin tarafından daha önce ortaya konan konular (aura, kimlik, kopya ve orijinal, yazarın ölümü, özgünlük ve deha hakkında); postyapısalcılık, psikanaliz ve feminist teori ile ele alınmaya başlanmıştır. Sanatçılar teorik konuları çalışmalarının konusu olarak kullanmaya başladılar (Lovejoy, 2004, s. 5-8). Walter Benjamin'in bu konudaki düşüncelerinin yanı sıra sanatçılar açısından değişikliğe bakacak olursak, en başta üretim süreçlerinin ne kadar kolaylaştığını ele alabiliriz. Daha önce bir portre çizildiğinde veya bir heykel oluşturulduğunda sanatçı ve onlar için poz veren insanların zamansal olarak harcadıkları efor ile bir fotoğraf çekilip aynı şekilde üretilen eserlerin arasındaki oldukça büyük bir fark gözlemlenebilir. Bu durumda, sanatçıların daha az özveri ile çalıştığı sonucuna varmamız yanlış olacaktır fakat sanat eserlerinin aura ve kimliği konusunda tartışmaların ortaya atılması oldukça olağan bir durum olarak ele alınabilir.

Kronolojik olarak ilerlediğimizde ise 1960'lı yıllar çok kültürlülük açısından önemli bir yere sahiptir. Biçim alan yeni bir gerçeklik ve kültürler arası ilişki bu dönemde göç hareketleri ile güçlenmektedir. Teknoloji ve iletişim ise yeni bir kültürel sentezin sac ayağını oluşturmaktadır. Bu bakımdan kültür ve sanat arasındaki ilişki ise daha öncesinde olduğundan da daha sıkı bir hal almaktadır. Teknoloji ve iletişimin sunduğu hız diğer bir deyiş ile zaman kazandırma, kullanım kolaylığı ve küresel boyutta ulaşım kültürel sermayenin değişip gelişmesine de ön ayak olmuştur. Bourdieu'nun kültürel sermaye kavramı habitus fikrine bağlı, bu gelişmeler ile habitus kavramı da genişleyip değişmektedir.

Tüketim kültürünün teknolojik gelişmeler ile tüm dünyayı sarmasında özellikle fotoğraf ve videoya artan ilgiye sebep olmuştur. Değişen dinamikler sanatçıları istemsiz bir şekilde etkilemiş olup yeni problematik durumlara da yol açmıştır. Örneğin Walter Benjamin'in (1936) bahsettiği biriciklik olgusu. Sanat eserinin "biricik"liği konusunda yaptığı uyarı, sanatın geldiği noktaya bugünden bakıldığında yaşanacak değişimlerin habercisi gibidir. Tekniğin olanaklarıyla üretilen sanat olarak fotoğraf ve sinemayı değerlendiren Benjamin, sanat eserinin "aura" sının ortadan kalktığını vurgularken uyarısını da yapar; "Yapıtın özel atmosferi gücünü yitirmiştir." (Torun, 2015, s.3). Teknolojinin etkisinin bu sınırlara ulaşmadan önceki dönemlerde sanat eserlerinin tek kopya olarak varlığını sürdürmesi, değerini artırıp sanatçının yeteneğine de değer katmaktaydı. Ancak yeni olanaklar imgelerin eşsizliği konusunda tam tersine bir yaklaşım sunmaktadır. Fotoğrafın ve videonun çoğaltılabilir olması, aynı zamanda var olan eserlerin ise kolaylıkla filme alınıp dünyanın her yerine ulaştırılabilir durumu sanat eserlerinin ve yaratıcılarının biricikliğini yitirmesi konusunda problematik bir alan oluşturmuştur.

Ancak Dada hareketinin de dediği gibi: "Sanat öldü! Yaşasın sanat!..."

### **1.2.2 Heykel Sanatçısının Yeni Ufukları: Video, Yeni Medya, Data, Pikseller, Algoritmalar, Sanal Gerçeklik**

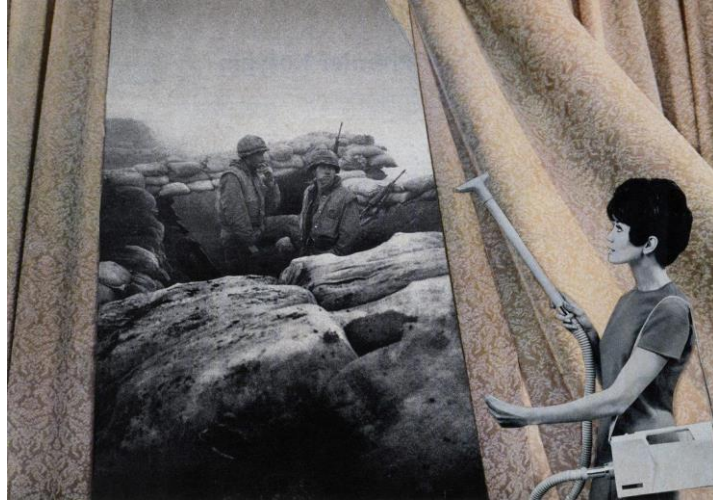
1960'lı yılların öncesinde yaşam pratikleri farklı etmenler ile hızla değişirken çağdaş sanat dünya gerçekliği ve anlamını farklı yollar ile topluma yansıtmaya çalışmaktaydı. Politik, ekonomik, toplumsal problemler- etnik sorunlar, savaşlar, kimlik ve insan hakları, çevre ve kültür- sanatçılar için daha fazla odak nokta haline gelmiştir. Farklı malzeme, sergileme alanı ve pratikleri "sanat" sözcüğünün ne anlama geldiği ile alakalı daha fazla sorununun sorulmasına sebep olmuştur. Jacques Derrida'nın "yapısöküm" kavramı bildiğimiz her şeyi bilginin formları ile sınırlamamızda sorun yarattığı ve bu şekilde anlamın da sınırlandırıldığını ileri sürmekteydi. Yapısöküm açısından "sanat" sözcüğünün sabit bir anlamı yoktur; varlığı bile "sanat olmayan" ile bir karşıtlık oluşturup bununla birlikte anlamı sınırlandırılıp, bastırılmaktadır (Witham ve Pooke, 2018, s. 84-85). Bu bağlamda, video sanatın gelişimi Güzel Sanatların her alanında bir patlama yaratmış olduğunu ve sanatçılar için yeni ufuklar açtığını söyleyebiliriz. Heykel sanatı açısından ise bu bölümde ele alınan yıllar ve değişimler hem biçimsel hem niteliksel hem

de düşünsel açısından yeni sayfaların açıldığı döneme denk gelmektedir. Heykel sanatçılarının alışılmıřın dıřında malzemeler ve tekniklerin kullanması günümüzde dijital heykel kavramının kendine yer edinmesine neden olmuřtur.

Genel olarak baktığımızda sinema ve video sanat arasında oldukça saydam sınırlar var gibi görünebilir. Dada ve Fütürizm akımı, Duchamp de bu 'hareketli resimler' ile denemeler yapmıştır. Ancak 1960'ların sonlarına doğru ortaya çıkan portatif tek kişinin taşıyabileceđi kamera büyük deđişimlere sebep olmuřtur. Fluxus ve Happening'ler video sanatın video sanat olarak kabul edilmesinde büyük bir katkısı vardır. Video sanatın babası olarak kabul edilen Nam June Paik videoyu yaptığı enstalasyon sanat çalışmalarına katmış olabilir ancak 1965'te izleyicilere sunmuş olduđu çalışma bir resmi tarih olarak kabul görmektedir. Nam June çalışmaları video sanatın Fluxus'tan yola çıkmış ve zaman içinde kendi içinde televizyon kavramını eleştirel bir şekilde ele almıştır. Michel Rush'ın 'New Media in Late 20th Century Art (World of Art)' adlı kitabında (1999) Paik'in video sanatının ilk sözcüsü olarak řu cümlesi bulunmaktadır:

"Nasıl kolaj tekniđi yağlı boyanın yerine geçtiyse, katot ısının tüpü de tuvalin yerine geçmiştir" (Aktaran Görenek Beyaz, 2016, s. 9).

Kültürel açıdan bu duruma baktığımızda televizyon toplumların hayatına, ailelerin salonlarına çok hızlı bir şekilde girmiş ve yerini halen korumaktadır. 1955'te başlayan Vietnam savařın yıkım ve parçalayıcılığı birçok evde ekranlardan gündelik hayatlarına dahil olmuřtur. Martha Rosler'in 1967-72 yıllarında yaptığı 'House Beautiful: Bringing the War Home' çalışması gibi örnekler bu konuda oldukça vurucu örnekler arasında gösterilebilir.



**Görsel 29:** Martha Rosler, 1967. 'House Beautiful: Bringing the War Home'.

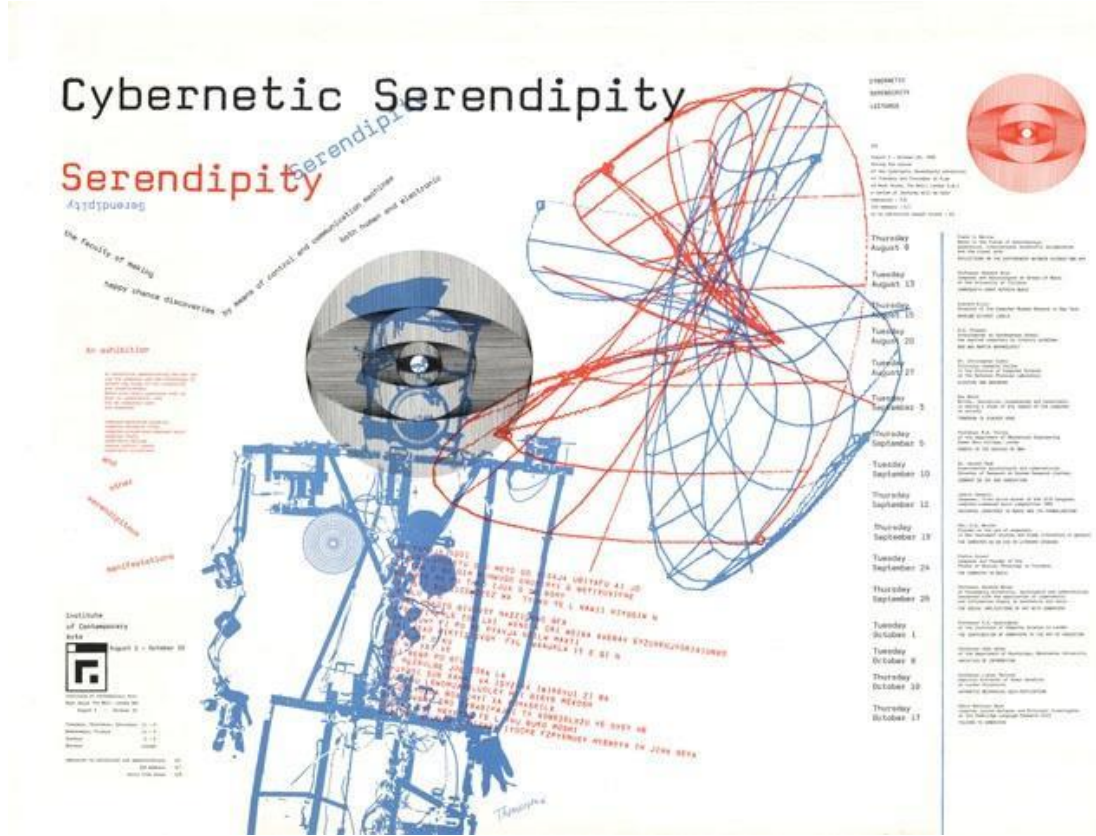
Erişim: 17.03.2022. [paply.org/8hg](http://paply.org/8hg)

Video sanatın sunduğu özgür alan her sanat dalını kendini içine dahil etmektedir: Heykel, resim, performans, müzik, dans, vb. Farklı amaçlar için ellerine kamera alan sanatçılar sayısız şekilde bu medyumu kullanmış ve halen kullanmayı devam etmektedir. Teknolojinin gelişmesini bir zamansal çizelge ile incelersek 70'lerden sonra gelişim hızının sürekli artarak sadece ileriye doğru gittiğini görebiliriz. Günlük kullanımlarımızın yanında sanatçıların da televizyon gibi bu yeni medyayı kullanımlarında ilerleme hızına yetişemediğini fark edebiliriz. Yeni Medya Sanatı terimi sürekli kendi içinde değişip, genişleyip, yenilikleri içine almaktadır.

1968 yılında Londra'da yapılan "Cybernetic Serendipity" adlı sergi ve etkinliği sırasında yapılan uygulamaların ilginçliği günümüzde de dahil teknoloji ve sanat arasındaki ilişkinin bir yansıması olarak görmekteyim. Serginin küratörü ve sanat eleştirmeni olan Polonya asıllı Jasia Reichardt tarafından düzenlenmiş bu sergi 2 Ağustos 20 Ekim 1968 yılında 60 binden fazla kişi tarafından ziyaret edilmiştir. Kendisinin vurguladığı üzere bu sergi sanatçıların bilim, bilimcilerin sanatla yaklaşmasını göstermek amacı ile yapıldığını belirtir (Tuğal, 2018).

Sergide bilgisayar yardımı ile oluşturan animasyonlar, grafikler, sanat eseri olarak sibernetik araçlar, ortamlar ve robotlar gibi bölümler bulunmaktadır. Serginin amacı teknolojinin olanaklarını göstermekti. Ziyaret edenlerin ise dikkatli olmadıkları sürece sergilenenlerin mimar, sanatçı, bilim insanı, mühendis tarafından yapıлып yapılmadığını

anlamları çok zordu. Reichardt'nın asıl belirtmek istediği alışılmış olan plastik değerleri dışında başka bir ortamda ve malzeme ile var olabileceğiydi. Bilgisayar ise bunu sağlamamıza olanak sunan en büyük teknolojik araçtır (Tuğal, 2018). Bu serginin önemi ise elektronik teknoloji ve sanat ilişkisini ortaya koymak üzere gerçekleştirilmiş geniş ve kapsamlı ilk sergi olmasıdır (Taylor, 2014, s.111).



**Görsel 30:** Cybernetic Serendipity Exhibition poster, Institute of Contemporary Art, 2 August – 20 October, 1968 © Cybernetic Serendipity.  
Erişim: 20.03.2022. paply.org/8he

Bu serginin zamanın ötesinde olduğunu düşünmek istiyorum ya da daha doğrusu o anın ve gelecekteki medyumun ne olduğunun çok iyi anlaşılması olduğunu. Günümüze baktığımız zaman tam olarak anlattıklarını ve daha fazlasını görmekteyiz. Bu sergi ardından ise pek çok çalışmanın yapıldığını da görmekteyiz. Tatbikî de dijital sanat kavramının hemen kabul gördüğünü söylemek doğru olmaz. Klasik heykel sanatı anlayışı ve uygulamasından farklı olduğunu hatta emek ve yaratıcılık açısından fazla sorgulandığının da altını çizmemiz gerekir. Ancak bu konu daha sonraki bölümlerde daha detaylı ele alınacaktır.

Dijital sanatın temelinde bilgisayar vardır ancak Frank Popper'in (2007) da vurguladığı gibi video, teknolojik sanatın önemli bir alanıdır. Kavramsal sanat, video heykeller, video yerleştirmeleri göz ardı etmemiz mümkün değil. Video sanatın ilk dönem sanatçıları popüler kültür ve kapitalizm eleştirisi şeklinde farklı uygulamalar yapmışlardır. Çok monitörlü heykeller, tek veya çok kanallı prodüksiyonların birleştirilmesi karmaşık video çalışmalarına olanak tanırken, video heykeller çevrede ve yerleştirmelerde kullanılmıştır. Bunların yanında performans sanatçıları da video uygulamalarını farklı şekillerde performansları sırasında kullanmış ve kayıt almışlardır. Video ve bilgisayar birleşiminin ortaya koyduğu sonuçlar ise kavramlar ve rakamlar arasında kurulan ilginç bir dengedir (Tuğal, 2018, s. 58).

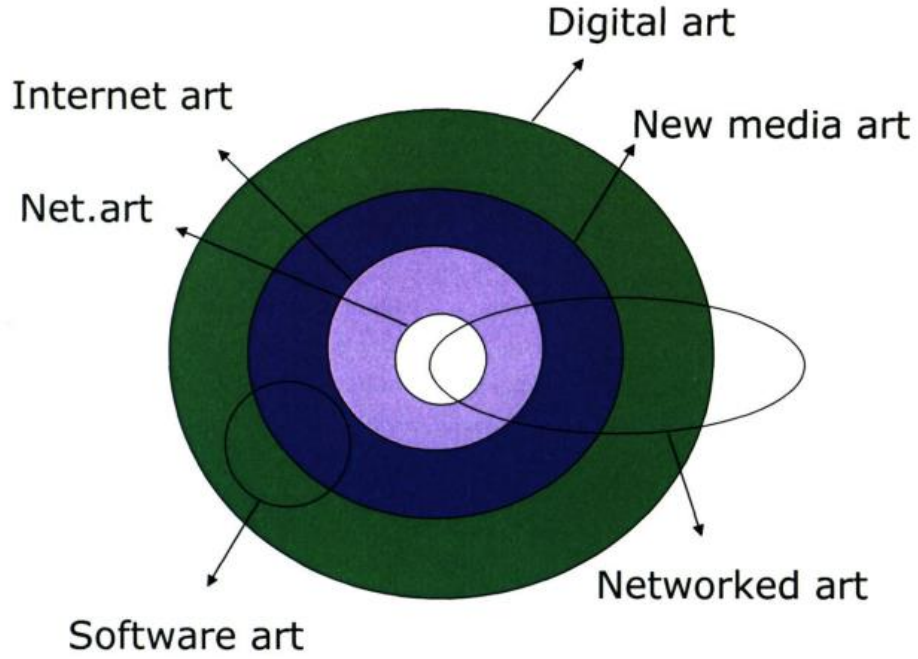
21. yüzyılın ana eksenini olan iletişim-etkileşim-hız etrafında şekillenen sanatın bir diğer önemli olan başlığı Multimedya ve Yeni Medya Sanatıdır. Multimedia sanatı gibi Yeni medya sanatı da hibrit bir yapıya sahiptir. 1990'larda İnternetin kullanım kolaylığı ve ilerleyen zamanda her bireyin internete kolay ulaşımına sahip olması bu iki alanın gelişmesine katkıda bulunmuştur. Tuğal (2018)'in belirttiği gibi:

Dijital teknolojilerin kullanıldığı çok-disiplinli bir alan olan Yeni Medya Sanatı-Multimedya Sanatı aslında Elektronik Sanat içinden gelişen Dijital Sanat'ın kapsamında yer alan bir bölümdür. Günümüzde sanatsal üretimde teknolojik olanakların kullanımı oldukça olağan bir durumdur. 3D olarak tasarlanmış ve sonrasında 3D Printer ile basılmakta olan heykeller, veri kullanılarak tasarlanan ve Yeni Medya heykelleri olarak adlandırılan heykeller bu olanaklardan sadece birkaç örnektir. Dijital ortam sanatçılara kendi kural ve olanaklarını sunarken üretilen sanat eserleri ise Çağdaş Sanat'ta disiplinler arası ilişkilerin kapılarını açmaktadır (Tuğal, 2018, s.60- 71).

Bütün bu gelişmeler ile sanat dalları arasındaki bağ sıkışmış ve eskiden net olarak gördüğümüz sınırlar kalkmış oldu. Heykel sanatı için yeni ufuklar hem teknik hem malzeme hem de sanat eserlerinin sergilenmesi açısından yeni anlam taşımakta olduğunu düşünüyorum. Yeni Medya ise heykel sanatının bu karmaşık taze yapının en iyi karşılayan medyum olarak ele alabiliriz.

Yeni Medya Sanatı pek çok akım, malzeme ve tekniği bir arada ele alabilen bir alandır. Bir diğer taraftan ise sanat dalları ve akımları içine alırken yenilik ve var olanı bir araya getirmektedir. Pop Sanat akımının tablo ve heykelleri birçok sanatçı tarafından farklı

malzemelerden yararlanılarak üretilmiştir ve dijital olanaklar da bu malzeme spektrumunun genişlemesine katkıda bulunmuştur. Pop Sanatı konsept üzerine çalışmaları ile gündeme gelirken bir yandan farklı çalışma alanlarına da ilham vermiştir. Reklam sektörü, video ve bilgisayar oyunları verebileceğimiz örneklerdendir.



**Görsel 31:** Karen A. Verschooren'nin "Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art" makalesinde dijital sanatı tanımlayan diyagram.

Erişim: 21.03.2022. [paply.org/8hd](http://paply.org/8hd)

Küratör Karen Verschooren, "Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art" (2007, s. 7-10) başlıklı tezinin girişinde, bir işin İnternet sanatı sayılabilmesi için mecranın sahip olduğu bazı özellikleriyle de kendi deyimiyile, oynaması gerektiğini ileri sürmüştür. İnternet sanatı, fotoğraf ve video gibi diğer geleneksel ve yeni medya sanatlarında olduğu gibi, konusunu kullandığı mecradan alan bir sanattır ve konusuna göre ağ sanatı, yazılım sanatı vb. olarak da adlandırılabilir (Aktaran Kutup, 2010, s. 5).

Yeni olan her şey beraberinde sorgulanacakları getirmektedir. Sanat da bu konuda istisna değil, kendi içinde sorguladığı ve farklı alanlardan araştırmacıların kafa yorduğu pek çok soruyu kendi içinde barındırmaktadır. Estetik kavramı da nasıl ki eski çağlardan

beri sorgulanan bir olgu ise dijital sanat sahnede yerini alınca bu sorgulamaları daha da genişletmiştir. Dijital olarak üretilen sanat yapıtlarındaki sanal estetik kavramı, geçmiş dönemin tüm sanat uygulamalarında resmin, görüntünün ve görselin yaşadığı dönüşüm ile yakından ilgilidir. Bu neden ile birçok Sanal/Dijital Sanatla ilgili sanatçı modern sanat ve postmodern sanatçı ile benzerlik gösterir (Tuğal, 2019, s.42-43).

Estetik kavramı antik dönemlerden itibaren sanatın ana eksenlerinden biri olmuştur ve sadece sanatçılar tarafından değil farklı disiplinlere ait araştırmacılar tarafından da sorgulanmıştır. Nasıl ki nesne sanatsal değer kazanmaktan geri kalmadıysa, nesnenin anlam ve değerler yolculuğu, zaman içinde estetik ve tinsel oluşumlarında gelişmesine öncülük etmiş, böylelikle nesnenin sanat alanında değerlendirilmesi, her çağın estetik ve tinsel değişimlerine göre farklılaşmıştır (Köksal, 2013, s. 124). Dada hareketinde her ne kadar temel dayanak nesne olsa da kendi sanat tanımlarını ortaya koyup, sanatın hareket noktasının sadece estetik- yani güzellik duygusu- olmadığını öne sürmüştür. Sanat nesnesi ve estetik kavramı farklı şekillerde değerlendirilip ele alınmıştır, günümüzde ise şeklini değiştirip üç boyutlu ortamda kendisinin keşfedilmesini ve yeni sınırların çizilmesini arzulamaktadır. Heykel sanatçılarının dijital öğeleri kullanarak sınırları zorladığını ve sorguladığını görmekteyiz. Günümüzde sanat netliğini, güzellik ve estetik kavramlarının günümüzde daha da fazla sorguya tutulduğunu altını çizmek gerekmektedir.

Duchamp, estetik ozmosu, “Boya, piyano ya da mermer gibi eylemsiz bir madde aracılığıyla sanatçıdan izleyiciye doğru bir aktarım faaliyeti” diye tanımlıyordu. Bu tanımdan yararlanacak olursak eğer yeni medya ile dijital olanaklardan yararlanan her sanat türü söz konusuysa etkileşimin hem sanatçıdan izleyiciye hem de tersi yönünde olduğunu söyleyebiliriz. Bu bakımdan sanatçı-izleyici arasındaki çift yönlü etkileşim global bir kültürel belleğin oluşmasına olanak vermektedir. Verinin oluşturduğu bellek ve bu belleğin kullanımı heykel sanatının dijital anlamda yeni bir meşrutiyetini kazanma çabasının altını çizmemiz gerekmektedir. Bu gibi büyük veriler heykel sanatının yeni bir boyutu keşfetmesi olarak sanatçılar tarafından kullanılmaktadır. Veri heykelleri adı verilen, Türk sanatçı Refik Anadol tarafından yapay zekâ kullanarak büyük verilerin işleyişini ve gelişmiş teknoloji sayesinde ışığın pigment, mimarının ise sergileme alanı olarak kullanılması sonucunda karşımıza çıkmaktadır. Dijital heykel kavramı her ne kadar akademide kendine kesin bir yer edinmemiş gibi görünüyorsa da literatür taraması sırasında bu terimin pek çok farklı kaynaktan kullanıldığını görebilmekteyiz.



Refik Anadol tarafından yapılan veri-heykellerin yanında (data sculpture) robo-heykeller (robosculpture), tele-heykeller (telesculpture), info-heykeller (infosculpture) ve bilgisayar-heykeller (computer sculpture) dijital heykellerin birer bölümüdür. Bu isimler, bir yandan, sonuçta elle tutulabilir bir heykel elde etmek üzere, tasarım ve üretiminin herhangi bir aşamasında bilgisayar teknolojisinin kullanılmasını belirtirken, bir yandan da bilgisayarda modellenen ya da taranarak daha sonra bilgisayara aktarılan ve orada, yani sanal ortamda sergilenen “sanal heykeli” tanımlamaktadır (Turhan, 2016, s. 3).



**Görsel 32:** Refik Anadol, 2020. Quantum Memories.

Erişim: 30.03.2022. [paply.org/8hc](https://paply.org/8hc)

Bütün bu pikseller, algoritmalar, dijital ve sanal ortamları oldukça kafa karıştırıcı görünmektedir. Hepsi birbirine bağlı ama aynı zamanda oldukça mesafeli ve haliyle pek çok sorgulamayı ortaya çıkarmaktadır. Ancak dijital kültür günümüz toplumu ile iç içe bir durumda olduğundan sanatın da bu duruma ayak uydurması, yeni terimler ve açıklamalar üretmesi gerekmektedir. Heykel, estetik değerler ışığında sert veya yumuşak malzemenin yontu ya da modelleme yöntemiyle boşlukta üç boyutlu nesneye dönüştürme sanatıdır. Kil, mum, plastilin, taş türleri, ahşap, metal, lastik, atık malzemeler kullanılarak üç boyutlu heykeller veya rölyeflerin uygulanması olarak da tanımlanabilir (Sabahat, 2013, s. 19). Aynı zamanda heykel izleyicisinin konumuna indeksli olan bir alandır. Klasik heykeli deneyimlemek için ortam ve beden gerekirken, bilgisayar ortamında bir heykel söz konusu olduğunda ortama sahip ancak izleyicinin bedeni ile

olan ilişki eksik kalıyor denilebilir. Tam da bu noktada dijital heykelin yarattığı o sorunlu alana değenmiş olmaktadır. Ancak günümüz teknolojinin olanaklarıyla bu konu yine farklı bir noktaya taşınan bir uygulamaya sahibiz. Metaverse sanal dünyasında insanların farklı cihazlar arasında hareket kabiliyeti sunan bir dijital dünya. Kısacası artırılmış gerçeklik adı ile de bilinmektedir. Bu uygulamalar ile izleyici ve heykelin beden ile olan ilişkisi değişecek gibi görünmekte çünkü, Sabahat (2013) tezinde da vurguladığı gibi heykel görsel olduğu kadar fiziksel olarak da algılanan ve anlaşılabilen bir özelliğe sahip olma durumu bu alan ile birlikte klasik heykel ile neredeyse aynı durumda olacaktır (2013, s. 19). Dijital bir ortamda dijital bir heykelin etrafında dolanıp deneyimleme şansına sahip olacağız gibi görünmektedir.



**Görsel 33:** Metaverse Heykeli.

Erişim: 30.03.2022. [papy.org/8hb](https://papy.org/8hb)

Mekân, zaman ve beden sınırları günümüz olanakları ile değişime uğramaktadır. Heykel sanatı da dijital kültür ile farklı bir noktaya taşınmakta ve kendine bu üç unsurun farklılıkları ile yeni bir ilişki kurmaktadır. Yeni medya ekolojisinde heykel sanatının geçirdiği metamorfozları, farklı uygulamalarla dijital ortamın nasıl bir parçası haline geldiğini ele almaya çalıştım. Ancak sanat sadece eserden ibaret değildir, sanatçı ve yaratıcılığı ayrı bir başlıkla ele alınması gerekir.

## 1.3 YENİ MEDYA EKOLOJİSİNDE ÇAĞDAŞ HEYKEL VE YARATICILIĞIN YERİ

### 1.3.1 Yeni Medya Ekolojisinde Yaratıcılık

Başlangıç olarak yaratıcılık kelimesinin anlamına bakmamızda fayda vardır. Latince "creare" gelen ve anlamı doğurmak, meydana getirmek olan yaratıcılık kelimesini düşündüğümüz zaman aslında bahsedilen "gerçekleştirme arzusu" dur. Yaratıcı düşünceyi ele aldığımızda başlangıçta hayatta kalma arzusu vardı, insan hayatta kalmak için farklı şekilde davranmak, farklı düşünmek, pratik ve hızlı olmak zorundaydı. Göçebe hayatta soğuktan sıcağa yolculukları sırasında yapılmış olan giysiler, aletler gibi basit olarak düşündüğümüz şeyler kendilerini korumak için yaptıklarıydı. İlk iğnenin ortaya çıkışını düşünürsek eğer hayvan postlarının tek parça halindeyken hem soğuktan daha iyi koruyor hem de daha uzun süre kullanılıyor oluşu insanların gündelik hayattan gelen deneyimlerinin ve yaratıcılığın birleşimi olarak ele alabiliriz. Gündelik hayattan bir diğer önemli örnek olarak yapılan ilk ayakkabıları ele alabiliriz. Yalıtım ve konforu artırmak için ayakkabı içine saman doldurulurdu. Kısacası bu bize yaratıcılığın 'temel ihtiyaçtan doğan bir arzu' olduğunu düşündürmesi yanlış bir yaklaşım olmaz. Roger Levin (1999)'e göre:

Yaratıcılığını öncelikli olarak hayatta kalabilmek için kullanmaya başlayan insanın yeryüzünde belirmesiyle aynı zamanlara denk gelen sanatsal üretim, ilkel dönemlerden günümüze kadar insanoğlunun tutkuyla gerçekleştirdiği etkinliklerden biri olmuştur. İnsanoğlu, karnını doyurmak için avlandığı hayvanın ölümünü gerçekleştirecek olan "ok" u sadece öldürme eylemine yarayan bir aletle sınırlamayıp; üzerine yaptığı motiflerle yeni arayışlara da yöneldiğini göstermiştir. Bu dönemin sanatsal dışavurumu olarak gözlemlediğimiz süsleme sanatı silahlarla da (oklarla) sınırlı kalmamış; boncuk yapımı gibi el becerisi isteyen süslemelere de yansımıştır (Levin, 1999, s. 178-179).

Yaratıcılık kavramını gündelik hayat pratiklerinden ayrı bir şekilde ele aldığımız zaman ise, insanların kendi zihinlerinde gördüğü/ yarattığı imgeleri birer nesneye dönüştürme arzusu olarak tanımlayabiliriz. Bir bakıma heykel sanatının da ana eksenini bu durum sayılabilir, sanatçının zihnindeki imgesinin bir nesneye dönüşmesi ve bunu yaparken farklı malzemenin kullanılmasıdır. İnsan sosyal bir varlık olduğu için de kendini etrafındakilere ve gelecek nesillere anlatma, bir iz bırakma ihtiyacı hissetmektedir. Zevk,

heyecan, isteme, özü bulma, arınma, iz bırakma gibi terimler sanatçının yaratıcılığını körükleyen ve sanatı yapmaya iten birer duygudur (Ağluç, 2013, s. 1-14).

Bilim insanlarının Paleolitik dönemdeki ustalıklı gerçekçi mağara resim ve heykellerini, Mezolitik dönemdeki mağara (küçük çakıl taşlar üzerine yapılmış) resim ve heykelleriyle sanatsal anlamda kıyasladıkları çalışmaların sonuçları ilginçtir. Bu araştırmaya göre iki dönem arasındaki fark oldukça barizdir. Mezolitik döneme ait eserlerde gerçeklik zayıflama gösterirken; stilize ve hatta çocuksu sanata doğru bir yönelim olduğu görülmüştür. Bilim insanları, bu gerilemeyi, dönemin sanatçılarının bu alana yönelik yeteneğinin gelişmesi için yeterli zamanın ayıramamış olmasına bağlar. Yeteneğin gelişebilirliğini göstermesi açısından bu örnek de oldukça önemlidir (Aktarılan Şenel, 1982: 132-133, aktaran Ağluç, 2013). Bu bakımdan yaratıcılığın çevresel faktörler ile ne kadar bağlantılı olduğunu görmekteyiz. Aile, çevre, ekonomik ve politik, kültürel ve toplumsal etmenler kişinin yaratıcılığının gelişmesine ön ayak olmaktadır. Tabii ki de sadece bu etmenlere bağlı bir şekilde yaratıcılığın gelişmesi beklenemez. Alınan eğitim ve deneyimlenmiş olan sanat, ayrıca çalışmaların hayatın bir parçası olma durumu ve disiplin yeteneği geliştirdiğine dair pek çok görüş bulunmaktadır. Sonuçta yapılan pratiğin hayatımızın her alanında gösterdiği etki göz ardı edilemez.

Temel sanat kuramcıları sanatı sanat yapan özellikleri, sanatçı özne, sanat eseri yani nesne, alımlayıcı özne ve son olarak bunların içinde bulunduğu doğa ve toplum öğeleri arasındaki ilişkilerde bularak, bu dört öğeden birine yönelir. Yaratıcı özne olan sanatçının en büyük özelliği ilgi kurduğu objeleri algılayabilen, tasarlayıp, yorumlayabilen yaratıcı kimliğe sahip yetenekli bir insan olmasıdır. Bu anlamda sanatçı nesnelere estetik boyutlarını, kavrayabilen, kurabilen ve duyabilen 'özel insan' niteliği taşır (Aktarılan Artut, 2004: 25, aktaran Düz, 2017: 30). Yaratıcı özne, estetik bilgiyi doğada hazır olarak bulmaz. Toplumda olan bilgileri deneyimleyip onlardan ilham alarak kendi eserlerini oluşturabilir ancak tıpatıp aynısını tekrardan yaratması nesnenin bütünlüğünü bozmuş olur. Orijinal, özgün ya da yeni olamaz (Düz, 2017, s. 29- 30). Sanatçının kişiliğini oluşturan da zaten yenilik, kendi düşüncesini duyurma ve yeteneğin nesnede ses bulmasıdır. Buna bağlı olarak da sanatçı kişiliği konusu birçok yazar tarafından düşünülmüş ve tartışılmıştır. Yaratıcılık doğuştan gelen bir yetenek, yoksa sonradan öğrenilebilen ve beslenebilen bir olgu mudur? Sanatsal yaratı nedir? Sanatçıya sıkı sıkıya bağlı mıdır; sanatçı yalnız mı çalışır, grup olarak çalıştığında eser kimindir? Bu ve daha birçok soru aslında sanatçı kimliği ve genel olarak sanatın inşası ile ilişkilidir. Vera

L. Zolberg'in "Bir Sanat Sosyolojisi Oluşturmak" (2018) adlı kitabında sanatçı ve kişiliği hakkında farklı kuramların açıklaması ve toplumsal bir inşa olarak sanatçıdan bahseder. Sanatçılar hakkında üretilen kuramlar çoğunlukla bireyci ve sosyolojik olmak üzere iki yaklaşım etrafında toplanır. Bireyci yaklaşım, akademik estetik ve psikoloji çalışmalarından elde edilen açıklamaları içerir. Freudcu gelenek, sanatçının bilinçdışı güdülenim ile hareket ettiğini savunur ve bu geleneğe göre sanatçı neredeyse patolojik, ancak kendini toplumsal olarak kabul gören bir kanala yönlendirmiş, yarı nevrotik bir kişi olarak görülmektedir. Psikanaliz kuramı tarafından tüketilmemiş başka bir psikoloji türü ise, sanatçıya nadir veya doğuştan gelen bir yeteneğin sahibi olarak bakar ve onu duygusaldan ziyade bilişsel bir bakış açısıyla anlamaya çalışır. Bilişsel yaklaşımla çalışan psikologlar, birbirine bağlı yaratıcılık ve zekâ meseleleriyle ilgilendirilir. Bu amaca yönelik çalışanlar benzer perspektiflere sahip, mikro kurumsal süreçlerle ilgilenen sosyal psikoloji ile sosyoloji arasındaki sınırı geçmeye meyillidir. İkisi de bu mikro süreçleri kapsayan makro toplumsal bağlamı analizlerinden âdeta dışlar (Aktarılanlar Rosenberg ve Fliegel 1965; Griff 1968; Strauss 1970; Getzels Csikszentmihalyi 1976; Adler 1978; Becker 1982, aktaran Zolberg, 2018, s.133).

İlginçtir ki sosyoloji, psikoloji ve sanat tarihçiliği sanatçı kişiliği hakkında farklı tanımlarda bulunur. Bu durum üç temel sorunun farklı yorumlamalarından kaynaklandığını savunan Zolberg soruları şu şekilde sormaktadır: İnsanlar nasıl sanatçı olur? Nasıl ve ne yaratırlar? Nasıl hayatta kalırlar? Benim düşünceme göre eklenebilecek bir soru daha vardır: Sanatçıyı sanatçı yapan yeteneği midir? Günümüz sanatçıları ele aldığımızda geleneksel sanat malzemelerinin yanında yeni medya ekolojisinin araçlarını kullanan birçok sanatçı bulunmaktadır. ZBrush, 3D Printer, AutoCad, Maya, Blender gibi uygulamaların yanında sanatçıların kullandığı farklı platformlar da bulunmaktadır. En basitinden Instagram, Facebook, Pinterest, Twitter ve hatta LinkedIn sanatçıların kullandıkları platformlar arasında yer almaktadır. Ancak kullanılan dijital olanakların yanında bir durum daha ortaya çıkmaktadır: Teknik bilgi.

Sanatın her türü için teknik bilgiler her zaman önemli bir yer tutmaktaydı ancak söz konusu bu tezin yola çıktığı heykel sanatı için teknik bilgiler günümüzde yazılım bilen bir mühendisin bilgileri ile daha yakın bir noktaya geldi. Dijital olanaklar bilgisayar programları kullanıyor olmak ve yeri geldiğinde algoritma ile kod biliyor olmaktan geçer. Bu durumda klasik olan sanatsal yetenek ve teknik olan yetenek bir ayrım noktasına gelmekte. Sanatsal yetenek, ilham, deha gibi tanımlar dijitalleşme ile bir kenara mı

itilmekte; yoksa dijitalleşme yetenek yerine teknik mi getirir? Yoksa sadece fiziksel yetenek ve teknolojiyi anlama kabiliyeti mi sanatçıları tanımlayan bir olgu haline mi gelmiştir?

Bu sorular açısından sanatçıların yaratım süreçlerine bakmakta fayda olduğunu düşünmekteyim. Bu düşüncelerime destekleyici bir sav olarak, Vera L. Zolberg (2017)'in yaratım süreci kavramı yaratıcılık kavramından daha önemli bir yere sahiptir görüşü oldukça önemlidir. Genel tanıma baktığımızda sanatçı, toplum tarafından sanat olarak tanınmış (müzik, resim, heykel, dans gibi) yaratan kişidir (s.135). Rank (1982)'a göre ise sanatçının kendisini yaratması fikri, sanatçıyı deha olarak gören romantik anlayış üzerine kuruludur. Elinde binbir malzemesi olan sanatçı kendi bedeni dahil, her şeyi sanat haline getirebilir. Smith (1974), şöhret meselesi sanatçının giderek daha çok yıldızlaşması ve "kişilik" yaratımının artışı ile ilişkilendirir. Dolayısıyla nerede ise yetenekten veya becerilerden bağımsız bir şekilde şöhretin kendisi bir sanat nesnesi haline gelmiştir (Aktarılan Smith 1974, aktaran Zolberg, 2017: 135-136).

Sanatçının ekonomik sorunlarını çözmek için kişiliğinden ödün vermesine dair bir başka örnek, David Smith (1906-1965) in "Günümüz Amerika'sında Sanata Ekonomik Destek" başlıklı 1953 tarihli bir bildirisidir. Sanatçı kimliğinin önemine değinen yazar: "Kimlik saf ve bölünmemiş olmalıdır. Kimlik asla iki şey birden olamaz. Sadece bir iyiliğe hizmet eder. Eğer sanatçı yaşamını idame için öğretmeye ya da hendek kazmaya mecbur edilirse o kısmi bir sanatçıdır. Sanatçı kimliğini teslim etmez. Sanat yapan öğretmen ya da hendekçiye dönüşmez. Bilinmelidir ki sanat eseri tek bir kimlik tarafından yaratılan görsel bir tepki ülküsüne hizmet eden bir üründür. Kimlik, sanatçının bitmiş işini belirlemekte yetenekten önce gelir. Yetenek katkılardan biridir, sadece kimliğin bir derecesini oluşturur. Yetenek bir iş üretebilir ama kimlik önceki ve sonraki işleri yapar. Sürekliliğini sağlar." diyerek kimlik sorununa bir açılım getirmeye çalışmıştır (Aktarılan Smith, 1953, aktaran Çimen, 2007: 22). Bu bakımdan sanatçı kişiliği ve kendilerini geçindirme çabası bizi "bağımsızlık-yaratıcılık-geçim" üçgenin tartışmasına getirmektedir. Sanatçı finansal olarak bağımsız ve geçinme derdi olmadığı sürece üretimini dış etkenlere bağlı olmadan gerçekleştirme özgürlüğüne sahip olur. Ancak bu durumda biri için de şöhret kısıtlayan ve bağlı hale getiren olgu haline gelebilir.

Orta çağdan günümüze, sanatçı, bağımsızlığından ödün vermeden geçimini sağlayamamak ya da yaşam koşullarından ödün vermeden yaratıcı olamamak ikilemeyle

yüz yüzedir. Günümüzde sanatçı kendisine bir yer edinebilmek adına, üretim-dağıtım-tüketim sınırlamasının yani "çizginin içinde" kalmayı bir noktada kabul etmek durumundadır. Duchamp gibi cesur "kırıcı"ların bir aile geçindirmek zorunda olmayışı düşündürücüdür. Çağımızda liberal sistemde sanat, özellikle de tüketimi kışkırtma amaçlı olarak kullanılmaya devam ettiği sürede sanatçının "bağımsızlık-yaratıcılık-geçim" üçgeninde kendisi geliştirmesi giderek zorlaşmakta ve bu döngü içinde sıkışması kaçınılmaz olmaktadır (Çimen, 2007, s. 23).

Bu durumu düşündüğümüz zaman dijitalleşme ve olanakların bir bakıma bu sınırlamalarına taze bir nefes olabilecek potansiyelini taşımaktadır. Malzeme açısından düşününce 3D yazıcı, Maya, Marvelous Design gibi dijital olanaklar pahalı ve üretilmesi uzun süren eserler için büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Bir diğer açıdan baktığımızda ise bir heykeltıraşın mermerden yapmak istediği bir heykel için harcaması gereken para çok büyüktür. Aynı zamanda mermer gibi bir malzemede sanatçı için hata yapma gibi bir lüks yoktur. Bu malzeme için kendilerine bir sponsor bulmalı ya da hali hazırda bir sipariş üzerine çalışmalı, bu da sanatçının üretmek istediğine çoğu zaman fırsat tanımamaktadır. Ancak dijital programlar her ne kadar gerçek malzemede olan fiziksel etkileşimi sunmasa da modelaj açısından sanatçıya bir olanak tanımaktadır. Pazar için üretim istemsiz bir şekilde eserin ve çoğu zaman sanatçının bir metaya dönüşmesine neden olmaktadır. Özellikle sanat yolculuklarına yeni başlayan sanatçılar için bu durum oldukça günceldir. Sanatçının farklı tanımları ve yetenek konusunda ilişkilendirmeler, nevrotik kişilik gibi tanımlamalar birer toplumsal, tarihsel, sosyolojik ve kültürel inşa örneğidir. Bu inşadan yola çıkan sanatçılar ise kapitalist sistemi beslemektedir. Yeteneğin kendisi sistem tarafından pazarlanan bir olguya dönüşmüştür. İstemsiz ya da isteyerek genç sanatçılar malzeme ve pazar arayışlarında kendilerini maddi kaygıların içinde bulmaktadır. Bu süreçler tabii ki de sadece günümüze dair kaygılar değildir. Ancak yeni medya ve dijitalleşme farklı sanat dallarının arasında olan bağı güçlendirip daha önce var olmayan bağları kurmada önemli bir etkiye sahiptir. Yaratıcılık, sanatçıların düşünme şekilleri ve sonucunda dışavurumları dijitalleşme ile değişmiştir. Yeni medya sanatının içeriğinde birçok ifade biçimi vardır. Bunlar, Güney (2014) tarafından "dijital sanat, dijital performans, dijital enstalasyon, dijital video ve animasyon, dijital heykel, algoritmik sanat, yazılım sanatı, veri sanatı, net sanatı, aktivist sanat, multimedya sanatı, robotik sanat" (s.131-132) olarak görülmektedir.

Tandırılı (2012)'nin "Güncel Sanatta Sayısal Resimsellik" adlı makalesinde kaleme aldığı gibi, gelişen teknoloji sanatçılara üzerinde rahatlıkla değişiklik yapabilecekleri yeni bir imge ortamı sunmaktadır. Sanata dair tüm tarih ve kültürün belleği artık bir hard disk görevi gören sanal dünyanın bir parçasıdır. Dijital sanatın kendi içinde her sanat dalını barındırıyor oluşu ise gelecek nesiller için veri bazlı belleğin oluşturulmasında büyük bir rol oynamaktadır. Siber uzama aktarılan görsel/işitsel/metinsel yapılar onun fiziksel gerçekliğini oluşturmaktadır. Metaverse'in ana gayesi ise bir gerçekliğin yaratılması. Teknik açıdan düşününce gerçek bir sanal dünyanın yaratılması için heykel sanatı ve heykel sanatçısının yaratıcılığı bu alanın gereksinimleri arasında en başında yer almaktadır.

Sanatçı kişiliği ve yaratıcılığı bu gelişmelerin etkisinde kalabilmekte, onları reddedip klasik anlayışına bağlı kalabilmektedir. Yeni medya ekolojisi sanatçıları için Donald Kuspit'in de bahsettiği Yeni Eski Ustaların hem estetik yankıya sahip olmaları hem de geleceği görebiliyor olmaları aynı zamanda sanatın kavramsallığını korumaları geçmiş-günümüz-gelecek belleği açısından büyük bir hazinedir.

### **1.3.2 Çağdaş Heykel Sanatında Yaratıcılığın Yeni Medya ile Üretim ve Tüketim Konumları**

Para kazanmak sanattır, çalışmak sanattır ve  
iyi bir ticari iş yapmak en iyi sanattır.

Andy WARHOL

Kendi zamanının aykırı ismi ve günümüz sanatını halen etkileyen sanatçı Andy Warhol'un bu sözü kapitalist sistemin sanat ve emek üzerindeki etkilerinin bir yansıması olarak ele alınabilir. Bazı sanatçı ve sanat eleştirmenleri tarafından ise yerle bir edip eleştirilebilir de. Ancak işin özüne bakacak olursak sanat ve emek kavramlarının üretim-tüketim paralelinde geçirdiği değişimler "yaratıcı sektör" ve "yaratıcı endüstri" gibi tanımların çıkmasına neden olmuştur. Modernizm ve Avangard sanatın özerkliğini örgütlenme mücadelesidir. Ama aynı zamanda bu özerkliğe göz diken güçlere karşı başkaldırı dönemidir. Tabii başta kapitalizme ve burjuvaziye başkaldırıdır (Artun, 2014, s. 11-12).



Çağdaş heykel sanatın genelinde olduğu gibi küresel bir iştir. Sergiler, müzeler, sanat müzayedeleri, bienaller uluslararası sanat piyasasını her yıl canlandırmaktadır. Politikacılar ve politika üreticileri, sanatı ve “yaratıcı sektörleri” genellikle toplumsal yenilenmenin, ekonomik yatırım ve gelişmenin etmeni olarak görmektedir. Bunların yanında alınıp satılan diğer ürünler gibi, sanat eserleri de piyasa ve kültürel moda tabidir. Yıllar boyu büyüyen gelişen sanat piyasası yeni bir sanatçı kuşağı da yetiştirmektedir. Piyasayı belirleyenler ise satıcılar, galeri sahipleri, küratörler, özel koleksiyoncular ve kurumsal alıcılardır. Bunların yanında, özellikle son dönemin şartlarını da göz önüne aldığımız zaman bu pazarı canlandıran ve küresel boyutta yakınlaştırmayı da sağlayan birçok çevrimiçi olanak da mevcuttur. Müze ve sergileri online olarak olduğumuz yerden görme rahatlığı, satışa çıkarılan eserlerin ise online müzayedelerde olması giderek daha da globalleşen sanat piyasasını her an güncel tutmaktadır (Whitham ve Pooke, 2018, s. 242-250).



**Görsel 34:** Sanat ortamının ekonomi için ideal bir model olduğunu vurgulayan bir görsel.

Ali Artun “Sanat Emeği: Kültür İşçileri ve Prekarite” kitabından alınmıştır.

Basım yılı 2014 s. 21.

Sanat ve piyasa arasındaki ilişki ise kesinlikle yeni bir olgu değildir. Orta çağda sanat zanaat kavramı içerisinde olup, plastik sanatlar zanaatın mekanik sanat tarafında değerlendirilmekteydi. Ancak estetik açısından sanat ve zanaatçının ayrımı Floransa Rönesans’ı ile birlikte gün yüzüne çıkmaktadır. Çağın gerektirdikleri sanat kavramını karakterize etmekte ve haliyle o dönemin ihtiyaçlarına göre şekillendirmektedir. Sanatçılar eserlerini ortaya koyarken ise farklı üretim süreçlerinden geçmekte ancak

genelleyecek olursak bu süreçlerin birinci aşaması olarak esinlenme olabilir. Duyular ve duygular ile harekete geçen sanatçının hayal gücü, zihninde oluşturma sürecinden geçtikten sonra eserin nesnelleştirilmesi ile simgeselden dış dünyadaki yerini bulacaktır. Burada sanatçının o andaki psikolojik durumu da yaratıcılığını etkileyecektir. Bu da sanatçının üslubuyla meydana gelecektir (Lukacs,1994: 280). Sanatçının üslubu ise gerek teknik gerek ise yaşadığı deneyimlerden esinlenerek oluşur. Gelgelelim ki bu iki adım her sanatçı için aynı olmasa bile bir noktada pazar için üretim ve sanat ürününün bir metaya dönüşmesi söz konusu olmaktadır. Sanatçı kendi üslup ve tarzına göre pazarın belirli bir bölümüne hitap etmektedir. Bu noktada dikkat çeken taraf pazara göre üretimini şekillendiren sanatçıda da değişiklikler olabileceğidir. Pazara göre ürün veren sanatçının ürününden ve piyasadan etkilenmesi olasıdır. Sanatçı burada bir karmaşa ile karşı karşıyadır. Çünkü eserine karşı bir sorumluluğu da vardır. Bu durumda özgür olarak, arzuladığını yaratmak isterken piyasayı, pazarı da düşünmek zorunda kalır. Bunların bir çıktısı olan ve halen günümüzde de eskiden kalma hamilik ilişkileri devam etmektedir. Sanatçı siparişi gerçekleştirir ve karşılığını alır. Tabi bütün bunların sanatçı ve eserleri açısından pozitif çıktıları da yok değildir. Profesyonelliğin göstergelerinden telif hakkı ve telif ücreti kavramları ortaya çıkmıştır (Uğurlu, 2008: 249- 252).

Kapitalist sistemin kendini geliştirmesi ve globalleşen dünyanın küçülmesi ile sanatçının bu dünya ile olan karşılıklı ilişkinin güçlenmesi pek şaşırtıcı değildir. Daha önceki dönemlerde sanatçılardan üretim talepleri günümüzde olduğu gibi bir konumda değildi. 'Beyaz küp'<sup>3</sup> sanatçıyı denetleyen mekanizmaya dönüşmüştür. Kendi kuralları olan, birtakım gelenekleri sürdürülen ekosistem görevini üstlenmiştir: Bir dilim ekmeği sanat nesnesine dönüştürme mekanizmasına sahip olan bir ekosistem. Ancak sanatçılar açısından sadece negatif ve sömürücü olarak piyasayı ele almamak gerekiyor. Heykel sanatçıları günümüz de dahil olmak üzere kendini birçok farklı alanda iş fırsatı sağlayabilmektedir. Örneğin dekoratif figürler ve iç mimarlık odaklı süsleme yapımı, takı tasarımı, peyzaj süsleme gibi alanlarda piyasa odaklı olsa da yaratıcılığını ortaya koyabilmektedirler. Bunların yanında çağdaş sanat fuarları uygulamacılar, küratörler, koleksiyoncular ve ziyaretçilerin bir araya geldiği önemli pazarlar haline gelmiştir. Hem en yeni sanat eserlerini görebilme imkânı hem de turizm, sermaye ve yatırım için birçok insanı kendisine çekmektedir (Whitham ve Pooke, 2018: 255).

---

<sup>3</sup> O'Doherty, B. (2010).

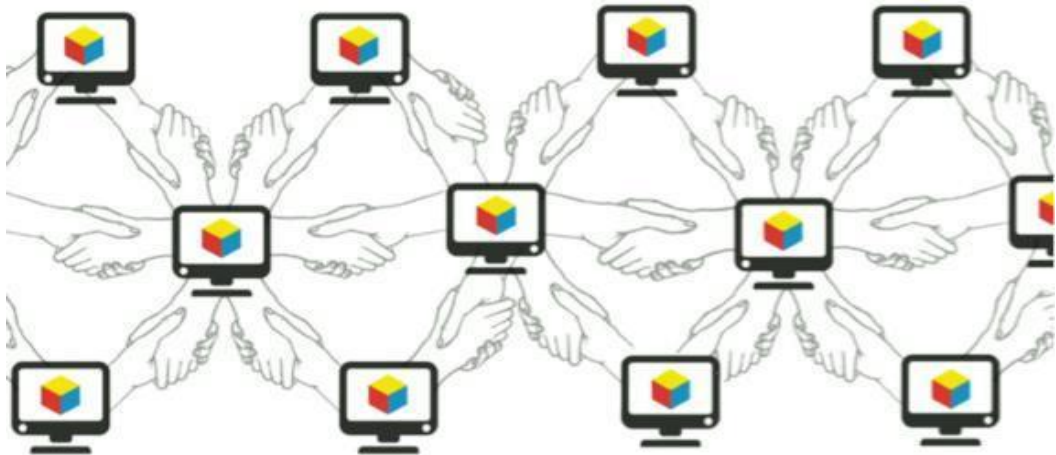
Howard S. Becker'in "Sanat Dünyaları" (Art Worlds, 1982) kitabında sanat anlamında değişiklikler olduğunu görmeye kalmaz, birkaç farklı sanat dünyasının bir arada var olduğu fikrinden yola çıkar. Bu dünyalardaki aktörler, kategori betimlemek için bazı eserleri kapsayıp bazılarını dışladıkları yeni sanat yaratma süreci ile meşguldür. Sanatı oluşturan estetik öğelerin estetik niteliklerinden çok, toplumsal mutabakata bağlı olduğunu ileri sürer. Bu yaklaşımın içerimlerinden biri de bireysel sanatçının biricik ve dahi olduğu fikrini tartışmaya açmasıdır (Aktarılan Becker (1982), aktaran Zolberg, 2017: 100).

Sanat nesnesinin biricikliği oldukça tartışmalı bir konudur. Teknoloji icat edilmeden önceki dönemlerde uzun süreçler ve fiziki güç kullanarak yapılan eserlerin eşsiz olduğu yönde görüşler vardır. Teknoloji ile birlikte sanat nesnesinin kopyalanabilirliği artmış ve kolaylaşmıştır. Bu durum sanatçı açısından başlangıç olarak aleyhine gibi görünse de sanat piyasası için bir nimet ve tehlike kaynağına dönüşmüştür. Bir yandan satın alınabilecek eserlerin imkân yelpazesi artarken, diğer yanda bu yelpazenin kontrol edilemezliği hem eserlerin meşruiyetini hem de değerini azaltır. Yine de konuları zaman içinde sembolik ve ekonomik değerler ile yaratılmış bir hiyerarşiye hayli uyum sağlamıştır. Heykel sanatında, birçok sanatçı maket yaptığından, bunlar da daha sonra dökümhanelerde istenilen boyutta üretildiğinden veya taş ustaları tarafından oyulduğundan, sanatçı dokunuşu konusu özellikle problemdir. Günümüzde bu durum pek mümkün olmasa da zamanında ölen sanatçıların eserlerinin halen kopyalanıyor ve sanki sanatçı elinden çıkmış gibi satılması görülen bir problemdir. Resim sanatında ise mekanik araç ve hatta sentetik boya kullanımının başlangıç olarak, sanat nesnesindeki aurasını bozduğuna inanan olmuştur (Zolberg, 2017, s. 103- 110).

Walter Benjamin'in sanat eserinin "biricik"liği konusunda yaptığı uyarı, sanatın geldiği noktaya bugünden bakıldığında yaşanacak değişimlerin habercisi gibidir. Tekniğin olanaklarıyla üretilen sanat olarak fotoğraf ve sinemayı değerlendiren Benjamin, sanat eserinin "aura" sının ortadan kalktığını vurgularken uyarısını da yapar; "Yapıtın özel atmosferi gücünü yitirmiştir." (Torun, 2015, s. 5). Biriciklik tartışmaları sanatta hep tartışmalı bir nokta olmuş olsa da teknoloji, dijital devrim ve globalleşmenin getirdiği taze bakış açıları ile birlikte yeni değerlendirme parametreleri getirmiştir. Aura varlığı ise halen farklı izleyiciler ve aynı zamanda sanatçılar açısından farklı işlemektedir. Farklı kıtada olan eserleri görebilmemiz ve sanat müzeleri gezip görebiliyor olmamız büyük bir fırsat

iken, üzerimizde bıraktığı etkiler de farklı olmaktadır. Neon ekrana baktığımızda uyandırılan duygular düşünülürü kadar yüzeysel olmayabilirler.

Yeni nesil uygulamalar ve özellikle yoğun olarak son iki senedir duyduğumuz NFT kavramı biriciklik olgusuna yeni bir bakış açısı getiriyor gibi görünmektedir. Non Fungible Token yani kısaca NFT, Blockchain internet ağı üzerine kodlanmış (şifrelenmiş) orjinal yani benzeri olmayan jeton demektir. Geleneksel coin (para), jeton objelerinden ayrı olarak işleyen NFT mülkiyet hakkı olan bir varlıktır. Kopyalanmayan, eşi olmayan, türünün ilk örneği şeklinde nitelendirilmektedir (Güven, 2021; akt. Özrili, 2021). Kısaca özetleyecek olursak, NFT dijital dosyalar için orijinal olduğuna dair garanti ve aynı zamanda telif hakkı sağlayan dijital bir sertifikadır. NFT'nin değiştirilemez ve tek olması, dijital ortamda onu üreten ve alan kişilere koruma sağlamakta yani eserin kopyalanmasının önüne geçmektedir. Blokzincir (Blockchain) ise birçok teknoloji ile beslenen veri işleme modelidir. Teknik olarak, protokol, ağ uygulamaları ile dağıtık defter kümelerin bir alt kümesidir, veri tabanı ve halka açık bir muhasebe defteri olarak tanımlanabilmektedir. Blokzincir dünyanın her tarafından insanların dijital bir paraya sahip olmasına, kişisel verilerin kontrolünü güçlendirebilmektedir. Blokzincir teknolojisinin, yaratmış olduğu güvenli alan konusu, sanat camiası için, üretilen eserlerin orijinalliğinin korunması adına önemli tepkiler topladığından ötürü sanatçılar, sanatseverler, sanal müze otoriteleri, koleksiyonerler tarafından giderek cazibe merkezi haline gelmeye başlamıştır (Özrili, 2021, s. 3-5).



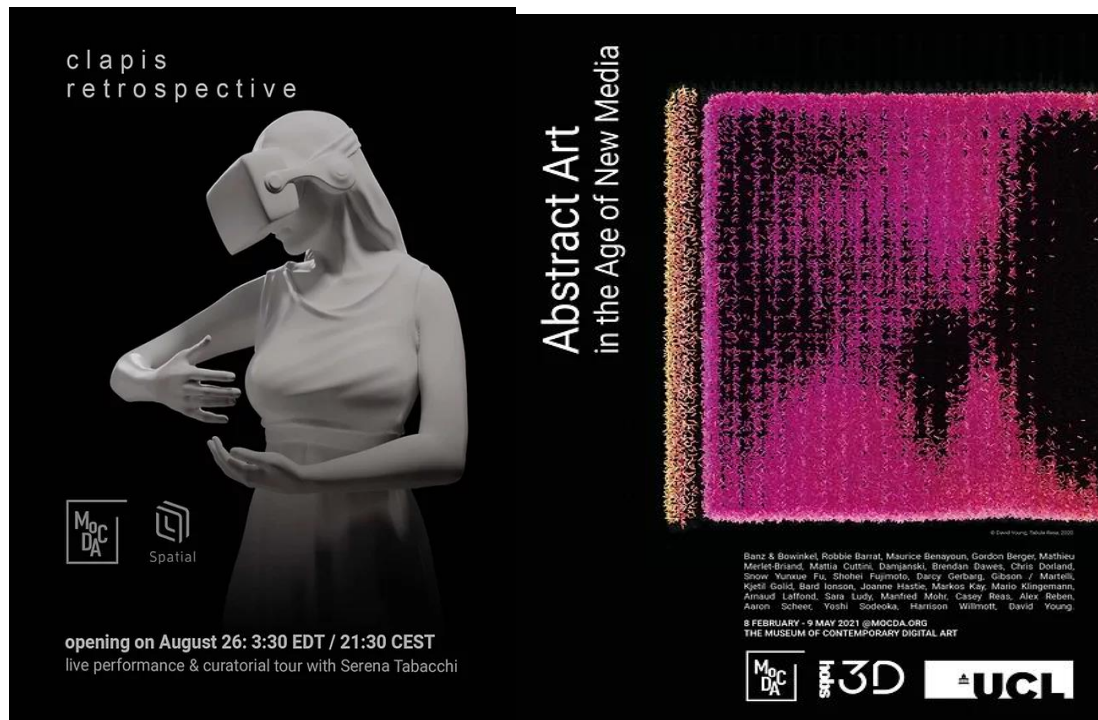
**Görsel 35:** Güven Protokolü Blokzincir Görselleştirilmesi.

Erişim: 13.04.2022 [paply.org/8ha](http://paply.org/8ha)

Bu sistem sanatsever ve yatırımcılar açısından da avantajlı noktalara sahiptir. Klasik şeklinde olan sanat eserlerinde örneğin tablolar ve heykellerde bozulma, kırılma, çalınma ve muhafaza etme gibi sorunlar ile karşılaşılır. Satış ve bir yerden bir yere gönderilme sırasında sigorta, gümrük ve vergi gibi ekonomik koşullar da bu işlemlere dahildir. Ancak NFT bütün bunlara kolaylık sağlamaktadır. Dijital formatta olan makale, oyun, resim, heykel, video ve aklımıza gelebilecek her şey bu sistemin koruması altındadır. NFT sayesinde alınıp satılabilecek ve yeni bir piyasa yaratacağına dair öngörüler bulunmaktadır. Bu alana ait ve literatürde '*kripto sanat*' olarak geçen sanat alanı sanatçılara da büyük kolaylık getirmektedir. Atölye vb. fiziki mekanlardan bağımsız olarak serbest çalışabilme olanağına sahip olmaları, sanatçıları bir takım mali konularda rahatlatmaktadır. Ek olarak sergileme mekânı açısından yeni bir kapı açılmış olup kazanma olanakları artmaktadır. Ancak her piyasada olduğu gibi kripto sanatta da dalgalanmalar söz konusudur. Düşük maliyete alınan bir eser bir sonraki gün çok daha büyük bir değer kazanabilir, şimdilerde popüler olan bir eser ise kısa bir süre sonra unutulup gider. Fakat bu gibi sorunlar klasik sanat piyasasında da her çağda görülen sorunlardır. İzleyiciler, sanatçıların profillerin değişikliği ve sanatın acımasız olabilecek tarafı ile alakalı bir durumdur. Kripto sanat kültürünün oluşması dijital okuryazarlık deneyiminin artmasına da ön ayak tutmaktadır. Çağdaş Dijital Sanat Müzesi MoCDA (Museum of Contemporary Digital Art), sanatçılara, koleksiyonculara, kurumlara ve sanatseverlere dijital sanat eğitimi sağlamakta. Her şeyden önce, dijital sanatın konumunu belgelemek, toplamak ve iletmek amacıyla dijital sanat eserlerini sergileyen bir müzedir. MoCDA platformu, herkesin dijital sanat hakkında bağlantı kurması, keşfetmesi ve daha fazlasını öğrenmesi için bir alan sunmaktadır. Müze yönetiminin, toplumun her kesiminin eşit erişim olanağı, kültürel çeşitlilik ve sansürle ilgili endişeleri bulunsa da bu hem sanat sektöründe hem de teknoloji sektöründe her zaman olabilecek bariyer olmaya devam edecek gibi görünmektedir. MoCDA, teknolojik gelişmeleri çok desteklediğini, kesinlikle bir eserin orijinalliğini ve menşeyini temin ediyor olduğunu ama bu olayın tüm problemleri çözmediğini açıklamaktadır. Bu alan çok hızlı gelişip değişmekte ve çok kısa sürede kendini yenilemektedir. Kripto sanat piyasasında ethereum blockchain ana oyun alanı iken, yeni çözümler de piyasaya girmeye başlamıştır. Kripto paranın bazı ülkelerde halen tamamen kabul görmemesi, vergi ve fatura gibi konularda sorun çıkması bu alanın başlıca sorunlarından. Ancak ülkelerin de bu duruma uyum sağlayacağı beklenmektedir. İlginç olan bir diğer nokta ise dijital sergilerin izleyicilerin müzedeki nesnelerin mekânsal düzenin deneyimlerinin nasıl

algıladığıdır. Araştırmacılar, sanal bir müzede özel olarak geliştirilmiş sanat sergilerini kullanarak bir dizi çevrimiçi deneysel çalışma yürütmektedir (Özrili, 2021, s. 6- 13).

İki UCL araştırmacısı tarafından yönetilen multidisipliner bir ekibe, insanların bir galerideki sanat eserlerini nasıl gördüklerinin ve hatırladıklarının psikolojisini ortaya çıkarmak için British Academy'den bir araştırma hibesi verildi. Bilişsel psikologlar, kültürel ve dijital sektör profesyonelleri arasındaki iş birliği, dünya çapında sanat koleksiyonları için çevrimiçi bir değişim bağlamında gerçekleşir.<sup>4</sup>



**Görsel 36:** MoCDA'da olan sergilerinden bazı kareler.

Erişim: 14.04.2022. <https://www.mocda.org>

“Aynanın İçindeki Dijital Sanat” (Grau, Hoth ve Wandl-Vogt, 2019) adlı eserinden yola çıkarak, MoCDA'nın internet sayfasında misyonlarını özetleyen bir alıntı görmekteyiz: Dijital alandaki sanat süreçsel, bağlamsal, modüler ve geçicidir ve yaratıcı süreci işbirlikçidir. Sanatçılar, akademisyenler, teknisyenler ve konservatörlerden bu çağdaş sanatı korumak disiplinler arası bir görevdir... Son

<sup>4</sup> <https://www.mocda.org/abstract-art-new-media> sitesinden alınmıştır.

olarak, zamanımızın sanatını korumak için uygun yeni bir müze ve arşiv altyapısına olan ihtiyaç gösterilmiştir.<sup>5</sup>

Bütün bunlardan yola çıkarak sanat piyasasının da çağın gerektirdiği ölçüde nasıl şekil değiştirdiğini görebilmekteyiz. Çağdaş heykel sanatçıların yeni pratiklere ayak uydurmaları ve değişen gerekliliklere bağlı olarak hareket ediyor oluşları bu yüzden şaşırtıcı bir olgu değildir. Nasıl ki tüketime bağlı olarak dedikleri gibi “iş” alıyorlar ve örnek olarak özel bahçelere heykel yapıyorlarsa, kripto sanat piyasasının sunduğu tüketim de üretimlerini etkilemektedir. Ancak daha önce de bahsettiğimiz gibi NFT ve kripto sanat sanatçı üretimi açısından daha sanatsal boyut taşımanın yanında, üretilen eserler daha global tüketimin alanında kendisini göstermektedir. Tüketimin daha global ve daha hızlı olma durumu ise sanatçıların hem yaratıcı yanlarını hem de çıktısı olarak üretimlerin artmasına neden olmaktadır. Ancak bu herkes adına iyi bir nokta mı yoksa sanat üretiminin yine tüketim pratiklerinin altında mahsur kalmış olduğunu mu göstermekte tartışmalara yer açmaktadır.

Kripto sanat ve NFT'nin bir başka tartışmalı tarafı ise çevreye verdiği zararlardır. NFT tabanlı eserlerin harcadıkları enerji nedeniyle çevreye verdikleri zarar tartışma konusu olmuştur. **CryptoArt.wtf** adlı internet sitesi NFT eserlerin karbon ayak izini hesaplıyor. Site “Coronavirus” adlı eserin üretim sürecinde 192 kilowatt/saat enerji harcanmasını örnek göstermiştir<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup>Erişim: <https://www.mocda.org/about>

<sup>6</sup>Erişim: <https://artdogistanbul.com/nft-ozel-dosya-nftnin-cevreye-verdigi-zarar-tartisma-konusu/>



**Görsel 37:** Beeple,16.02.2021. Everydays: The First 5000 Days.

Erişim: 15.04.2022. [paply.org/8g9](https://paply.org/8g9)

Harcanan enerji miktarı korkunç ölçüde büyük olduğu ve Beeple gibi sanatçıların bunu azaltmak için çalışma yapacakları yönde açıklamaları NFT'nin aslında düşündüğümüz gibi mükemmel yeni bir alan olmadığı görüşüne dikkat çekmektedir.

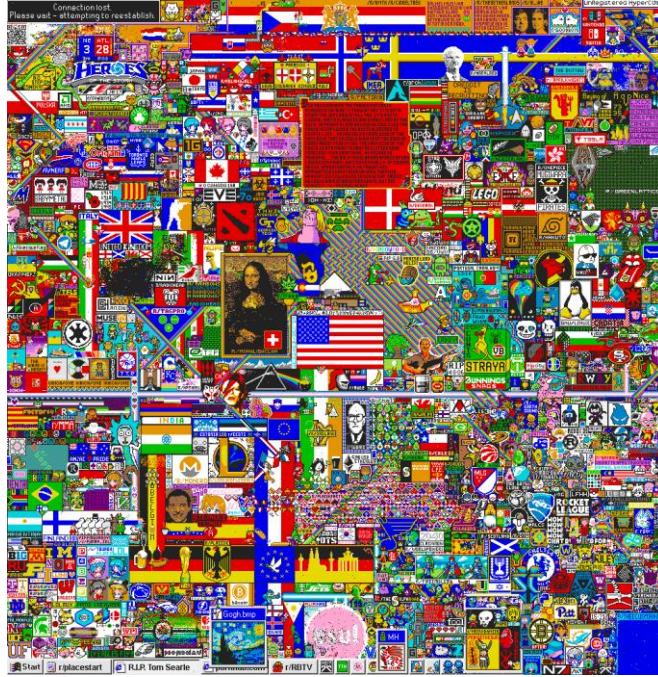


**Görsel 38:** Beeple, “Everydays — The First 5000 Days”. Resmi Haklar: Christie's Images Ltd. /Scott Reyburn.

Erişim: 15.04.2022. [paply.org/8g8](https://paply.org/8g8)

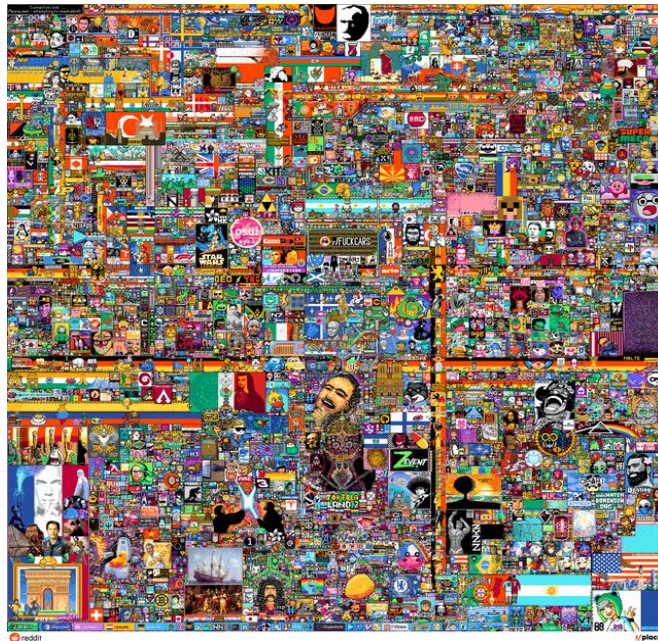


Kısaca özetleyecek olursak; NFT, bir dijital sertifika gibi, blok zinciri adı verilen çevrimiçi bir genel muhasebe defteri kullanılarak satılabilen ve doğrulanabilen benzersiz bir veri yığınıdır. JPEG, gif veya video gibi bir medya dosyasını kendi sertifikası ile bağlayarak karşılığında kripto veya olağan para ile takas edilmektedir. Medyanın kendisi satılmaz, ancak buna bağlı dijital sertifika, alıcıların ödemeye istekli olduğu kadar el değiştirebilir. Bir yandan sanatçılar için yeni alanlar yaratırken, bir yandan burjuva zamanında var olan ticarileştirmeye odaklı sanatın bir benzerini yaratır. Ancak yakın tarihlerde dijital sanat ve olanakların ne kadar ufuk açıcı ve yaratıcılığa açık olduğunu gösteren bir dijital projeye şahit olduk. İlk kez 2017 yılında yapılan ve Reddit adında olan sosyal ağ tarafından organize edilen Place isimli projesi 1 Nisan 2017'de başlatılmış ve 3 gün sürmüştü. Place, kayıtlı kullanıcıların 16 renkli bir paletten sadece tek bir pikselin rengini değiştirebilecekleri ve bunu 5 ile 20 dakikada bir yapabilecekleri 1 milyon (1000x1000) piksel karelik boş bir tuvalden oluşmaktadır. 28 Mart'ta 1 Nisan 2022'de Place'in tekrarlanacağı haberi yayınlandı. Bu yıl tuval ilk önce 1 milyon olarak başlayıp, sırasıyla 2, ve 4 milyona (2000x2000) şeklinde artarak büyüdü. İlk projede pikseller rastgele yerleştirilmişti ve ilk birkaç saatte oldukça anlamsız olan girişimler olmuştu. Yalnız çalışılması imkânsız olan bu projede katılımcılar farklı gruplar oluşturmayı başlamış ve *'self-organized online communities-* kendi kendine organize olan topluluklara dönüşmüşlerdir. 2017 yılından farklı olarak bu yıl katılımcılar hazır bir şekilde Twitch ve Discord üzerinden koordine bir şekilde hareketlerine başladılar. Yapılan çalışmaların içeriğinin sürekli olarak değişmesi, bir nevi savaş halinde olan toplulukların birbirleri ile olan etkileşimlerine muazzam birer örnektir. Place'in açık, ücretsiz ve özgür olması durumu internet sanatı açısından kayda alınması gereken ve beni de çok fazla düşündüren bir projedir.



**Görsel 39:** r/place 2017.

Erişim: 16.04.2022. [paply.org/8g6](https://paply.org/8g6)



**Görsel 40:** r/place 2022.

Erişim: 16.04.2022. [paply.org/8g5](https://paply.org/8g5)

## 2. BÖLÜM: YÖNTEM

Bu tezin konusu ve amacı üç temel başlık etrafında toplanmıştır: yeni medya ekolojisi, heykel sanatı ve dijital teknolojiler, sanatçı ve yaratıcılık kavramı. Bu başlıkların her biri sosyal medya, dijital kültür ve teknoloji ile yakın bir ilişki içinde olup sanatın günümüzde yeni çıktılar ile karşımıza gelmesini sağlamaktadır. 3D çıktılar, video enstalasyonları, kare kodlar, dijital modellemeler, dünyanın bir ucundan diğerine bizi taşıyabilen sergiler veya müze gezme olanakları ve daha birçok uygulama sanatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Ancak her ne kadar teknoloji ve sanatın bir araya getirdiği yeniliklerin günümüzde etki alanları genişlemiş olsa da kabul görme konusu halen bazı açılardan sorunlu bir konu olduğunu vurgulamamız gerekir.

Kişisel meraktan yola çıkan ve literatür taraması ile birlikte bu alanların nasıl kesiştiğini anlama sürecinde kuramsal çerçeve ve araştırma soruları ortaya çıkmış oldu. Nitel olarak adlandırabileceğimiz sorular aşağıdaki gibidir:

- Çağdaş heykel sanatında Yeni Medya teknolojileri ile sanatçılar nasıl ilişkilenebilir?
- Yeni medya ve dijitalleşme ile sanatçıların Kendilerine ve icra ettikleri sanatlarına nasıl anlamlar yüklemektedirler?
- Sanatçıların yaratıcılık sürecini teknoloji ve Yeni Medya nasıl şekillendirmektedir?

Araştırma sorularını cevaplamak için sadece literatür taramasının yeterli olmayacağı sonucuna vardıldıktan sonra yarı-yapılandırılmış mülakatlar yaparak analize dayalı bir araştırma taslağı oluşturuldu. Yapılacak mülakatlar iki grup olarak tasarlanmasının nedeni ise hem yaş hem de heykel sanatı açısından olan bilgi ve deneyimin farklılık göstermesidir. Bunun yanında mülakatların sırasında kartopu örnekleme başvurduğumu altını çizmem gerekir. Mülakatlar Hacettepe Üniversitesi Heykel Bölümü öğrencileri ve öğretim görevlileri ile yapılacağını belirledikten sonra dört başlık altında toplanan sorular oluşturuldu. Sorular büyük ölçüde farklı olsa da bazı noktalarda benzerlik göstermektedir.

*Heykel Bölümü Öğrencileri ile Taslak Görüşme Formu*

#### A-Demografik Sorular

1. Kendinizden biraz bahseder misiniz? Kaç yaşındasınız, hangi üniversitede okuyorsunuz, kaçınıcı sınıftasınız (ya da okudunuz)?
2. Üniversiteden önce güzel sanatlar ile ilgili eğitim aldınız mı? (Desen, heykel vb.)
3. Heykel bölümünü neden seçtiniz?
4. Okuduğunuz üniversitenin eğitiminden biraz bahseder misiniz?

#### B-Yeni Medya ile İlgili Sorular

1. Yeni medyayı nasıl kullanıyorsunuz?
2. Yeni medyada heykel sanatı ile ilgili ulusal uluslararası nereleri/kimleri takip ediyorsunuz?
3. Dijital portfolyonuz var mı? Yaptığın işlerini tanıtırken kullanıyor musunuz? Hangi ölçüde, hangi platformu?
4. Üretim sürecinde sosyal medyayı nasıl kullanıyorsunuz? Hangi teknik ve programlar?
5. Yaptığın işlerini tanıtırken kullanıyor musunuz? Hangi ölçüde, hangi platformu?

#### C-Çağdaş Heykel Sanatı ve uygulamalar ile İlgili Sorular

1. Günümüz heykel sanatı hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Çağdaş heykel sanatı ve dijital sanat arasındaki bağlantıyı nasıl görüyorsunuz?
3. Eğitim aldığınız programda heykel sanatı ve dijital uygulamalar hakkında eğitim alıyor musunuz? Ne gibi başlıklar aklınıza geliyor?
4. Heykel çalışmalarınızda dijital olanaklara yer veriyor musunuz? Nasıl?
5. Dijital heykelin bir doğası var mıdır? Varsa nasıl tanımlanabilir? Dijital ortamdaki heykel heykel midir?
6. Dijital heykelleri resimden ayıran unsurlar nedir? Klasik Heykel unsurları üzerinden dijital heykelleri değerlendirmek yanlış ise bu alan nasıl değerlendirilir?
7. Duyu organlarımıza yönelik haz almaya odaklı olarak ele aldığımız heykel sanatı dijitalleşme ile ne gibi değişikliklere uğramaktadır? Dijitalleşme sanatın yok oluşuna sebep olacak korkusu akademide var mıdır?

#### D-Çağdaş Heykel Sanatı ve Yaratıcılık Kavramı ile İlgili Sorular

1. Sizce sanatta yaratıcılık nedir? Nasıl beslenir? Yaratıcılık bir sanatçı için ne

anlama gelmektedir?

2. Yaratım sürecinizde yeni medya ve dijitalleşmenin yeri nerededir?
3. Dijital heykelde yaratıcılık konumu hakkında düşünceleriniz neler?
4. Dijitalleşme sanatı/ yaratıcılığı başka bir boyuta taşıyor mu yoksa bir noktada yok mu ediyor (tüketim nesnesi mi yapıyor)?
5. İlham aldığınız dijital uygulamalar/sanatçılar var mı?
6. Sizce dijital sanat tarafından kopyalanabilirlik kolaylığı sağlanmış olması biriciklik durumu ve yaratıcılığı nasıl etkilemektedir?

### *Heykel Bölümü Öğretim Görevliler ile Taslak Görüşme Formu*

#### A-Demografik Sorular

1. Kendinizden biraz bahseder misiniz? Kaç yaşındasınız, hangi üniversitede okudunuz? Hangi üniversitede görev yapmaktasınız?
2. Üniversiteden önce güzel sanatlar ile ilgili eğitim aldınız mı? (Desen, heykel vb.)
3. Heykel bölümünü neden seçtiniz?
4. Verdiğiniz derslerinizden biraz bahseder misiniz? Türkiye'de heykel sanatı eğitimi konusunda ne düşünüyorsunuz?

#### B-Yeni Medya ile İlgili Sorular

1. Yeni medyayı nasıl kullanıyorsunuz?
2. Yeni medyada heykel sanatı ile ilgili ulusal uluslararası nereleri/kimleri takip ediyorsunuz?
3. Dijital portfolyonuz var mı?
4. Üretim sürecinde sosyal medyayı nasıl kullanıyorsunuz? Hangi teknik ve programlar?
5. Yaptığın işlerini tanıtırken kullanıyor musunuz? Hangi ölçüde, hangi platformu?

#### C-Çağdaş Heykel Sanatı ile İlgili Sorular

1. Günümüz heykel sanatı hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Çağdaş heykel sanatı ve dijital sanat arasındaki bağlantıyı nasıl görüyorsunuz?
3. Eğitim aldığınız programda heykel sanatı ve dijital uygulamalar hakkında eğitim alıyor musunuz? Ne gibi başlıklar aklınıza geliyor?
4. Heykel çalışmalarınızda dijital olanaklara yer veriyor musunuz? Nasıl?
5. Dijital heykelin bir doğası var mıdır? Varsa nasıl tanımlanabilir? Dijital ortamdaki

heykel heykel midir?

6. Dijital heykelleri resimden ayıran unsurlar nedir? Klasik heykel unsurları üzerinden dijital heykelleri değerlendirmek yanlış ise bu alan nasıl değerlendirilir?
7. Duyu organlarımıza yönelik haz almaya odaklı olarak ele aldığımız heykel sanatı dijitalleşme ile ne gibi değişikliklere uğramaktadır? Dijitalleşme sanatın yok oluşuna sebep olacak korkusu akademide var mıdır?

#### D-Çağdaş Heykel Sanatı ve Yaratıcılık Kavramı ile İlgili Sorular

1. Sizce sanatta yaratıcılık nedir? Nasıl beslenir? Yaratıcılık bir sanatçı için ne anlama gelmektedir?
2. Yaratım sürecinizde yeni medya ve dijitalleşmenin yeri nerededir?
3. Dijital heykelde yaratıcılık konumu hakkında düşünceleriniz neler?
4. Dijitalleşme sanatı/ yaratıcılığı başka bir boyuta taşıyor mu yoksa bir noktada yok mu ediyor (tüketim nesnesi mi yapıyor)?
5. İlham aldığınız dijital uygulamalar/sanatçılar var mı?
6. Sizce dijital sanat tarafından kopyalanabilirlik kolaylığı sağlanmış olması biriciklik durumu ve yaratıcılığı nasıl etkilemektedir?

Görüşmeler sırasında bazı sorular değiştirilmiş veya çıkartılmıştır, ayrıca görüşmelerin gidişatına göre ek sorular sorulmuştur. Bunun nedeni ise görüşmeler sırasında farklı yaş ve çalışma alanları olan görüşmecilerin olmasıdır. Sohbet havasında geçen görüşmelerde görüşmecilerin söyledikleri bazı noktalar, sonraki görüşmelerde ek olarak sorulan soruların kalıcı olarak eklememe neden oldu. Beş öğrenci ve beş öğretim görevlisi ile yapılan görüşmelerin süreleri genel olarak kırk dakika kadar olsa da bazı görüşmeler bir buçuk-iki saat kadar sürdü. Görüşülen kişilerin farklı alanlarda çalışmalarını sürdürüyor olmalarına dikkat edilmiştir. Bunun sebebi görüşmelerde kullanılan soruların her ne kadar genel bir konu altında toplanmış olsalar da farklı fikirlerin bu konu ile nasıl ilişkilendirileceği merakıydı. Görüşme mekânı çoğunlukla Hacettepe Üniversitesi Beytepe yerleşkesinde bulunan Heykel Bölümüydü. Bu açıdan araştırmacı olarak heykel sanatı ile uğraşan kişilerin çalışmalarını sürdürdüğü farklı atölyeleri görmek psikolojik açıdan ilişkilendirilmeyi kolaylaştırmıştır. Ancak bazı görüşmeler, Covid-19 pandemi şartları sebebi ile Zoom üzerinden gerçekleştirilmesi durumunda kaldı.

Rumuz	Cinsiyet	Yaş	Sınıf	Üniversite Öncesi Sanat Eğitimi	Çalışma Alanı
Emir	Erkek	26	4. sınıf	Yok	Dijital Sanat, Animasyon ve Grafik Tasarımı, 2D ve 3D
Umut	Erkek	25	4. sınıf	Giriş sınavına hazırlık kursu	Deforme olmuş figürler/ Klasik heykel uygulamaları, Grafiti
Alp	Erkek	30	4. sınıf	Giriş sınavına hazırlık kursu/ desen kursu	Video sanatı
Deniz	Erkek	29	4.sınıf	Giriş sınavında hazırlık/ desen kursu	Video sanatı, Grafiti, Dövme Tasarımı ve uygulamaları
Can	Erkek	26	Heykel Mezunu, Resim Bölümü 1.Sınıf	Giriş sınavına hazırlık kursu/ desen kursu	Dijital Sanat, Grafiti, Heykel

**Tablo 1:** Öğrenci Görüşmeciler İçin Demografik Bilgiler Tablosu

Rumuz	Cinsiyet	Yaş	Okunan Okul	Meslek	Meslek Yılı	Çalışma Alanı
Kemal	Erkek	61	Gazi Üniversitesi, Gazi Yüksek Öğretmen Okulu	Dr.Öğr. Üyesi Hacettepe Üniversitesi	24	Sosyal ve Beşerî Bilimler, Heykel, Figür
Bora	Erkek	38	Hacettepe Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Hacettepe Üniversitesi	14	Sosyal ve Beşerî Bilimler, Heykel
Esen	Kadın	40	Hacettepe Üniversitesi	Arş. Gör. Hacettepe Üniversitesi	7	Sosyal ve Beşerî Bilimler, Heykel, Video Sanatı
Özge	Kadın	55	Hacettepe Üniversitesi	Prof. Dr. Hacettepe Üniversitesi	19	Sosyal ve Beşerî Bilimler, Heykel, Plastik Sanatlar
Cansu	Kadın	41	Hacettepe Üniversitesi	Arş. Gör. Hacettepe Üniversitesi	11	Plastik Sanatlar, Video Sanatı, Tasarım

**Tablo 2:** Öğretim Üyeleri/Görevlileri Görüşmeciler için Demografik Bilgiler Tablosu

Demografik soruların bulunduğu A kısmı genel olarak yukarıdaki tablolarda özetlenmiştir. Ancak daha detaylı bir şekilde bu sorulara bakılmalıdır. Görüşme yapılan iki gruba da sorulan ve bir araştırmacı olarak dikkat ettiğim sorulardan biri “Üniversiteden önce güzel sanatlar ile ilgili eğitim aldınız mı? (Desen, heykel vb.)” sorusudur. Bu soruya verilen cevapların genel olarak Türkiye’nin eğitim sistemine bağlı etkilerin yansımaları olduğunu düşünmekteyim. Güzel Sanatlar bölümünün giriş sınavında yetenek bölümü bulunmakta ve öğrencilerden desen çizmeleri istenmektedir. Buna bağlı olarak görüşmecilerin tamamı bu sınava yönelik kısa bir desen eğitimi almıştır. Ancak öncesinde, örneğin çocukluk dönemlerinde farklı malzeme ve uygulama pratiklerine dair eksiği bize A bölümünde bulunan “Heykel bölümünü neden seçtiniz?” sorusunun cevaplarının da benzer olmasının nedeni olabileceğini düşünmekteyim. Öğrencilerin hepsi Heykel bölümünün ilk tercihleri olmadığını tercih sistemine bağlı olarak sıralama yaptıklarını ve heykel bölümünün ikinci sırada olduğunu söylemektedir:

Heykel bölümünü aslında ilk tercihim heykel değildi, ikinci tercihimdi. Heykele dair aslında pek bir bilgim yoktu. Yani heykel bölümüne girdiğim zaman aslında heykelin ne olduğunu tam olarak bilmiyordum. Bir zorluk yaşadım bununla ilgili biraz tabi (Deniz, 29, 4. sınıf öğrencisi).

Bu konuda Milli Eğitim Okulları’nın sanat eğitimi verilen sınıflarının yetersizliği, yanı sıra malzeme eksikliği öğretmenlerimizin heykel çalışmalarından çok resim çalışmalarına



yönelmelerine neden olmaktadır. Fakat eğitim fakültelerinden mezun olan sanat eğitimcilerinin sanat eğitimi yönünde her türlü teknik bilgi ve eğitimi aldığı bilinmektedir (Öztürk, 2007, s. 21). Bunlara bağlı olarak Grafik tasarımı veya Resim bölümleri genellikle ilk tercihler arasında olmaktadır. Mülakat yapılan öğrencilerden biri bu durumun aslında daha erken dönemlerde sanat konusunda yeterince bilgi verilmeme ve yönlendirilmeme sorununa dikkat çekmektedir.

Öğretim görevlileri ile yapılan mülakatlarda ise bu soruya farklı cevaplar alınmıştır, küçük yaştan itibaren heykel eğitimi alan sadece bir kişi olmuştur. Bu katılımcının “Heykel bölümünü neden seçtiniz?” sorusuna cevabı ise net bir şekilde isteyerek ve bilerek seçtiği yönündeydi. Dikkat çekici olan nokta ise heykel bölümüne kabul edilip eğitim almaya başladıktan sonra bütün katılımcıların *“doğru bir yerdeyim”* ve *“iyiki de bu bölümü kazandım”* şekilde ifadeleri olmasıdır. Bu bakımdan heykel sanatı üç boyut ve malzeme ile iç içe olduğu için daha önce bu olgulara aşina olmayan kişilerin başlangıçta ilişkilene konusunda zorluk yaşadıklarını söyleyebiliriz.

Demografik bölümün son sorusu ise iki grup arasında farklılık göstermektedir. Öğrencilere Hacettepe Üniversitesi Heykel bölümünde aldıkları eğitimden bahsetmeleri, öğretim görevlilerinden ise verdikleri eğitimden bahsetmeleri istenmiştir. Genel olarak Hacettepe Üniversitesi GSF Heykel Bölümü lisans eğitimi daha klasik bir yapı ve atölye sistemine sahiptir. İlk iki sınıf genel bir eğitimin- taş, ağaç, kil, metal gibi malzemelerin öğrencilere öğretilmesi üzerine odaklanmış atölye sistemidir. Son iki sınıf ise daha fazla seçmeli ders ve kişisel projeler odaklı ilerlemektedir. Bu süreci genel olarak öğrenciler tarafından kendine bir yol çizme ve sanat ile ilişkilene sürecinin teknik bilgiler ışığında yoğunlaştığı dönem olarak ele alabiliriz.

Genel olarak mülakatların sırasında sorulan soruların cevapları bir sonraki sorduğum soruya geçmeden ona zemin hazırlamış olmaktadır. Bu bakımdan literatür taramasından da yararlanarak hazırladığım ve dört bölümden oluşan mülakat sorularımın birbirleri ile doğru bir şekilde bağlı olduklarını hissettirmiştir. Tezde söz konusu olan teknolojik gelişmelerin en hızlı olduğu döneme birer görgü tanığı olan görüşmecilerin farklı yaşlarda olmuş olmaları, her sorunun farklı bir kuşak açısından karşılığını görebilmemi sağlamıştır.

Şahsen bir sanatçı sayılmasam da bu çalışmanın tamamen kendi kişisel merak ve deneyimlerimden ortaya çıkmış olsa da bu tez çalışması sürecinde sanat ve kültürel çalışmalar arasında ince bir köprü olduğumu hissettim. Heykel Bölümü'ndeki arkadaşlarımın ve seve seve bana sanatı anlatan öğretim görevlilerinin yardımları bu çalışma ile ilişkilenmemi kolaylaştırmıştı. Yetersiz kaldığımı düşündüğüm yerlerde ben de Yeni Medyadan yararlanarak, en başta YouTube platformu üzerinden konu ile alakalı olan videoların görsel- betimsel analizlerine yöneldim ve bu tezde veri olarak kullandım. Bu bakımdan araştırdığım konuyu görseller ile desteklemenin de anlatı açısından önemli olduğunu düşünmekteyim.

### 3. BÖLÜM: BULGULAR VE ANALİZ

#### 3.1 HEYKEL SANATÇILATININ YENİ MEDYA VE UYGULAMALARININ KULLANIM ALIŞKANLIKLARI

Geçtiğimiz yüzyılın başından beri, sürekli evrim geçiren teknoloji, sanatçı için yeni üretim teknikleri ve kavramsal soruları gündeme getirmektedir. Sanatta dijital ya da teknolojik anlamda bu yöntemleri kullanan sanatçılar, düşünülenin aksine sadece genç kuşak çağdaş sanatçıları değildir. 1960'lı yıllardan beri sanatta geleneksel üretim araçlarının yanında teknoloji kullanılmaktadır. Bugün yeni medya veya dijital heykel diye adlandırılan ancak öncesinde video sanatçısı olarak bilinen Nam June Paik'in 1974 yılında yaptığı TV Buddha, bu anlamda belki de ilk akla gelen çalışmalar arasındadır (Şumnu, 2019). Bu araştırmanın Türkiye'de gerçekleştiğini göz önüne aldığımız zaman, yaşadığımız coğrafyanın, eğitim sisteminin ve bağlam içinde kalan tüm olgularını bilen bir araştırma grubuna ihtiyaç duyulmaktadır.

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümünde hem eğitim gören hem de eğitim veren iki grupta yaptığım görüşmelerde Yeni Medya kullanımları üzerinden sorular sorulmuştur. Bunun yanında kullanım pratiklerinin günlük hayatta ve üretim süreçlerinde ne gibi farklar gösterdiğini, yeni medya ile kurulan ilişkinin nasıl olduğu gibi başlıkları ele alınmıştır.

Analiz kısmına detaylı bir şekilde başlamadan önce ise bulguları aşağıdaki tabloda özetlememiz mümkündür.

Heykel Sanatçılarının Yeni Medya ve Uygulamalarının Kullanım Alışkanlıkları	Çağdaş Heykel Sanatı ve Dijital Olanakların Sanatçılar İçin Yeri	Yeni Medya Ekolojisinde Yaratıcılık Kavramı
Eğitim	Maya, ZBrush, Autocad vs.	Empati Kurma
Portföy Kullanımı	Üretim Sürecin Hızlanması	Farkındalık
Bilgiye Ulaşma Kolaylığı	Malzemeye Ulaşımın Kolaylaşması	Dijital Bellek ve Yarıcılığın Beslenmesi
	Sanatçı Özne ve İzleyicisi Arasındaki Etkileşim	Daha Geniş Potansiyel
		Disiplinlerarasılık

**Tablo 3:** Bulgular ve Analiz

Eđitim alan grubu bařlangıç olarak ele alacak olursak dijital üretim ve bu konuda bilgiye açık olduklarını gözlemleyebilmek mümkündür. Görüşülen beř kiřinin “Yeni Medyayı nasıl kullanıyorsunuz?” sorusuna ortak olan cevapları özellikle Instagram uygulamasının artık bir nevi online portföy olduđu yöndeydi. Bir taraftan sanat dünyasında olan gelişmelerin takibini yaparken, kendi işlerini tanıtmak ve aslında bir sergi alanı olarak kullanılmayı bařlandığını vurguladılar. Görüşmecilerden biri hem dijital ortamda olan portfolyoya sahipken hem de daha akademik ve profesyonel olan LinkedIn uygulamasını kullandığını dile getirirse de Instagram’ın sadece kendi tarafından deđil, çalıştığı insanlar için de kolaylık sağladığını vurgulamıştır:

Evet kendim linkleri oluřturuyorum, biri sorduđu zaman hemen oradan açıp bakıyor. Ama ben daha çok Instagram kullanıyorum. Çünkü şöyle örnek vereyim, çalıştığım insanlar da ben link attığım zaman ‘Tarayıcıdan mı açacağım?’ diyecek. Ama Instagram bir uygulama ve artık herkeste olduđu için elinin altında olduğundan, orada link paylaşmak daha kolay. Bu yüzden evet portfölye var ama Instagram daha çok bu işlevi görmekte (Can, 26, mezun).

Bir başka görüşmeci ise Instagram ’ın ek olarak video ve fotoğraf çalışmalarında paylaşımlarını yaparken sunduđu efektlerin kullanım açısından kolay ve ulaşılabilir olmasının rahatlığından bahsetti. Bunların yanında sosyal medya kullanımı tabi ki de bir iletişim aracı olarak görüşmeciler tarafından kullanılmaktadır. Ancak öğretim görevlilerinden oluřan odak grubunda sosyal medyayı hiç kullanmayan ya da sadece takip etme amacıyla kullananlar da bulunmaktadır.

Yani kullanmak durumundayım ama ben şöyle kullanıyorum, takip etmek için. Yani bir anda aslında bana böyle sahte gelmeye bařladı. O yüzden ben artık çok fazla paylaşımda bulunmuyorum. (Özge, 55, Öğretim Üyesi)

Buradan yola çıkarak aslında yeni medya araçlarının iletişim kurmanın yanında birçok farklı işlem gördüğünü söyleyebiliriz: Online portfolyo, sergi alanı ve teknik araç olarak kullanılması bunların başındadır. Bilgi toplumunun özellikleri başında gelen teknolojiden yararlanma ise günümüzde sadece bilgisayarlar ile sınırlı kalmamaktadır. Akıllı telefon sahibi her birey sosyal medya uygulamalarını ücretsiz olarak indirebilir, deneme yanılma yolu ile programın sunduđu olanaklardan yararlanarak ortaya bir çalışma koyabilir. Bahsetmemiz gereken bir diđer önemli nokta ise erişilebilirlik kavramıdır. Yapılan

mülakatlarda en çok bahsedilen uygulama Instagram olduğundan bu konuyu bu bağlamda almak gerektiğini düşünmekteyim. Her konuda paylaşımların yapıldığı ve günümüzde en popüler uygulamalardan biri olarak Instagram pek çok konuda bilgiye hızlı erişimi sağlamakta. Bu bilgilerin doğruluğu her ne kadar tartışılır olsa da göz ardı edilmemesi gereken bir durum. Sanat konusu da aynı şekilde; yeni sergi veya müze haberleri, dünyada sanat konusunda olup bitenleri, sanatçıların ürettikleri ve hatta özel hayatları da dahil olmak üzere bu kanal ile ellerimizin hemen altında. Portfolyo olarak kullanımını da bu özellikleri içine eklersek hem sanatçı hem de izleyici açısından dijital erişilebilirlik konusunda bize pek çok olanak sunduğunu söyleyebiliriz.

Dijital erişilebilirlik konusu sadece bunlarla sınırlı kalmamaktadır. Öğrenciler ile yapılan mülakatlarda dijital erişilebilirlik örneği kütüphaneler üzerinden verilmişti. Hacettepe Üniversitesi kütüphanesinin sanat bölümü oldukça geniş olmakla beraber Türkçe kaynak konusunda sınırlı olup daha çok yabancı dillerde kitap sunmakta. Bunun yanında birçok kitap kütüphane dışına çıkarılmamakta ve sadece birer kopyası bulunmaktadır. Ancak internette kaynakların hem orijinal dilde kopyaları hem de çevirisi olanlar kolayca ve ücretsiz bir şekilde bulunabilmekte.

Antony Mayfield (2008), sosyal medya türlerini sosyal ağlar, bloglar, podcastler, forumlar, içerik toplulukları ve mikrobloglar olmak üzere 6'ya ayırmaktadır. Sosyal ağlar insanların kişisel web siteleri kurarak, arkadaşlarıyla iletişim kurmalarına ve içerik paylaşmalarına olanak sağlamaktadır. Facebook, MySpace, Wikipedia, Apple iTunes, YouTube, Twitter gibi internet siteleri sosyal ağlara örnek olarak gösterilebilmektedir. "Sosyal Medya Nedir?" adlı eserinde Mayfield'e (2008) göre:

Sosyal medya insan olma özellikleriyle yakından ilişkilidir. Yazar sosyal medyayı düşünceleri paylaşmak, bir araya gelmek, ticaret yapmak, arkadaşlar aramak, tartışmalar yapmak gibi insani özelliklerin internete yansması olarak görmekte ve çok hızlı bir şekilde yayılmasını da bu özelliğine bağlamaktadır. Teknolojilerin gelişmesiyle, dijital kameraların, fotoğraf makinelerinin ucuzlaması, hızlı internet erişiminin artması gibi bu alandaki maliyetlerin azalması ve kullanımın basitleştirilmesi ile insanlar kendi fotoğraflarından, videolarından, düşüncelerinden, sözlerinden kendi içeriklerini oluşturarak bunları yayabilme şansı elde etmiştir (Aktarılan Mayfield, 2008; aktaran Başlar, 2013).

Oluşturulan içerikler sosyal medyada belirli bir filtreden geçiyor olsa da sanatçılara paylaşımları konusunda büyük bir özgürlük alanı sağlamaktadır. Bir müze ya da sergi küratörü beğenmediği veya uygun bulmadığı için çalışmaları sadece kendi yaratıcılıkları ve arzularını alt metin ya da mesaj süzgecinden geçirmektedir. Bu bakımdan sosyal medya belki de herkes tarafından sanat alanında belirgin bir medyum olarak ele alınmıyor olsa da sunduğu alan göz ardı edilemez. Bunların yanında bu alan yeni bir kültür ve onu taşıyan geniş bir nesil doğurmaktadır.

Söz konusu bu nesil farkına olmadan dijital kültürün bir parçası ve gitgide daha fazla onu beslemeye devam eden bir kaynak haline gelmiştir. Dijital kültür ve iletişime olan günümüzün doğal bağımlılığın nasıl ki negatif yönleri var ise pozitif yönleri de olmak zorundadır. Farkına olmadan birçok çeşitli bilgiye olan ulaşım hızı fazlasıyla artmıştır. Instagram gibi platformlar sayesinde söz konusu tezin heykel sanatı ile ilgili sadece bir arama yapılması sonucunda algoritması çok fazla yeni bilgi sistematik olarak izleyicisine öneride bulunmaktadır. Bunun sonucunda izleyici kitlesinin hiç farkına olmadan bu algoritma ile heykel sanatı hakkında bilgiye ulaşmaktadır. Bu süreç sürekli olarak kendini besleyip yeni veriler katmaktadır.

Yeni medyanın temel prensiplerinden kültürel kod çevrimiyle kültürel ürünler yapısal ve işlevsel değişime uğramıştır. Yeni medyanın kültürel ve bilgisayar olmak üzere iki farklı katmanı bulunmaktadır. Yeni medya bilgisayarda yaratıldığına, dağıtıldığına, saklandığına göre; bilgisayarın mantığı medyanın geleneksel kültürel mantığını da etkilemektedir. Bilgisayarın dünyayı modelleyiş tarzı, verileri temsili, bunlar üzerinde işlem yapabilmemize izin vermesi kültürel katmanın oluşumunu ve içeriğini etkilemektedir. Kültürel katman da aynı şekilde bilgisayarı etkileyerek yeni bilgisayar kültürünü oluşturmaktadır. Bu yeni kültür insanın dünyayı algılayışı ile bilgisayarın sayısal temsiline bir karışımıdır (Manovich, 2001).

Yeni bilgisayar kültüründe ise sanatın şüphesiz yeri oldukça geniştir. Bilgisayarın kendisini ele alırsak iç ve dış tasarım kullanıcılar açısından önemli bir yere sahiptir. Bilgisayar mimarisi karmaşık bir işlem ve birçok farklı bilim dalından bu süreçte yararlanılmaktadır. Kullanıcının bilgisayar ile etkileşimi sağlayan en önemli detay ise ekranıdır. Tasarım sürecinde ise birçok farklı marka ekran boyutundan tutun kapatma düğmesinin ne tarafta olacağını kararlaştırmak için uzun bir yoldan geçmektedir. Bu bakımdan monitörün tasarım ve grafiği sanatçıların da çalışma alanları arasındadır. Bu

ve daha birçok uzak gibi görünen örnek sanat ve teknolojinin en temel bağlantıları arasında yer almaktadır. Teknolojinin ise bir araç olarak kullanımı bu bağın en belirgin tarafıdır.

Yani aslında şu anda dijital dünyayla o kadar iç içe girdi ki artık Cnc makineler dijital 3D yazıcılar, el emeğini birazcık önüne geçti gibi geliyor. Artık insanlar daha çok Cnc ve dijital 3D yazıcı kullanarak daha el emeğinden uzaklaşıyor gibi geliyor bana. Ama tabii bu kötü bir manada değil. Sanatı nasıl kullandığını açısından değişen bir durum, yani hala klasik heykel yöntemlerini kullanan insanlar da var ama benim tanıdığım çoğu çevremdeki insanlar artık elle modelleme yapmak yerine 3D modelleme üzerinden ilerliyorlar. Bu işten para kazanan arkadaşlarım da var. Klasik uygulamalardan para kazanmak biraz zorlaştığı için artık insanlar teknolojiye yönelmişler. Günümüzde de sanat dijital olan tarafına kaymaktadır. Dijitalde daha çabuk sonuca ulaşmanın verdiği artısı da çok büyük. (Deniz, 29, 4. sınıf)

Daha çabuk sonuca ulaşmak ya da el emeğinin yok olması durumu da birçok sanatçı tarafından eleştirilmektedir. Bir tarafta bu argümanı savunan diğer tarafta tabii ki de eleştiren bir taraf bulunmaktadır. Sanatçı emeğini değersizleştirdiği, etik ve estetik olmadığı yönünde birçok söylem bulunmaktadır. Ancak herkes için bu savlar geçerli değildir. Özellikle bu alan ile bir arada bulunan insanların yaşları ne olursa olsun hayatın ve sanatın artık bu gereklilikleri etrafında yerini aldığını belirlemektedir.

Dijital ortamdaki heykel heykel neden olmasın? Sonuçta algılıyor, görüyoruz, aynı zamanda duyuyoruz. Zihnimize harekete geçiyor. (Esen, 40, Öğretim Üyesi).

Sanat söz konusu olduğunda özellikle heykel sanatı gibi üç boyutlu düzlemde bir hacmi olan nesnelerin zihnimize yarattığı imge önemlidir. Sanatçıların heykel sanatını kullanarak sadece güzellik kavramına övgü dönemi kendini uzun zaman önce aştı. Özellikle günümüzde sanat hayatın her alanına dokunmaya çalışırken dijital ortamdan uzak kalmak imkânsız hale gelmiştir.

Yani günümüz sanat piyasasında dijitalleşme gayet aslında verimli ve paylaşım açısından daha kullanışlı oluyor. Önceden bilgiye ulaşmak daha zor iken şimdi bir tıklama ile birçok bilgiyi elde edebiliyorsun. (Deniz, 29, 4. sınıf)

Kullanım alışkanlıklarının en başında gelen bilgiye ulaşma eğilimi her kullanıcı için geçerlidir. Bu bilgiler nasıl basit gündelik şeyler olabileceği gibi akademik, hukuki,

bilimsel bilgiler de olabilmektedir. Kütüphanelerin yerini internet ve çevrimiçi bulut (cloud) dosyaları tam olarak almamış olsa da özellikle öğrenciler tarafından oldukça fazla kullanılmaktadır.

Yeni medya melez bir yapıya sahiptir. Bu yapının bir yanı bilgisayarlarla özgü işlemlerden, diğer yanı ise iletişim araçlarına özgü işlemlerine sahiptir. Bu açıdan eskinin yeniye uyarlanması olarak tanımlanması da söz konusudur (Törenli, 2005, s. 88). Kullanım alışkanlıkları açısından yeni medya ve dijital uygulamalar yapılan mülakatların iki grubunda da dinamikler açısından çok fazla gelişmeye ön ayak olduğunu sonucuna varabiliriz. Yeni ders içeriklerin hazırlanması, onlara yönelik yapılan araştırma ve materyal seçim süreci öğretim görevlilerin yakından dünya ve Türkiye sanatını takip etmesine bağlı olup, gündelik pratiklerin içinde kendine yer edinmesine neden olmaktadır.

Bize modern sanat öğretiler ve biraz aslında onun çatışması vardı okulda. Yani bir yandan bize işte ilk iki üç sene boyunca sadece kil gösterip, çok geleneksel 1850 gibi bir eğitim veriyorlar. Bir yandan da işte galeriler hazırladıkları için bu tip bilgi bilmemiz de sanat tarihini tabi doğal olarak bilmemiz bekleniyor. Ama işte bunlar birbirine ters geliyor gibi geliyor. Ben bu tip şeylere yöneldiğinde o hocalarımızın sürekli bir çatışma halindeydik. Ben mesela onlar hiçbir zaman şey kabul ettiremedim. Yani bakın böyle de bir modelleme yöntemi var, o da medyum sonuçta. Yani burada bir formu ele alıyoruz. Evet, belki şu masa kadar gerçek bir şey değil ama burada da bize kilde öğrettikleri tamamı aktarılabılır durumda. Sonuçta form ve ışık. (Emir, 26, 4. sınıf)

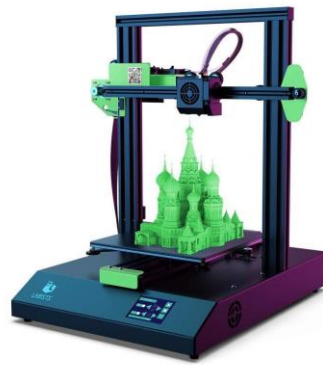
Yeni medya ekolojisinin Türkiye’de tartışmalı olma durumu en baştan akademi ve öğrencileri tarafında bulunan çatışma noktalarda kendini var etmektedir. Her ne kadar gündelik kullanma pratiği her iki tarafta oldukça yaygınlaşmış gibi görünse de eğitim ve öğretimde halen muhafazakarlığın izleri görülmektedir. Yapılan mülakatlarda iki grup da aslında teknolojinin okullarda olan olanak yetersizliği yüzünden bu durumun güncelliğini koruduğunu söylemektedir.

Ben alamadım, başkaları alacak ama eğitimi. Yazıcılar ile bir şeyler yapmamız gerekiyor. Elimizde var, bir şekilde geldi. Ondan sonra yani üç boyutlu tasarım, üç boyutlu heykel tasarımı, üç boyutlu takı tasarımı... Bu devirde her şey tasarım. (Cansu 41, Öğretim Üyesi)



Bu çatışma noktalarının bir diğer çıktısı ise kuşak çatışması olduğunu söylememiz gerekli. Özellikle teknolojinin hızlı bir değişime uğradığını ve aslında bu süreç ile birlikte büyüyen nesil birer dijital göçebe olarak görmemiz mümkündür. Yeniliğe olan açlık ve kolaylıkla kabul etme yetisi özellikle sanatçılar için daha fazla geçerli olduğunu düşünmekteyim. Nasıl ki yeni medya ekolojisinin olanaklarına açıklar ise bu neslin öncesi daha tutucu ya da muhafazakâr diyebileceğimiz bir tavır sergilemektedirler.

Mülakatlarda elde edilen bulgular ile eğitim konusu da bu yüzden özellikle öğrenci grubu tarafından eksik olarak betimlenmektedir. Bu bakımdan nasıl ki heykel sanatında ahşap, metal, taş gibi malzemelerin öğrenim ve öğretim süreçleri uzun olup malzemeye olan ulaşımına bağlı ise aynı şekilde teknoloji olanakları ile üretilecek sanat bu kriterlere tabidir. Günümüzde sadece sosyal ağların sağladığı olanaklar bile bir sanat eseri üretmek için yeterli olabilmektedir. Profesyonel kullanıcıların ise hâkim oldukları programlar ve teknik ekipmanlar sonsuz bir üretim imkânı sunmaktadır.



**Görsel 41:** 3D Printer çeşitleri.

Erişim: 25.05.2022. [paply.org/8g3](http://paply.org/8g3) ve [paply.org/8g4](http://paply.org/8g4)

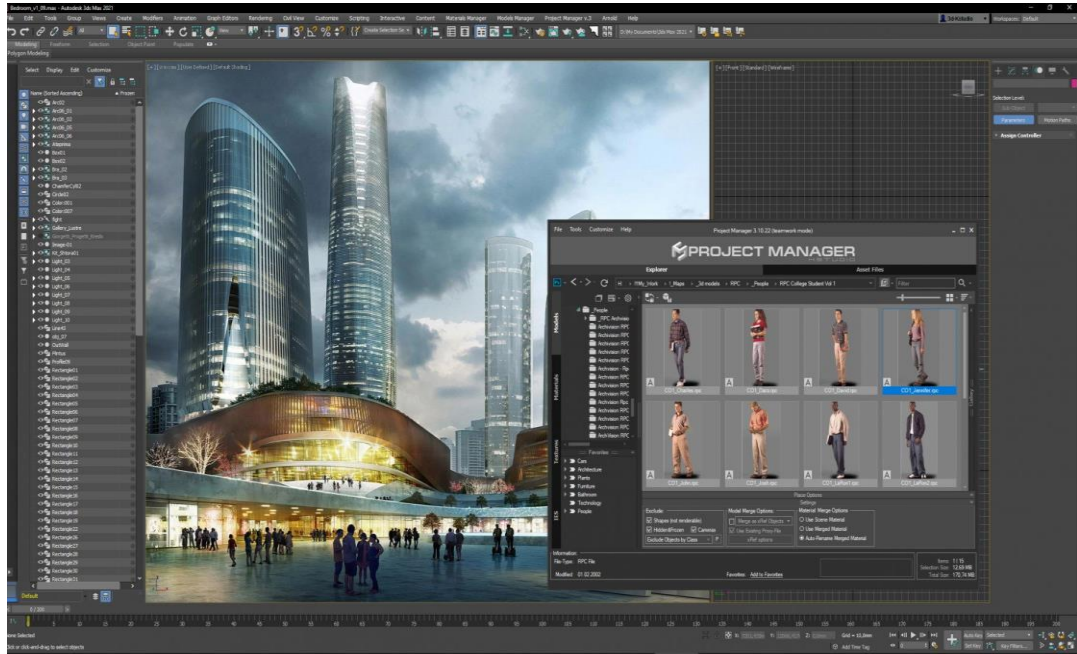
Mülakatta sorulan sorular ile verilen cevapların gidişatına göre yeni medya ve uygulamalarının kullanım alışkanlıklarına paralel olarak bu konunun daha teknik boyutu ile çağdaş heykel sanatının durumu ele alınmıştır. Dolayısıyla ayrı bu konu ayrı bir bölüm olarak ele alınacaktır.

### 3.2 ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATI VE DİJİTAL OLANAKLARIN SANATÇILAR İÇİN YERİ

Kabaca bahsetmek gerekirse Maya, 3D Max, Cinema 4D, Autocad, Zbrush günümüzde kullanılan programların başında gelir. 3Ds MAX 'ın kullanım alanlarını Bayraktar (2016, s. 527-534) şöyle sıralamaktadır:

- Nesne olarak var olmayanların kullanımı,
- Simülasyon açısından zor ve tehlikeli etkiler,
- Tasarrufun inşa süresinden sağlanması,
- Bilgisayarlara ve simülasyonlara ait görüntülerin kullanılması,
- İncelemenin antropoloji üzerinde yapılması,
- Mimariyi ve şehri yeni baştan oluşturmak,
- Olayların yeni baştan oluşturulması,
- Kavramlara ait modellemelerin yapılması,
- Çizgi filmlere ait animelerin irdelenmesi,
- Mimariye ait görselleştirmelerin araştırmaya alınması,
- Metinlerin üç boyutlu hali,
- Ticarete ilişkin sanatın araştırılması,
- Endüstriyel manadaki tasarımın anlaşılması,
- Oluşan kazanın tekrar oluşturulması,
- Adli olan grafiklerin anlaşılması,
- Sahnelemeye ilişkin seçenekler,
- Aydınlanmaya ilişkin seçenekler,
- Tiyatroda animasyonların kullanılması,
- Teorik manadaki animasyon örnekleri ve teoremler,
- TV yayınları ve filmlerin irdelenmesi,
- Sahneye ilişkin yer kompozisyonu,
- Model ve taşıt animasyonları,
- Ürün, maskot ve TV'ye ait reklamlar,
- Fotoğrafçılığın irdelenmesi,
- Fiziksel misillerin incelenmesi,
- Özel efekt, patlama ve dalgalar,
- Aydınlatmaya ilişkin değişimler ve iki boyutlu sanat eserleri,
- Film içerisinde film olan modeller,
- Uzaya ilişkin simülasyonlar,
- Işıklandırma,

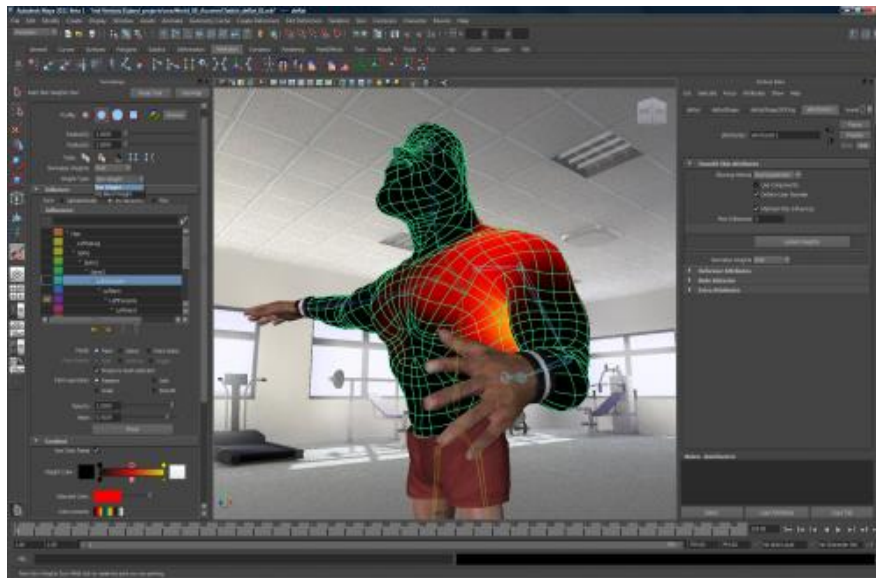
- İmkânsız veya kompleks kabul edilen kompozisyonlar,



**Görsel 42:** 3D Max Programı Model Örneği.

Erişim: 29.04.2022. [paply.org/8g2](http://paply.org/8g2)

Maya ise özellikle 3D modelleme alanında, oyun ve bilgisayar grafiklerinde sıkça kullanılan bir programdır.



**Görsel 43:** Maya Programı 3D Model Örneği.

Erişim: 29.04.2022. [paply.org/8g1](http://paply.org/8g1)

Çalışmaların bir heykeltıraş edası ile yapılabilmesi Maxon firması tarafından üzerinde fazlaca durulmuş, ZBrush ve Madbox gibi eklenti ve yumuşaklık veren özellikleri üzerinde barındırması için Cinema 4D içerisine eklenmiştir. Bu özelliği ile adeta bir çamur, kil gibi özelliklerle nesneyi çevirerek heykeltıraşlık yapmayı sağlamaktadır (Bayraktar, 2015, s. 8). Diğer sıkça kullanılan programlar ise Zbrush ve Autocad'dir. Autocad daha çok mimari alanda kullanılmakta ancak Zbrush heykeltıraşlar tarafından beğenilen profesyonel bir yazılım olarak karşımıza çıkmaktadır.

ZBrush kullanıyorum, katı modelleme için Maya kullanıyorum. Genellikle bütün modeller biz bir tur Mayadan geçirmekteyiz. Ama dijital heykel diye bahsediyorsan burada en çok işine yarayacak program aşağı yukarı Zbrush olurdu. (Emir, 26, 4. sınıf)

*ZBrush- The all-in-one-digital sculpting solution* olarak internette geçen bu program modelleme sırasında oldukça doğal yontu yöntemleri, düşük ve yüksek çözünürlük ile çalışma olanakları sağlamaktadır. Genel olarak uygulamalara baktığımız zaman ise bu alanın oyun tasarımlarında çok fazla kullanıldığını böylece günümüzde heykeltıraşlar için yeni bir çalışma alanının oluştuğunu da söyleyebiliriz.

İşte bir piyasa işleri olduğu için gidip böyle güzel bir yeni medya sanat eseri görmek çok mümkün değil. Belki çok durumun dışında sadece bakıp işte dijital modelleme üstüne heykel yapan insanlar bulabilirsin ama bulacağına işlerin yüzde sekseni doksanı zaten oyun piyasasına yönelik işte konsept sanat, dijital modelleme, tekstürleme daha çok oyun ve film ağırlıklı yani piyasa işleri. (Emir, 26, 4. sınıf)

Tasarımlarının oluşturulması, yenilenmesi, analiz edilip ve iyileştirilmesi (optimizasyonu) Computer-Aided Design (CAD) bilgisayar programının amaçlarındandır. Donanım yazılım ve teknolojileri 40 yıldır modelleme ve bilgisayar destekli tasarım dallarında önemli gelişme kaydetmiştir. Teknolojinin gelişmesi heykel sanatında yeni terminolojinin oluşmasına da yol açmaktadır. Dijital heykel aynı zamanda "info-heykel" (infosculpture), "roboheykel" (robosculpture), "tele-heykel" (telesculpture), "veri-heykel" (datasculpture) "bilgisayar heykeli" olarak da isimlendirilmiştir. Bu isimler, bir yandan, sonuçta elle tutulabilir bir heykel elde etmek üzere, tasarım ve üretiminin herhangi bir aşamasında bilgisayar teknolojisinin kullanılmasını belirtirken; bir yandan da bilgisayarda modellenen ya da 3B taranarak daha sonra bilgisayara aktarılan ve orada, yani sanal ortamda

sergilenen “sanal heykeli” tanımlamaktadır. Bu ayırmadan dolayı, bu bölümden itibaren, bilgisayarda modellenerek çıktısı alınan heykeli “dijital heykel”, sanal ortamda sergilenmek üzere tasarlanmış heykeli “sanal heykel” olarak tanımlayabiliriz (Aktarılan Ersoy (2019), aktaran Turhan, 2006: 3).

Dijital ortamdaki heykel- heykel olmayacaktır. Yani heykelin belli elemanları var, kütlesi olması gerekiyor, değil mi? Heykel dediğimiz şey üç boyutlu bir şey uzağında yer kaplıyor. Ve zamanla ilişkili aslında, çünkü şey çevresini dolaşmak gerekir. Yani bir binanın içinde binayı tanımak için içinde gezersin ya. O dördüncü boyutudur ve aslında bu boyut da zamandır. Yani dışarıdan baktığın zaman algılayamaz, heykel de öyledir. Etrafında dolanma belki yaklaşmak gerekir. Bu da zamanla ilgilidir. Dijital ortam buna yaklaşamayacak belki ama yani şey. Artık heykel, resim gibi bu kadar keskin çizgiler yok zaten. (Cansu, 41, Öğretim Üyesi)

Dijital heykel, sanal heykel gibi tanımlar gördüğümüz gibi halen tartışmalı ve sanatçılar da dahil olmak üzere bu konuda tamamen anlaşmış değildir. Ancak güzel sanatlar fakültesinde bulunan heykel, resim, grafik tasarım gibi bölümlerin birbirinden ayrılması günümüzde aslında imkânsız ve aynı zamanda gereksiz hale geldiğini görüşmecilerin iki grubunda da ortak bir görüş olması dikkat çekicidir. Sanat dalları her zaman birbirinden beslenmiş ve sanatçılara ilham vermiştir. Disiplinlerarasılık ve teknoloji ise günümüzde hayal edebileceğimizden daha da fazlasını sunmaktadır. Örnek verecek olursak eğer, dünyada ikonik diyebileceğimiz heykeller vardır. Bunların arasından Michelangelo'nun Davut'u, Venüs de Milo ve Nefertiti büstü en başta sayacaklarımızın arasında yer alır. Prag Ulusal Galerisi 'nde Geometry tarafından sahnelenen “Touching Masterpieces” sergisinde, bu heykeller görme engelli insanların ilk kez haptik eldiven teknolojisi ile “görebileceği” sanal nesnelere haline getirildi.



**Görsel 44:** Julia Davlatova, 2018: “Touching Masterpieces” sergisinin afişi.

Erişim: 30.04.2022. [papy.org/8g0](http://papy.org/8g0)

Öğretim Görevlisi Esen (40)'in de bahsettiği gibi, sanat dediğimiz şey artık çok bütünlük bir yapıya dönüşmesi beraberinde sorgulanacak yeni birtakım olgular ortaya çıkmaktadır. Bunların başında dijital heykel sanatının ne gibi unsurlar üzerinden değerlendirilmesi gerektiği sorusunun gelmekte olduğunu düşünmekteyim. Yapılan görüşmelerde bu soru ‘Klasik heykel unsurları üzerinden dijital heykeli değerlendirebilir miyiz?’ şekilde sorulmuştur.

Klasik heykel unsurlar üzerinden dijital heykelleri değerlendirmek. Şimdi klasik heykel, yani klasik heykelleri düşünce mesela Rönesans'taki heykelleri düşünelim. Rönesans da sanatçıların atıyorum konuları daha mitolojik. Diyelim daha böyle estetize edilmiş bir güzellik algısından bahsedebilir klasik heykellerde ama dijital heykellerde ben böyle bir kaygımız olduğunu düşünmüyorum. Yani artık bir kere konularımız o kadar geniş bir alan kapsıyor ki daha çeşitlendi klasik dönem algısına göre çok konularımız da temalarımız da çok çeşitlendi. Biliyorum yani bunun üzerinden değerlendirmek elbette ki yanlış olmaz, bir şekilde değerlendirilebilir diye düşünüyorum ama. (Esen, 40, Öğretim Üyesi)

Heykel klasik unsurlar üzerinden bakarsak somut ve üç boyutlu bir nesne olduğunu söyleyebiliriz. Farklı malzemelerin sanatçının başlangıçta zihinsel sonrasında ise fiziksel gücü ile birlikte şekillendiği biçimlendirdiği figüratif bir olgu. Dönemler ve akımlara bağlı olarak güzelliği/çirkinliği yansıtan, doğal veya yapay olguların taklit edilip deforme edilmesinin birer çıktısı. Toplum ile bağ kurarken tarihsel olarak yeniliklere kapalı olma ve tam tersine can atma ikilemi arasında gelip giden yaratıcı öznelerin çekişmesidir. Doğal bir sonucu olarak her dönemde sanatın yok oluşu korkusu sanatçılar ve eleştirmenleri için güncelliğini korumuş bir sorunsaldır.

Dijitalleşme sanatın yok oluşuna sebep olacak korkusu akademide var mıdır? Bunu şöyle cevaplayabilirim. Şimdi nesil farklı her zaman insan olarak sanırım varlığını sürdürecektir nesil çatışması diyelim biz. Buna kuşak çatışması diyelim. Bir şeyleri kabul etmek çok kolay bir şey değil mesela. Biz gençler olarak bunun içerisinde çok rahat yol alabiliyoruz. Çok çabuk kabul edebiliyoruz. (Esen, 40, Öğretim Üyesi)

Esen (40)'in söyledikleri üzerinden yola çıkarsak aslında gündelik hayatımızın her alanı için geçerli sayılabilecek nesil çatışması kavramına odaklanmak gerekir. Teknolojinin hayatın önemli bir parçası olduğu dönemde doğan insanların bu olanaklar ile ilişkilenebilmesi daha kolaydır. Günümüz çocukları konuşmayı öğrenmeden önce telefon ve tabletlerin kullanımını öğrenmekte. Ancak geriye en fazla 40 sene geri gittiğimiz zaman bilgisayarların laboratuvar boyutunda olduğu ve ekranlarının şimdiki televizyondan daha küçük olduğunu görebiliriz. O zamanlar sadece bilim insanların teknolojiye ulaşımın olması durumu bir noktada dijital sanatın ilk adımlarının orada atılması oldukça anlaşılır. Nesil çatışması konusuna geri dönecek olursak, o döneme denk gelen ve günümüzde halen yaratıcı çalışmalarını sürdüren insanların bir nevi kültürel şoka uğradığını varsayabiliriz.

Bu sana kuşakla ilgili bir mevzu ama sanatın içerisinde hep var olan bir yok olma korkusu. Her zaman oldu da 1920'lerde Dadacılar da 'Sanat öldü, yaşasın sanat!' nidaları atıyorlardı. Etrafta fütüristler de onlardan geri kalır değil de dünyayı makineler yönetecek diyordu manifestolarında. Sanatın sonu kavramı boşuna çıkmadı. Sanatın sonundan sonrası bile çıktı, postu çıktı bu hala hem sanatın zaten kendi bünyesi içerisinde olan bir korku aslında bakarsan hani bu sadece akademiye ait bir şey değil. (Esen, 40, Öğretim Üyesi)

Bu tartışmaya ek olarak ise Öğretim Üyesi Bora (38)'nin cevabı ise benim düşünceme göre açıklık getirmektedir. Kimsenin şu an taş yontmuyor yerine herkesin örnek olarak video çekiyor oluşu sanatın yok olmasına sebep olmaz, sanat yine sanattır sadece araç değiştirmiştir. Bu da tam olarak bu bölümde değindiğim uygulamalar kısmı ile bağlantılıdır. Sonuçta dijital olanaklar sanatçılar için başlangıç olarak yeni bir yaratım ya da üretim aracıdır. Burada önemli olan ise bu araçların kullanımı için olan eğitimlerdir. Öğretim Üyesi Kemal (61) ise günümüzde motamot ezbere dayalı eğitim yerine teori ve pratiğin birleştiği eğitim sisteminin uygulanması gerektiğini düşünmektedir.

Öğrenciler ile yapılan mülakatlarda kendi düşünce ifade etme ve yeniliklere olan ilgisinin eğitim süreçleri boyunca dersler ile istedikleri kadar desteklenmediğini belirtmişler. Bu bakımdan özellikle dijital sanat ile ilgilenen öğrencilerin teknik açıdan okulun sunduğu olanakları yeterli ölçüde bulmadıklarını söyleyebiliriz. Öğretim Üyelerin vurguladıkları ise teknik ekipman yetersizliği günümüz ekonomik durumu ile bağlı olduğu ve bu alanda gelişmelerin zaman ile olacağı yönündedir.

İkinci sınıfta klasik eğitim, üçüncü sınıfın yarısından itibaren da birazcık serbest projeler, güncel sanatla ilgili araştırmalara okumalar üzerinden kendi serbest projelerine geçiş sağlanıyor. Dördüncü sınıfta ise tamamen serbest proje üretiyorsun ve bunun yanında da ağaç, taş ve metal derslerinden seçmeli havuzundan alıp kendini geliştiriyorsun. (Alp, 30, 4. sınıf)

Nasıl ki kimya ve biyoloji gibi bölümlerin bulunduğu binalarda deneylerin yapılması için laboratuvarlar varsa veya mühendislik bölümleri için de özel ekipmanların bulunduğu ve teknik desteğin sağlandığı bilgisayar laboratuvarlar olur. Aynı şekilde güzel sanatların olduğu yerde metal, taş ve ağaç atölyeleri olur. Buradaki malzemeler okul tarafından sağlanır ve öğrencilerden bir ücret alınmaz. Bu olanaklara ve genel olarak bölümlerin eğitim müfredatına bağlı olarak da zorunlu ve seçmeli dersler öğrenciler için açılır. Zaman değişmekte ve Güzel Sanatlar fakültesinin ona bağlı olarak yeni teknik olanaklara ihtiyaç doğmaktadır.

Sanat para ile ilişkilidir, buna da asla kimse yok ilişkili değildir diyemez. Sanatın da bir piyasası vardır ve sen bu piyasada sanat yapıyorsan bir şekilde yani para kazanmak zorundasın. Kuralları var, mekanları var, insanları var, koleksiyonerleri var yani para dönüyor hemde büyük büyük paralar dönüyor işin içinde. Dijital sanatla



birlikte peki ne oldu? Bir özgürleşme oldu, bilgiye ulaşım arttı. (Cansu, 41, Öğretim Üyesi)

Sanat dediğimiz olgu insan özünden çıkmaktadır ve insan doğasına aykırı olmasını beklemek anlamlı bir şey değildir. Haliyle sanatçılar için para kazanmak her insan için olduğu gibi geçerlidir. Sanat malzemelerin ve teknolojinin günümüzde piyasaya bağlı olması ise doğal olarak pek çok açıdan sanatı bu sistemin bir parçası haline getirmektedir. Hatta ve hatta öğrenciler ile yapılan mülakatlarda dikkat çeken bir diğer nokta ise yaptıkları çalışmalarından eser diye değil iş diye bahsetmeleridir. Bu bir bakıma aslında ürettikleri sanat eserlerini daha çok bir çıktı olarak görmeleri. Mülakatlar ve sonra yaptığım transkripsiyon sırasında bunun daha çok sanat dünyasına yeni adım atıyor oluşlarından ve sanatlarından para kazanma isteklerinden olduğunu düşündüm. Ancak mülakatlara ek yaptığım araştırmalarda özellikle sanatçılar ile yapılan röportajlarda iş kavramının sanatçılar tarafından kullanıldığını gördüm. Bu noktada yeni nesil sanatçıların piyasa, üretim-tüketim kaygıları ile iç içe olduklarını ve bu yüzden de dile de yansıdığını düşünmekteyim.

Yeni medya ekolojisinin sanatçılar için sunduğu ve bu konu ile yeni bir nefes getirdiği bir diğer önemli olgu özgürlüktür. Dijital teknolojilerin getirdiği özgürlük kavramı ve ortaya çıkardığı sonuçlara bakmadan önce her sanatçının bu olguyu farklı değerlendirdiğini aklımızın bir köşesinde kalması gerektiğini düşünmekteyim. Öğrenciler ile yapılan mülakatlarda dijital teknolojiler üretim açısından büyük bir kolaylık sağlıyor oluşu, hız ve sanatlarını deneyimlenen çevreleri ile daha aktif etkileşim içinde olma durumu bir özgürlük olarak tanımlandı. Walter Benjamin'in 1935 yılında kaleme aldığı "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" makalesinde, 'şimdi ve buradalık' ya da 'bulunduğu yerde biriciklik' özelliğinin, yeniden-üretimle gerçekleştirilemeyecek bir nitelik olduğu savı (Aktaran Torun, 2015, s. 1-3) öğrenciler tarafından eksik olduğu yöndeydi. Heykel sanatında Michelangelo'nun Davudu biriciklik kavramı konuşulduğu zaman örnek olarak verilmekteydi.

Davut 5 metrelik bir heykel onun biricikliği konusunda herkes hemfikir ancak yakın bir zamanda tekrar yapıldı, hatta 3D printerler yardımı ile. Ancak bu orijinal olan Davut'un biricikliği yok eden bir olay olduğunu düşünmüyorum. (Umut, 25, 4. sınıf)

Birçok eserin replikasyonu görmekteyiz tablolar, heykeller hatta ve hatta ünlü mimarların yaptığı binaların bile. Ancak Umut (25)'un bahsettiği gibi orijinal olan eser bu yüzden

kendi değerini kaybetmiyor, eser bittikten sonra sanatçı zaten onunla olan bağı kopardığını ve o eserin artık kendi başına bir olgu olduğunu vurguluyor.

Sanat eserinden beş tane olması bizim orijinal olanına baktığımızda deneyimimizi daha artırıp azaltan bir durum değil. Bunun çok dışında şeyler bunlar. Sadece satış konusunda o açıdan evet belki. Ama bu durumun iyi ya da kötü bir şey olduğunu bile söyleyemezsin. Dijitalleşmenin sanat eserinin biricikliği azaltıyor savı bana yanlış geliyor. Herkes ulaşsın sanata herkes görsün bu sayede daha iyi değil mi? (Emir, 26, 4.sınıf)

Öğretim Üyeleri ile yapılan görüşmelerde da biriciklik kavramının bir bakıma piyasa ile ilgili olduğu görüşü ve heykel sanatının daha zor şartlarda icra edildiği döneme ait olduğu görüşü hakimdi.

Biricik olmak ekstra bir değer olmak değil. Eski zamanlarda bu değer katan bir şeydi evet şartlardan kaynaklı. Ama şu an dönemin gerçekliği ile biriciklik kavramı o kadar önemli değil. Fazlası üretildiğini ve seri üretime dönüştüyse eser değerini neden kaybedesin? (Bora, 38, Öğretim Üyesi)

Yeni medya ekolojisinin içinde izleyici ve sanatçı halen Walter Benjamin'in (1936) bahsettiği aura kavramı ile hareket etmektedir. Yeniden üretim hem sanatçı hem izleyici için iştah açıcı bir etkiye de sahip olabilmekte. Ancak dijital teknolojilerin sunduğu özgürlüklerin içerisinde sanatçıları ilişkilendiği ve bu tezin araştırdığı nokta ise yaratıcılık kavramı ve sanatçıların onunla nasıl ilişkilendiğidir.

### **3.3. YENİ MEDYA EKOLOJİSİNDE YARATICILIK KAVRAMI**

Sanatı ve sanatçıyı içine alan yeni medya ekolojisinin yaratıcılık kavramı ile ilişkilenmeleri de değiştirdiğini görmek mümkündür. Yaratıcı öznenin yarattığı objeler ile kurulan bağ ve algılama biçimleri bu alanın sundukları ile şekillenmektedir. Her ne kadar yaratıcılık kavramı sözlük tanımı olarak fazla değişmiyor olsa da yeni bir semiyotik ilişkinin oluşması söz konusudur. Nasıl ki sanatçı etrafında olan her şeyden etkilenebiliyorsa, küreselleşmenin sunduğu olanaklar bu etkileşimi kat kat artırmaktadır.

Yaratıcılık kavramı ile ilgili öğrenciler ile yapılan mülakatlarda paralel söylemlerine rastlanmıştır. Örneğin Can (26), yaratıcılığın aslında depolanıyor oluşundan bahsederken, üretim için referans noktalarına ihtiyaç duyduğunu söylemekte. Bunun yanında Emir (27) ise başkalarının yaptığı sanat, yazdığı kitap, ürettiği müzikten vb. ne kadar beslenebilirse kendisinin o kadar özgün işler yaratacağına inanmaktadır. Alp (25) de bu iki öğrenciyi destekleyen bir cümle kurmaktadır, yaratıcılığı besleyen her şey olabilmektedir. Öğrenciler yaratıcılığın bir bakıma farkındalık kazanma gibi görmektedir. Farkındalığın gelişmesi için ise her şeyden beslenmek gerektiğine dair ortak görüşe sahiptirler.

Hiçbir şey baştan üretilmiş değil. Biz var olanlara nasıl kullanılmış bakıyoruz? Bu malzeme başka zamanlarda kimler tarafından, nasıl algılanmış diye. Yine biz de atalara dönüyoruz. (Bora, 38, Öğretim Üyesi)

'Yaratıcılık nedir?' sorusuna verilen cevaplar birbirine oldukça benzer olmakla birlikte öğrencilerin yaratıcılığı farkındalık kavramı ile yakın bir ilişki içinde görmesi dikkat çekicidir. Sadece doğuştan gelen bir özellik değil, geliştirilebilen ve beslemesi zorunlu olan bir potansiyel olarak algılanması söz konusu olup belki de demografik özellik olan yaş ile bağlantılı olarak ele alabiliriz. Bu bakımdan yaratıcılığı alternatif düşünce ya da esnek düşünce yapısı ve problem çözme ile ilişkilendirebiliriz. Yaratıcı özne bizlere sunduğu nesnelere tekrar tekrar ele alabilir ancak zaman içerisinde bu nesne sanatçının kendisi gibi mutlak bir değişime uğrayacaktır. Nicolas Bourriaud (2005, s.11)'in 'İlişkisel Estetik' kitabında vurguladığı gibi, her ne olursa olsun, sanatın satranç tahtasında oynanan en hızlı parti, karşılıklı-eylem (interactives), biraradalık ve ilişkisellik kavramlarına bağlı olarak gelişiyor.

Sanatta yaratıcılık bana göre kişinin kendi yaşamıyla çok iyi bir şekilde empati kurup gerçeklikle olan bağını, kendi düşlerinde iyi bir şekilde kurgulamasıyla ortaya çıkabilecek bir şey. Kişinin kendi yaşamında tanıklık ettiği, düşlediği, düşündüğü birçok şeyle ilintili olduğunu düşünüyorum. O yüzden bir şey ortaya koyma yeteneğini o grameri kendine sağlayabiliyorsa, kendi yaşamıyla olan ilişkisini de çok güzel ara ortaya çıkarabilen bir durumdur yaratıcılık bana göre. (Esen, 40, Öğretim Üyesi)

Sanatın kendisi hayat ile sıkı sıkıya bağlıdır haliyle yaratıcılık gibi bir kavramın da hayat ile ilişkili olması oldukça öngörülebilir. Nasıl ki insanlığın ilk dönemlerinde yaşam hayatta kalma ve soyun devamı için örülmüş ise mağara duvarlarına yapılan resimler veya küçük heykelcikler bunu yansıtmaktadır. Bizlere hayatın bir hikayesini anlatan sanat her zaman bulunduğu dönemin izlerinden oluşan ipliklerden dokunmuştur. Günümüz çağı ise Nicolas Bourriaud'un dediği gibi tartışmasız ekran çağıdır. Gündelik yaşamın büyük bir bölümünü ekrana bakarak geçiren insan bu yeni dünyaya kayıtsız kalmaz. Teknoloji ve yeni medya, eski medyadan izole veya izole edilmiş bir kültürel bağlamda yaratılmamış ya da tüketilmemiştir (Bolter ve Grusin, 1999). Tüketim gibi üretimin de bazen sadece bir saat sürdüğü günümüz dünyasında herşeye ulaşımın kolaylık ve hızına alışmak sanatçıyı da etkilemiştir. Cattelan'ın "Comedian" adlı ve aynı zamanda 'duvara bantlanmış muz' olarak tanınan eserini buna bir örnek olarak alabiliriz. 120 bin dolara satılan ve medyada viral olan bu eser aynı zamanda başka bir sanatçı tarafından performansla dönüştürülmüştür. David Datuno'nun muzunu olduğu duvardan söküp yemesi ve aynı zamanda bu kadar pahalıya satılmış olması eserin kendisinin önüne geçmiştir.



**Görsel 45:** Maurizio Cattelan 'Comedian' & David Datuna, Miami Bach'taki Art Basel (2019).

Erişim: 12.05.2022. [papy.org/8fz](https://papy.org/8fz)

Sanat dediğimiz şeyi daha çok zihinlerimizde yaşarken artık hayatımızın bir parçası olmaya başladı ve bu anlamda ben sanal gerçeklik düşüncesinin yaratıcılığı çok farklı boyuta taşıdığını düşünüyorum. (Esen, 40, Öğretim Üyesi)

Sanal gerçekliğin yaratıcılığı farklı boyutlara taşınmasını ele alacak olursak ne gibi örnekler ile karşılaşabileceğimize bakmakta fayda var. Turkcell'in 2016 yılında 19 farklı binaya aynı zamanda 3D Mapping teknolojisi ile görsellerin yansıtılması hem reklam amacı taşıırken hem de o anda orada bulunan insanlar ile etkileşimde bulunması ve

kendine yeni bir alan yaratması söz konusudur. Bunun yanında insanların fotoğraf ve video çekerek çevrimiçi platformlarda paylaşımları dolaylı yoldan da çevrimiçi bir etkileşimi yaratması söz konusudur. Her ne kadar bu proje reklam amaçlı yapılmış olsa da orada rol alan yaratıcı özneler açısından yeni bir deneyim söz konusudur. 4.5G mobil haberleşme teknolojisi olduğu halde onun üzerine düşünmek yaratıcılık kavramını kamçılamış ve bu projede yer alanlara yeni bir bakış açısı ile yaklaşımda bulunmalarına olanak tanımıştır.



**Görsel 46:** Turkcell 4.5 G Lansman Projesi, 2016, İstanbul.

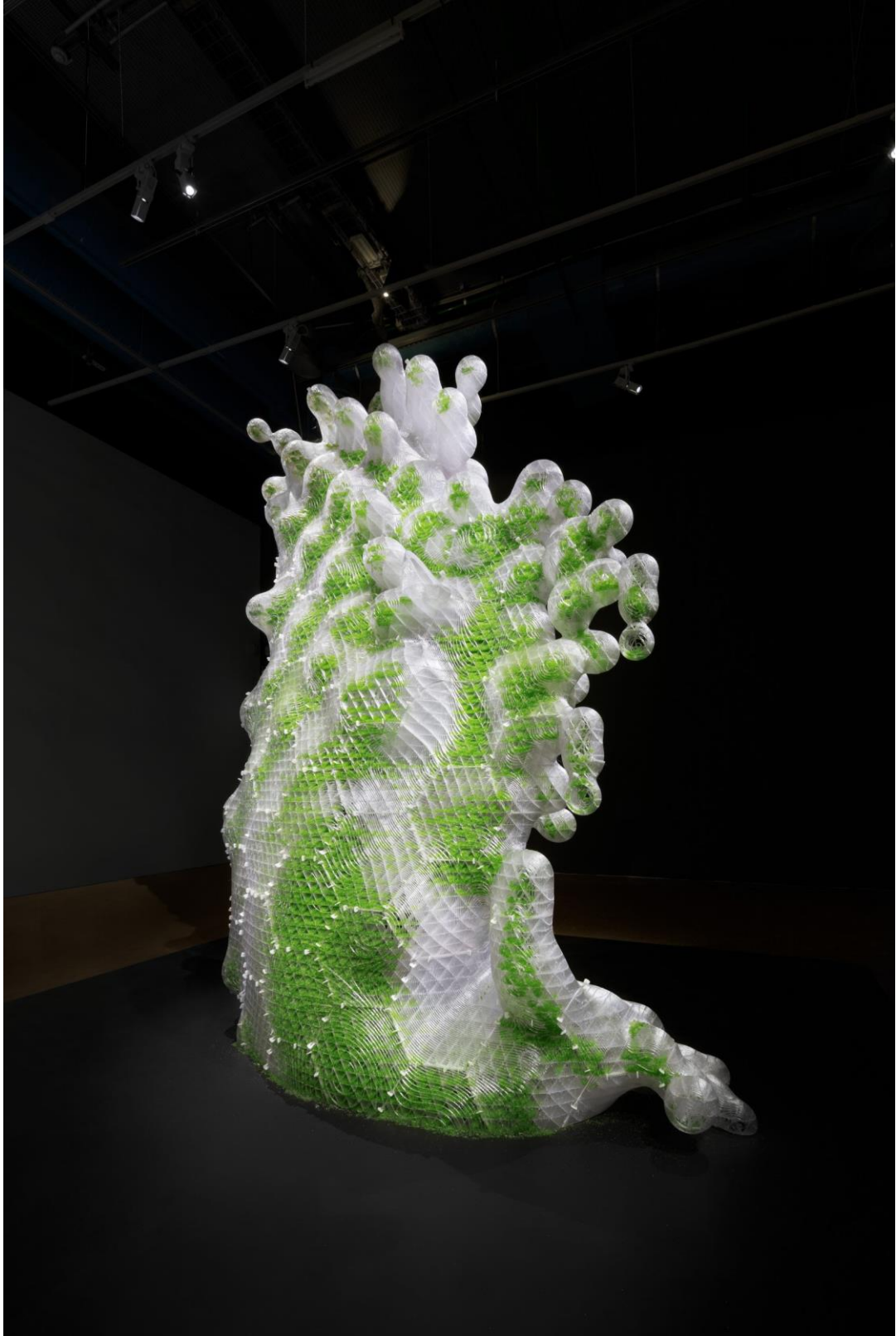
Erişim: 13.05.2022. [paply.org/8fx](http://paply.org/8fx)



**Görsel 47:** Tomáš Libertíny, 2019, Honeycomb Nefertiti Heykeli (Bio Sanat örneği).

Erişim: 13.05.2022. [paply.org/8fw](http://paply.org/8fw)

Yukarıdaki görsel ise Yeni Medya Sanatın bir başka dalı sayılan Bio Sanata aittir. Canlı doku ya da organizmalar, genetik mühendisliği, doku kültürleri ve hatta klonlama teknolojileri kendi içine alan bu sanat bilimin gelişmeleri ve teknolojik olanakları ile çalışmalarını sürdürmektedir. İlginç olan ise bu sanat türünün bazı çalışmaları yenilebilir olmakta böylece deneyimleme türü olarak yeni bir perspektif sunduğunu söylemek mümkün. Bu sanatçıların yaratıcılık süreçlerini düşündüğümüz zaman ise karşımıza yeni bir potansiyel çıkmaktadır. Daha önce bahsettiğim farkındalık kavramı bu sanat dalında canlı doku ve biyoteknoloji gibi bambaşka bir alana odaklanmakta. Honeycomb Nefertiti Heykeli yapımında ise 3D Printerden yararlanarak bir iskelet oluşturmuş. Sonrasında ise canlı arılar tarafından bal peteği formuna dönüşmesini sağlanmıştır. Hem Bio Sanat hem de dijital heykel çalışması şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bir başka örnek ise ecoLogicStudio adında bir oluşum, çevre için hem mimari ve tasarımı hem de biyoteknolojileri birleştirmiştir. Londra'da 2005 yılında Claudia Pasquero ve Marco Poletto tarafından ortaklaşa kuruldu. Çalışmaları büyük bir çeşitlilik göstermekte ve iklim değişikliği konusundaki çağdaş bir arayıştır. Doğaya dayalı tasarımlar ile çözümler üretmeye çalışan bu grubun yaptığı heykeller ise dikkat çekici ve teknoloji ile sanatın hatta bu örneklerde ise doğal bilimlerin de bir arada olduğu işler yapmaktadır.



**Görsel 48:** ecoLogicStudio, 2019, Fransa, H.O.R.T.U.S XL: biyofilik bir mimari cilt.

Erişim: 25.07.2022. [paply.org/8ll](http://paply.org/8ll)



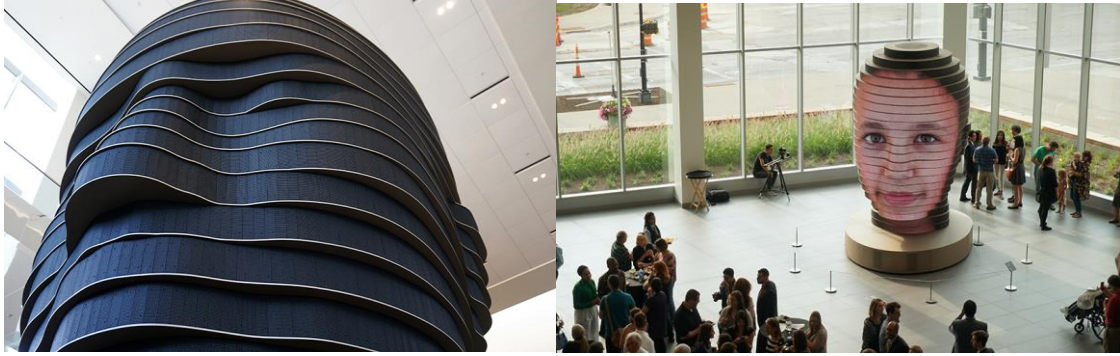
**Görsel 49:** H. Hovagimyan and Peter Sinclair, 1997-2005, iMac Divas.

Erişim: 15.05.2022. [paply.org/8fu](http://paply.org/8fu)

Web tabanlı sanat, robotik ve bilgisayarları uygulamalarına dahil etme fikri İnternet'in doğuşundan kısa bir süre sonra G. H. Hovagimyan ve Peter Sinclair tarafından *iMac Divas* projesine döndürüldü. SoaPOPeras'ları, ilk iMac'leri özel yazılım, ayrıntılı programlama, robotik ve uzaktan kumanda kullanarak pembe dizi kişiliklerine dönüştüren sanatçılar, bilgisayarın işlevini ve simüle edilmiş insan iletişim modelini kullanmışlardır. Makineler, dedikodu için poz vermiş pembe dizi divalarının suretlerine dönüştürülmüş. iMac'lerde, bilgisayarlardan sesli yanıtları tetikleyen anahtar sözcüklere yanıt vermek üzere programlanmış bir yazılım yüklenmişti. Bu proje hakkında düşündüğümüz zaman teknolojilerin ve insanlık ile arasındaki ironik ilişkiyi görmek mümkündür. İnsanlar arasındaki iletişim problemlerine sarkastik bir şekilde yaklaşan sanatçıların yaratım süreçlerinde güncel olandan yararlanması çıplak gözle görülebilir.

Bir başka örnek ise interaktif dijital heykel 'As We Are' projesidir. Dışarıdan bakıldığında sadece çok büyük bir insan kafasının maketi olarak görünebilir. Ancak heykelin asıl kendini gösterdiği nokta ise içinde saklıdır. Ziyaretçiler kendilerini gerçek zamanlı olarak, 3D photobooth teknolojisinden yararlanarak portresini oluşturup DCL, SNA displaylerden oluşan kendi yüz şeklindeki heykel üzerinde görebilirler. Portreler kaydedilmekte ve farklı sıralama ile sürekli olarak yansıtılmaktadır. Amacı insanların toplum ile iletişim kurma olarak açıklanan bu proje beş yıllık bir süre içinde dünya çapında görünürlüğe sahip olma olarak açıklanmıştı. Hatta #AsWeAre şeklinde sosyal medyada arattığımız zaman da bu çalışmanın paylaşımlarını görmek mümkündür. Bu bakımdan heykelin interaktifliği amacına ulaşmış olduğunu söyleyebiliriz.





**Görsel 50:** Matthew Mohr, 2018, As We Are projesi.  
Erişim: 15.05.2022. [paply.org/8ft](http://paply.org/8ft)

Bu örnekleri veriyorum olmamın sebebi ise yaratıcılık kavramının ve sanatçı öznenin özellikle internet sonrası ve teknolojinin her gün biraz daha geliştiği günümüzde nasıl bir etkileşim içinde olduğunu biraz daha nesnel olarak anlatabilmektir. Teknoloji ve dijital kültürün günümüzde multidisipliner bir ortak havuz yaratması var olana daha kolay ulaşmamıza ve algılamamıza yol açmaktadır. Bazı sanatçılar için bu alana katılım nasıl sadece bir gözlemci olmaktan geçiyor ise günümüzde sanatçıların büyük bir bölümü bu olanaklardan yararlanmaktadır. Ancak benim düşünceme göre en önemli nokta olanakların ne kadar geniş olduğunu kavrayabilmek ve fark edebilmekten geçmektedir. Sanatçıların dünyaya kattıkları en önemli şey de budur, yaratıcı kimliğin dışında bir gözün gördüğü halde yanlarından geçip gittiklerini birer başyapıta dönüştürme potansiyelini görebilmektedir.

Artık bizim tartışmamız gereken bence kurallar değil de yaratıcılığın kendisidir sanırım. Farklı bağlamların tartışmamız gerektiğini düşünüyorum. (Esen, 40, Öğretim Üyesi)

Yaratıcılığı etkileyen birçok aspekt vardır. Sadece güzel ya da iyi olarak adlandırdığımız şeyler değil, negatif ve üzücü duyguları uyandıran her şey de yaratıcılığı tetikleyebilme potansiyeline sahiptir. Örneğin çocukluk travması, ölüm veya sarsıcı toplumsal olaylar da dahil olmak üzere farklı sanatçılarda farklı tepkilere yol açmaktadır.

Her açıdan yeni olan yaratıcılığı etkiler. Okuyup, izlemek, görmek, bakmak her alanda ya da dinlemek her anda kendini aslında ne kadar çok besler hem de bu beslediğin alanlar ne kadar çok ise bir sonuca varabiliyorsun. Ben mesela kendi psikolojik olan zorluklardan da besleniyorum, anksiyete gibi. (Deniz, 29, 4. sınıf)

Bütün bunları göz önüne alırsak sanatçının yaratıcılığını beslemek için engin bir olanak okyanusu var diyebiliriz. Yeni medya ekolojisi ise bilinçlerinde yarattıkları imgeleri daha hızlı ve etkili bir şekilde dışarıya vurumlarına olanak tanımaktadır. Yarattıkları eserler ise dijital ortamda kolay ve güvenli bir şekilde saklanabiliyor. Aynı şekilde daha önce üretilmiş sanat eserleri ve sanatçıların yazıp çizdikleri bir mirastır ve günümüzde bu mirasın korunabilirliği, yanıp kül olmayacak ya da daha net olursak fiziksel bir tahribata uğramalarına engel olacak bir dijital bellekten bahsedebiliriz. Sanat ve yaratıcılık birbirlerinin içinden doğan ve beslenen iki olgudur. İkinin ana gayesi ise iz bırakmaktır başka bir şekilde söylersek hatırlamak ve hatırlanmaktır. Bunların yanında biricikliği yıkan çoklu üretim kavramı sanatçılar tarafından bir tehditten ziyade ilham ve yaratıcılığı besleyen bir olgu olarak görülmeye başlanmıştır.

Baktığın zaman müzik daha çoğaltılabilir bir hale geldiği zaman yani kayıt cihazları, ses kayıt cihazları, plaklar, kasetler, şunlar, bunlar onlar çıktığında müzik piyasası rahatladı ve daha çok kişiye ulaştı. Bu yüzden daha çok kişi müzik dinlemeye başladı. Daha çok kişi bu alana yaklaştı. Heykelin de resmin de buna ihtiyacı vardı zaten. Çünkü insanları sanata yakıştıramıyorsunuz. Çoğaltılabilir olması bir bakıma hem sanatçıyı hem de izleyiciyi rahatlatıp birbirine yaklaştırmakta. (Can, 26, Heykel bölümü mezunu/Resim bölümü 1. sınıf)

Kendini izole etmeyi seçmiş olan bir sanatçı bile takdire ihtiyaç duymaktadır. Bu bakımdan sanatçılar pek çok açıdan sosyal karşılıklı etkileşime ihtiyaç duymaktadır. Takdir dediğimiz olguyu ise şöhretten bağımsız olarak ele alacak olursak, yaratılmış olanın izleyici ile paylaşım üzerinden harekete geçmektedir. Burjuva döneminde sanatın yüksek sanat gibi tanımlamalar ile sadece zengin olan kısma hitap etmesi aynı şekilde ulaşılabilirlik açısından kapalı bir döngüde kalması daha önce sıkça bahsettiğimiz bir gerçektir. Ancak günümüzde sanatçı ve yaptıkları ulaşılabilir olmalı. Bu ulaşılabilirlik Banksy gibi personası bakımından gizemini korumak için çabalayabilir ancak sanatı açısından tam tersi geçerlidir.

Yaratıcılık kavramı beraberinde depolama ve beslenme kavramlarını getirir. Yetenek kavramından bağımsız olarak Can (26)'ın dediği gibi referans noktalarına odaklıdır. Bu referans noktaları bulmak ise her sanatçı için farklı bir şey demek. Nasıl ki halen Yunan mitolojisinden etkilenen sanatçılar var ise, Yeni Medya ekolojisinin içinde kendini bulan sanatçılar da var. Yapay zekâ ve Metaverse'in dijital kültürün yeni basamağı olarak gören

sanatçılara ise rastlanmak günümüzde oldukça olağandır. Ancak burada önemli olan nokta ise bu sanatçıların hepsinin sanatı nasıl gördüğüdür.

İnsan var olduğu sürece sanat da var olacaktır. Her dönemde bir 'sanatın sonu' ya da 'sanatın sonunun sonu' gibi ifadeleri görmekteyiz. Günümüzde yapay zekalar da sanat eseri yapıyor ama ben hala insan tarafındayım. Yaratıcılık başka bir şey insan zihni ile alakalı olduğu için bana göre tamamen dijital olması gibi bir durum söz konusu olamaz. Olsa da el emeğinin değeri hiçbir zaman ölmeyecek. Yaratmak bambaşka bir şey. (Özge, 55, Öğretim Üyesi)

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda görüşülen iki grup arasında dikkat çekici verilerin bulunması sonucun daha net olarak ele alınmasının yanında yeni soruların daha net bir şekilde ifade etme yönünde katkı sağlamıştır.

ÖĞRENCİLER İLE YAPILAN MÜLAKATLAR SIRASINDA DİKKAT ÇEKEN VERİLER	ÖĞRETİM GÖREVLERİ İLE YAPILAN MÜLAKATLAR SIRASINDA DİKKAT ÇEKEN VERİLER
Dijital Portföy Olarak Instagram'ın Kullanılması	Öğrencilere Göre Sosyal Medyayı Daha Az ve Görece Verimsiz Kullanımları
Eğitimin Teori Kısımına Çok Fazla Odaklı Oluşundan Rahatsızlıkları	Güzel Sanatların Eğitiminde Bütün Bölümlerin Tek Bir Çatı Altında Toplanması Gerektiği Düşüncesi
'Yaratmak' Kavramı Yerine Daha Çok 'Üretmek' Kavramının Kullanılması	Her Ne Kadar Bütün Öğretim Görevlileri Dijital Teknolojiler ve Yeni Medya Ekolojisine Açık Görüşlü Yaklaşıyor Olsa da, Yaş Bu Alanlar ile İlişkilimleri Konusunda Büyük Bir Etken Olduğu Anlaşılmaktadır
Dijital Teknolojiler ile Üretilen İşlerin Büyük Bir Bölümü Piyasa İşlerinin Olması	

**Tablo 4:** Dikkat Çeken Veriler

Klasik malzemelerin ve teknolojinin de birer medyum olduğunu savunanların yanında, sanatın insan olsa da olmasa da var olacağını söyleyenlerin ortak noktaları sanatın ne olursa olsun hayatta kalacağı yönündedir. Siber uzamda fiziksel teması sanal olarak sağlaması ya da duygusal tasarım çalışmalarının gündeme yoğun olarak gelmesi (Tuğal,

2018, s. 258) sanatçıları bir noktada korkutuyor olsa da yaratıcı öznenin bu korkudan beslenerek hareket etmesi ile sanat kendisine yeni ifade alanları bulacaktır.

## SONUÇ

Dijital çağda yaşamak beraberinde birçok yeniliğe açık olmak ve ayak uydurmaktır. Gündelik pratik ve toplumsal yaşamın temel değerlerini etkileyen elektronik sistemler hayatımızla bütünleşmektedir. Çocukluğumuzda bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz pek çok şey günümüzün olağanı haline gelmiş bulunmaktadır. Sanatın da kendisine bu alanda yer edinmiş olması şaşırtıcı bir durum değildir. Temelinde insan ve iletişime dayalı sanatın, değiştirme ve dönüştürme gücü özellikle günümüzde dikkate alınması gerekir. Dijital sanatın tarihi ışık, ses, fotoğraf, video, pikseller ve algoritmalarla başlarken sanatçılar bu yeni malzeme ve araçlara ile onunla ifade etme pratiğine alışmaları oldukça hızlıdır. Ancak bu serüvenin en etkileyici tarafı ise daha yeni başlıyor oluşudur. Heykel sanatının yeni medya ekolojisinde kendini geliştirmesi, yeni araç kullanımı ile klasik heykel anlayışını birleştirmesi ve daha da önemlisi yeni bir heykel sanatı anlayışını sunmaları kayda değerdir. Nasıl ki ilk insanların kendilerini ifade etme ihtiyaçlarını yaptıkları aletlerin süslemesi ile başladıysa günümüzde aynı ihtiyaçtan yola çıkarak insanlar dijital ortamda gelişmeler kaydetmektedir.

Bu yüksek lisans tezinde çağdaş heykel sanatçılarının Türkiye’de yeni medya teknolojileri ile nasıl ilişkilendikleri ve nasıl anlamlar yüklediklerine odaklanmıştır. Aynı zamanda yaratıcılık kavramının sanatçılar için ne anlama geldiğini ve yeni medya ekolojisinde nasıl şekillendiği anlamaya çalışılmıştır. Neticesinde ortaya çıkan bulgular ile yeni sorular açığa çıkarılmıştır.

Yeni medya teknolojilerin hem tüketici hem de yaratıcı öznelerle sağlamış olduğu personaler konusu bu çalışmanın ana ekseninde olmasa da ortada sorulacak sorular bırakmıştır. Sanatçılar özellikle Instagram gibi sosyal medya platformları hem kendi sanatını satmak hem de aslında kendi personasının da reklamını yapması için kullanmakta. Ancak burada sorulacak başka bir soru ortaya çıkmaktadır satılan nedir, sanatçının personası mı yoksa eserleri mi? Hangisi hangisinin üstünde daha etkin? Bunların yanında bu platformlarda sanat alanında popüler ya da kendi tabiri ile influencer olan her insan sanatçı sayılır mı? Bu noktada sanatçı aslında kim? Dijital teknolojiler yeni bir ifade biçimini sağlarken sunduğu ufuklar aslında birer zorunlu ufuk mu? Tarihte olduğu gibi her dönem kendi kültürel zeminini oluştururken sanatçılar günümüzde teknolojik yakınsama ile birlikte uyum sağlamaya mı çalışmaktadır?

Yeni medya teknolojileri geniş bir yelpazeyi sunarken ve sanatın temel dinamiklerine yenilikler katarken gündelik pratiklerin deęişmesi ile birlikte günümüzde Güzel Sanatlar daha kapsayıcı ve bütünleştirici bir hal almaktadır. Dijital teknolojiler ve yeni medya ekolojisi her ne kadar bazı sanatçılar tarafından halen medyum olarak kabul görmese ve bu sanatı tüketime odaklı bir metaya dönüştürdüğünü iddia etse de bu alan günden güne gelişmeyi devam etmektedir. Heykel sanatının uygulama ve icrasının gelişmesinin yanında yeni bir literatür oluşturulmakta. Aynı zamanda eğitim ve eğitimcilerin de kendini bu yönde geliştirdiğini görmekteyiz.

Güzel sanatların birbirinden beslenerek daha kapsayıcı bir hal almakta ve aynı zamanda başka disiplinlerden da beslenerek yaratılan yeni ifade biçimlerinin ile özgür alanlar keşfetmektedir. Sanatın doğasında olan varlığını sürdürme eğilimi gelecekteki sanatın neliğini adlandırma ve onunla ilişkilenmede sanatçılar için en önemli rehber olurken izleyici özne için yeni deneyimlere yol açacaktır.

## KAYNAKÇA

- Ađluç, L. (2013). Sanat yaratıcılık bağlamında insan ve yaratma güdüsü. *Mediterranean Journal of Humanities*, 3(1), 1-14.
- Altunay A. (1999). Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı. *Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Eskişehir.
- Alp, S. (2018). Heykel ve Malzeme İlişkisi Bağlamında Beton Malzeme. *Ulakbilge*, 6 (28), s.1207-1225.
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: SEL yayınları.
- Arnold D. (2019). *Sanat Hakkında Kısa Bir Kitap*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Artun A. (2014). *Sanat Emeđi: Kültür İşçileri ve Prekarite*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Askerođlu E.D. (2017). Dijitalleşme Sürecinde Dönüşen Kültür ve Yaşam Tarzları: Kuşaklar Üzerine bir Topoloji Araştırması. *Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi*, İstanbul.
- Asuman, S. (2015). *Toplumsal Bellek ve Belgesel Sinema*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ataseven O. (2011) Oluşum Süreci İçinde Türk Heykel Sanatına İlişkin Kısa Bir Deđerlendirme. *Türk Sanatları Araştırmaları Dergisi Sayı 2/Cilt 1* s.126-147.
- Avcı Tuđal S. (2018). 21. Yüzyıl Çađdaş Sanat Önermesi Olarak Peter Greenway'ın Last Supper Dijital Video Enstalasyonu. *Art-Sanat Dergisi*, 5(9), 415-426.
- Avcı Tuđal S. (2018). *Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ayaydın A. (2010). Gotik Sanatına Yirmi Birinci Yüzyıl Perspektifinden Bir Bakış. *EKEV Akademi Dergisi* 14(44), s: 117-125.
- Bakhtin M. (2019). *Sanat ve Sorumluluk: İlk Felsefi Denemeler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Bakkal H. (2019) Günümüz Heykel Sanatında Soyut Form ve Malzeme İlişkisi. *Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.*
- Ballı Ö. (2016). Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhaflık. *Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.*
- Başaran, F. (2010). Yeni İletişim Teknolojileri, Alternatif İletişim Olanakları. *Mülkiye Dergisi*,34 (269), 255-270.
- Başlar, G. (2013). Yeni medyanın gelişimi ve dijitalleşen kapitalizm. *Akademik Bilişim*, 1(1), 823-831.
- Baudrillard J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bolla P. (2020). *Sanat ve Estetik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Benjamin, W. (1936). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. (G. Sarı, Çev.). İstanbul: ZEPLİN Kitap (2015).
- Berger, J. (2015). *Bir Fotoğrafı Anlamak*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Berger J. (2014). *Görme Biçimleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- BE-RH, N. U. R. U. L. L. A. H. (1983). "D" GRUBU.
- Beyaz, G. G. (2016). Nam June Paik ve Onun Tabula Rasa'sı: Video. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 8(29), 1-16.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cumberland, RI: MIT Press.
- Bourse, M., Yücel, H., (2017). *Kültürel Çalışmaları Anlamak*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Boyacı, M. (2021). Fraktal Sanat ve Dile Gelmeyen Sanatçıları. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(1), 295-311.



Boyraz, B., Dolunay, A., (2014). Heykel Sanatında Ön Modelleme Aşaması ve Üç Boyutlu Yazıcı Uygulamaları. *Ulakbilge Dergisi*, 2 (3), 69-80.

Büyükparmaksız M.A. & Okur A. (2021). Sanat Eğitimi Alan Öğrencilerin Yeni Medya Sanatına Yönelik Görüşleri. *EKEV Akademik Dergisi* 25(85), s: 247-264

Cançat, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine... *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* (GSED), 40, 165-178.

Connor, S. (2014). Postmodernist Kültür: Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Çetin, T. (2019). Dijitalleşen Dünyada Tüketim Toplumu ve Resim Sanatı. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(35), 327-334.

Çimen, E. (2007). Bağımsızlık-yaratıcılık-geçim üçgeninde sanatçı. *Sanal Dergisi*: 21-24.

Danto, A.C. (2014). Sanatın Sonundan Sonra: Çağdaş Sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Danto, A.C. (2019). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dede B. (2020). Helenistik Heykel Sanatında İnsan İmgesi. *Ulakbilge*, 48 (2020 Mayıs): s. 570–576. doi: 10.7816/ulakbilge-08-48-07.

Demirci, M.H. (2011). Türkiye’de Heykel Sanatının İdeolojik Bir Araç Olarak Kullanımı. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Hatay.

Demirkalp, M. (2009). Füsun Onur ve Heykel Sanatı. *Sanat Dergisi*, (15), 31-35.

De Roos, H. (2004). The Digital Sculpture Project: Applying 3D Scanning Techniques for the Morphological Comparison of Sculptures. *Linköping University Electronic Press, Computer and Information Science Vol. 9 (2004), No. 2.*

Deuze, M. (2005). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society 22(2), 63-75.*

Dişbudak, G. H. (2019). Teknolojik ve Yapay Malzemelerle Çağdaş Heykel Uygulamaları. *Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.*

Düz, N. (2017). Sanatta özne-nesne ilişkisi ve yaratıcılık. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(2), 28-36.*

Engin, Ü. M. E. R. Bilinçdışının ve Sanatın Sonuna Dair Bir Anlatının Eleştirisi. *Sanat-Tasarım Dergisi, 1(4), 51-58.*

Erdoğan, M. (2015). Küresel çağda çağdaş sanat ve küresel sanat pazarı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.*

Ersoy E. (2019). Heykel Üretim Sürecinde 3D Yazıcılar. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Eycil, A., & Ünzile, U. S. (2019). İslamiyet Öncesi Türk Tarihinde Sanatı Etkileyen Unsurlar. *Asia Minor Studies, 7(1), 81-94.*

Gans, H.J. (2005). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Gay, P. (2007). Modernizm: Sapkınlığın Cazibesi. Baudelaire'den Beckett'e ve Ötesine. İstanbul: Everest Yayınları.

Gere, C. (2002). *Digital Culture.* London: Reaktion Books.

Giray, K., (2000), *Türkiye İş Bankası Resim Koleksiyonu,* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Gómez, B., & Hernando, G. M. (2021). Hybrid Spectators: Meta-Study of a Transmedia Art-Based Research Experience. *Hybrid Spectators: Meta-Study of a Transmedia Art-Based Research Experience*, 41-51.

Göç, S. (2017). *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansıması* Yüksek Lisans Tezi, Anadolu University, Eskişehir.

Gronlund M. (2016). *Contemporary Art and Digital Culture*. London: Routledge.

Groys, B. (2017). *Akıfta İnternet Çağında Sanat*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Güney, E. (2014). Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü. *Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum*.

Hartley, J. (2002). *Communication, Culture and Media Studies*. Abingdon: Routledge.

Hartley, J., Burgess, J., & Bruns, A. (Eds.). (2015). *A companion to new media dynamics*. John Wiley & Sons.

Huntürk, Ö. (2016). *Heykel ve sanat kuramları*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Ikoniadou, E. (2012). A rhythmic time for the digital. *The Senses and Society*, 7(3), 261-275.

Lichty, P. (2008). Why Art in Virtual Worlds?. E-Happenings, Relational Milieux & Second Sculpture" *Magazine électronique du CIAC- CIAC's Electronic Magazine* Page 1 of 10.

Lovejoy M. (2004). *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York: Routledge.

Kang, J. (2015). *Walter Benjamin ve Medya*. İstanbul: Babil Yayınları.

Kırıçoğlu, O. (2009). *Sanat Kültür Yaratıcılık*. Ankara: Pegem A Yayınları.

Kırmızıgül, F.Ç. (2010). Araştırma ve Uygulamalar Sürecinde Heykel ve Yeni Medya İlişkisi. *Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Konak C. (2016) Modern Heykel Sanatında Kinetik Başlangıçlar. *Akademik Sosyal Araştırma Dergisi*, 4(33), s: 378-388.

Korur A. (2008). Cumhuriyet'in İlk On Beş Yılında Türk Resim ve Heykel Sanatı (1923-1938). *Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.*

Koyunoğlu, Ö.E. (2018). Türkiye'de Heykel Sanatının Çağdaşlaşma Süreci 1950-1980. *Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.*

Köksal, M. (2013). Sanat Nesnesinin Estetik Değeri ve Başkalaşımı. *Sanat Dergisi*, 0 (22), 123-134. Erişim: 15.05.2021. [paply.org/8ir](http://paply.org/8ir)

Krauss, R. (2006). *Sculpture in The Expanded Field*. The MIT Press (JSTOR). Erişim:09.07.2021. [paply.org/8ip](http://paply.org/8ip)

Kurakoğlu, E.S., Askeroğlu, D.E. (2018). Dijitalleşmenin Etkisinde Dönüşen Sanat ve Kuşaklar Üzerine Bir Çalışma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (47), 409-426.

Kuspit D. (2018). *Sanatın Sonu*. İstanbul: Metis Yayınları.

Kutup, N. (2010). İnternet ve sanat, yeni medya ve net.art. *Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. Erişim adresi: [paply.org/8iq](http://paply.org/8iq)

Maltaş M. (2019). Rönesans'ta, Matematik İçerikli Yeni Bir Sanat Bağlamında Doğrusal (Lineer) Perspektif. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Yaz/sayı: 44, s.223-238.

Manovich, L. (2001), *The Language of New Media*, MIT Press: Cambridge, Mass.

Mamur N. (2012) Görsel Sanatlar Eğitiminde Nitel Araştırmalar için Bir Doküman: Portfolyo. *Eğitim ve Bilim*, Cilt 37, Sayı 165.

Merdeşe, T. (2017). Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video Alanlar. *Sanatta Yeterlilik Sanat Çalışması Raporu*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Menke C. (2015). *Sanatın Gücü*. Ankara: Hece Yayınları.

Nechvatal J. (2004) Origins of Virtualism: An Interview with Frank Popper. *Art Journal*, 63:1, 62-77, DOI: 10.1080/00043249.2004.10791116. Erişim: 15.07.2021. paply.org/8iy

O'doherty, B. (2010). *Beyaz Küpün İçinde*. Galeri Mekanının İdeolojisi, Sel Yayıncılık, İstanbul.

Olçay S. (2018). Sosyalleşmenin Dijitalleşmesi Olarak Sosyal Medya ve Resimler Arasında Kaybolma Bozukluğu: Photolurking. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi- eJNM*, ISSN: 2548-0200, April 2018 Volume 2 Issue 2, p.90-104.

Öndin N. (2005). Rönesans Döneminde Tinsel Mülkiyet Kavramının Gelişimi ve Sanatçı Hakları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, K 2005 C.3 S. 11 (84-91).

Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi sosyal bilimler dergisi*, 11(1), 323-343.

Özrili, Y. (2021). Olmayan Müze: Kripto Sanat. *Turizm Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-14.

Öztürk Ö.T. (2007). Heykel Çalışmalarının Lisans Düzeyindeki Öğrencilerde Algılama Biçimi. *Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi*, Konya. Erişim: 26.03.2022. paply.org/8iu

Payas, F. (2019). Çağdaş Heykel Sanatında Teknolojinin Kullanımı. *Yüksek Lisans Tezi, Hacı Bayram Veli Üniversitesi*, Ankara.

Boyras, B. ve Dolunay, A. (2014). Heykel Sanatında Ön Modelleme Aşaması ve Üç Boyutlu Yazıcı Uygulamaları. *Ulakbilge*, 2 (3), s.69-80.

Popper F. (1993). The Place of High-Technology Art in the Contemporary Art Scene. *The MIT Press*. Erişim: 24.02.2022. paply.org/8is

Popper F. (2019). Art, Science, Technology. Six Exhibitions 1966–1998. Erişim: 30.03.2021. paply.org/8iv

Popper F. (2007). *From technological to virtual art*. Cambridge: The MIT Press.

Punch, K. F. (2005). *Sosyal arařtırmalara giriş: nicel ve nitel yaklaşımlar*. (D. Bayrak, H.B. Arslan ve Z. Akyüz, Çev.). Ankara: Siyasal Kitabevi. (Orijinal çalışma basım tarihi 1998).

Raitt, B., & Minter, G. (2000). Digital sculpture techniques. *Interactivity Magazine*, 4(5).

Ranciere J. (2010). *Özgürleşen Seyirci*. İstanbul: Metis Yayınları.

Reichle, I., Zwijnenberg, R., & Custance, G. (2009). Art in the age of technoscience: Genetic engineering, robotics, and artificial life in contemporary art. New York: Springer.

Roos H. (2004). The Digital Sculpture Project Applying 3D Scanning Techniques for the Morphological Comparison of Sculptures. *Computer and Information Science* Vol. 9 (2004), No. 2.

Tandırılı, E. (2012). Güncel sanatta sayısal resimsellik. *Ankyra: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3 (2), 157-167.

Taylor, D.G. (2014). *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*. London: Bloomsbury Academic.

Tillander, M. (2011). Creativity, technology, art, and pedagogical practices. *Art Education*, 64(1), 40-46.

Thompson, J.B. (2008). *Medya ve Modernite*. İstanbul: Kırmızı Yayınlar.

Tonkiss, K. (2006). Analysis text and speech: content and discourse analysis. C. Seale, (2nded.). In *Researching Society and Culture*. London: Sage.

Topdemir, H. G. (2012). Leonardo Da Vinci'nin Optik Çalışmaları. *Dört öge*, (2), 37-50.

- Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. *International Multilingual Academic Journal*, 2(1), 1-9.
- Törenli N. (2005). *Yeni medya, yeni iletişim ortamları*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Tribe, M., & Jana, R. (2007, February). New Media Art-Introduction. In *Brown University Wiki: Art, Technology and Culture Colloquium*.
- Turhan, Ö. (2006). Bilgisayar Teknolojilerinin Heykel Sanatına Sağladığı Yeni Olanaklar: Dijital Heykel. *Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul*.
- Sabahat N.S. (2013). Türkiye’de Heykel Bölümlerinde Teknoloji Kullanımının Taş Yontu Eğitimine Etkileri. *Doktora Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun*.
- Satıcı F.K. (1998). Plastik Sanatlar ve Sibernetik. *Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul*.
- Saybaşı N. (2017). Sanat Sahada- Görsel Kültür Çalışmalarında Etnografik Bilgi. İstanbul: Metis Yayınlar.
- Saygın, E. P., & Fındıklı, S. (2021). Tuvalden tuşa: Sanat pazarındaki dijital dönüşümde NFT’lerin rolü. *Business & Management Studies: An International Journal*, 9(4), 1452-1466.
- Smith. P., Riley, A. (2009). *Kültürel Kurama Giriş*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Soykan Ö. (1997). Sanatın Neliği- Sanatçının Kimliği Sorunu. *DergiPark Online Dergi, Felsefe Arşivi* 0(2013). Erişim: 30.03.2021. [paply.org/8iw](http://paply.org/8iw)
- Sözer, Ö. (2019). *Sanat: Görünendeki Görünmeyen*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Stiles, K. (1996). Art and technology. *Theories and documents of contemporary art*, 384-396.

Sunay S. (2012). Erken Hristiyan ve Bizans Sanatında Hale. *EKEV Akademi Dergisi* 16(50). s: 197-213.

Şahin, S. (2015). Dijital Çağ ve Sanatta Yarattığı Dönüşümler. *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Dergisi-Görünüm*, 1(1), 38-49.

Şahiner R. (2020). *Sanatta Post-Nesne ve Post- İnsan*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Şumnu E.A. (2019). Heykelin Dijitalleşmesi ve Heykel Eğitimi İçindeki Yeri. 3. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Bildirileri Kitabı*, Aralık 2018, Bilkent, s: 17-24.

Zolberg, V.L. (2018). *Bir Sanat Sosyolojisi Oluşturmak*. İstanbul: ALFA yayınları.

Eco U. (2004) *Güzelliğin Tarihi*. İstanbul: Doğan Kitap.

Uğurlu, H. (2008). Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların Amacı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 247-262.

Ulus Baker: İnternette Sanat Mümkün Mü? (t.y.). Erişim: 13.02.2021. [paply.org/8ix](http://paply.org/8ix)

Uysal G. "Mağara Sanatı", 5. Ulusal Speleoloji Sempozyumu-Mağara Araştırma Derneği MAD, (2011)

Uzun Aydın, D. (2013). Cumhuriyet dönemine ışık tutan iki heykeltıraş; Mahir Tomruk ve Ali Nijat Sirel. *İstanbul Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 3, s: 1-17.

Uzun, D. (2012). Heykel Sanatının Türk Kültürü İçindeki Yeri ve Yervant Oskan Efendi. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1(1), 279-291.

Ünal, Ü. (2018). Oyun ve Kinetik Heykel Sanatı. *Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi*, Ankara.

Westgeest H. (2016). *Video Art Theory: A Comparative Approach*. John Wiley & Sons, Inc. UK.



- Whitham, G, Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Yağcı, N. (2019). Cumhuriyet Sonrası Türk Heykel Sanatı Eğitimini Etkileyen Faktörler ve Heykel Eğitiminde Soyutlama (İnceleme). *İdil* 60, 1049-1062.
- Yağcı, N. (2017). 1960 Sonrası Türk Heykel Sanatında Form-Malzeme-İfade Bağlamında Uygulamalar. *Sanatta Yeterlilik Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara*.
- Yağmur, Ö. (2018). Toplumsal Bellek Oluşturuda Heykel Sanatı: Kar ve Buzdan Erzurum Kültür Sokağı Örneği. *Kalemişi-Türk Sanatları Dergisi*, 6(12), 139-152.
- Yaşar M. (2006) Tüketim Toplumu ve Sanat İlişkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* www.e-sosder.com ISSN:1304-0278 Bahar-2006 C.5 S.16 (114-121).
- Yavuz, Ö. E. (2021). Heykel sanatında malzemelerin birer söz edimi olarak kuramsallaştırılmasına doğru. *Journal of Arts*, 4(1), 25-36.
- Yeri, H. E. İ. (2018). Heykelin Dijitalleşmesi. 3. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu*, 17.
- Yetişkin E. (2012). *Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir?* İstanbul: Art Unlimited.
- Yılmaz M. (2019). *Heykel: Mekandaki Yumru*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Yorgancıoğlu, P. E. (2016). Alternatif Bir Sanat Arayışı: Happening (Oluşum). *Sanat Dergisi*, (28), 77-94.