



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Resim Anasanat Dalı

BİREYİN EKOLOJİSİ VE SANATSAL GERÇEKLİK

SEMİH ÇINAR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

BİREYİN EKOLOJİSİ VE SANATSAL GERÇEKLİK

SEMİH ÇINAR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2022

BİREYİN EKOLOJİSİ VE SANATSAL GERÇEKLİK

Danışman: Prof. Hüsnü DOKAK

Yazar: Semih ÇINAR

Öz

Teknolojik gelişmeler değişen doğa algısı ile birlikte ikinci doğayı ortaya çıkarmıştır. Toplum değişen çevre ile birlikte dönüşüme uğrar. Bu dönüşüm bireysel dönüşüme de kaynaklık eder. Bu dönüşüm beraberinde ekolojik, toplumsal ve bireysel riskleri de getirir. İkinci doğanın ortaya çıkardığı ve dünyada azımsanmayacak miktarda bulunan atıklar, bireyin de yaşamını doğrudan etkiler. 21. yüzyılda etkinliğini giderek arttıran ekoloji kavramı, bireyin çevre ile ilişkisi üzerinden yorumlanma biçimleri birey-toplum ilişkisini ve birey-mekan ilişkisini merkeze alan bir anlayış ile dönüşüme uğramıştır. Anılarımız ve deneyimlerimiz sonucunda birey-çevre ilişkisi ve bireyin çevre üzerine yapılandığı düşüncelerde değişmektedir. Bireyin algıladığı gerçeklikte aynı doğrultuda değişime uğrar. Bu durum sanatsal yaratıcılık düşünce biçimi ve üzerine kurgulanan düşüncenin harmanlanması ile oluşturulan gerçeklik, sanatsal gerçekliğin ana hatlarını oluşturur. Her bireyin çevresi ve yaşamını oluşturan yapısal farklılıklar yani din, kültür, yaşanılan yer, yaratıcılığın ya da temsilin yani öznel gerçekliğin izdüşümünü oluşturur. Öznel gerçeklik sanatta yaratıcılık olgusunun temellendirildiği ana unsurdur. Dönemsel olarak değişen bu fikirler sanatta da etkisini göstermiştir. Günümüz sanat anlayışının birey ekolojisine yaklaşımı değişen mekan algısı ile öznel bakış açılarını ele alan bireysel deneyimlere odaklanmıştır. Bu çalışmada 21.yüzyılda birey ekolojisi ve gerçeklik ilişkisi, görsel örnekler ve düşünce biçimleri üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Ortaya çıkan bulgular üzerinden, değişen gerçeklik algısının sanatta ve birey üzerinde etkisine ve ne gibi yeniliklere yol açtığına odaklanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, gerçeklik, birey, ekoloji, ikinci doğa, mekan.

INDIVIDUAL ECOLOGY AND ARTISTIC REALITY

Supervisor: Prof. Hüsnü DOKAK

Author: Semih ÇINAR

ABSTRACT

Technological developments have revealed the second nature with the changing perception of nature. Society undergoes transformation with the changing environment. This transformation is also a source of individual transformation. This transformation brings with it ecological, social and individual risks. The wastes produced by the second nature and found in substantial amounts in the world directly affect the life of the individual. The concept of ecology, which has increased its effectiveness in the 21st century, has been transformed with an understanding that centers the individual-society relationship and the individual-space relationship, the way the individual is interpreted through his relationship with the environment. As a result of our memories and experiences, the individual-environment relationship and the individual's thoughts on the environment change. The reality perceived by the individual changes in the same direction. This situation creates the main lines of artistic reality, the reality created by the blending of artistic creativity and thought. Structural differences that make up the environment and life of each individual, namely religion, culture, place of residence, are the projection of creativity or representation, that is, subjective reality. Subjective reality is the main element on which creativity in art is based. These ideas, which change periodically, have also shown their effect in art. The approach of today's art understanding to individual ecology is focused on individual experiences that deal with the changing perception of space and subjective perspectives. In this study, the relationship between individual ecology and reality in the 21st century has been tried to be explained through visual examples and ways of thinking. Based on the findings, it has been focused on the effect of the changing perception of reality on art and on the individual and what innovations it causes.

Keywords: Art, artistic reality, individual, ecology, second nature, space.

TEŐEKKÜR

Tez hazırlama sürecimde bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan, tüm içtenliđiyle desteđini ve ilgisini esirgemeyen danıőmanım Prof. Hüsnü DOKAK'a, bilgi ve tecrübeleriyle tezime katkıda bulunan Prof. Cebrail ÖTGÜN ve Doç. Seval ŐENER'e, deđerli katkılarından dolayı Doç. Lütfi ÖZDEN ve Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖRS'e çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

Öz.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	v
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: TOPLUM VE BİREY EKOLOJİSİ	5
1.1. Toplum Ekolojisi: Ekolojik Dönüşüm	5
1.2. Birey Ekolojisi	16
1.2.1. Ekolojik Risk ve Birey	29
BÖLÜM 2: SANATTA GERÇEKLİK: BİREY-MEKAN	38
2.1. Gerçekliğin Temsili	39
2.2. Öznel Gerçeklik.....	41
2.3. Fotoğraf, kurgu ve Gerçeklik	45
2.4. Deneyimlenen Mekan: Dijital Kurulum ve Simülasyon	49
2.5. Ekoleştirel Bağlamda Bireyin Ekolojisi ve Gerçeklik	55
SONUÇ	74
KAYNAKLAR.....	76
EKLER	80
Etik Beyanı	96
Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu.....	97
Proficiency in Art Originality Report	98
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	99

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Jean François Millet. Sürüsü ile çoban/Shepherdess With her Flock. 1863. (Tuval Üzerine yağlı boya. 36.4x47.5 cm.) Erişim:05.12.2021, shorturl.at/bglsK	8
Görsel 2. H. Setchell after W. Hogarth. Yetimhane/Orphanage. 1833. (Çelik Gravür). Erişim:05.11.2021. shorturl.at/tHI48	9
Görsel 3. Yevgeni Zamyatin. Biz/ We. 1920. (Roman) Erişim:10.19.2021, shorturl.at/dhEZ6	10
Görsel 4. George Orwell. 1984.1948. (Roman) Erişim:10.19.2021, shorturl.at/fmsJ3	10
Görsel 5. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XI/Factory and Shade XI. 2019. (Ağaç Baskı. 100x128 cm.)	14
Görsel 6. Terentius Neo ve Eşi/Terentius Neo and Wife. duvar resmi. M.Ö.50 – 79. (Pompeii.) Erişim:11.11.2021, shorturl.at/kGX14	17
Görsel 7. Limbourg Kardeşler (Herman, Paul ve Jean). Les Très Riches Heures du duc de Berry/ Berry Dükü'nün Très Riches Heures'i (Şubat). 1412-1416. (minyatür, 22.5 x 13.6 cm) shorturl.at/uBLY0	18
Görsel 8. Defoe, The Life and Strange Suprizing Adventures of Robinson Crusoe, 1719. Erişim: 22.12.2021. shorturl.at/dzFIW	19
Görsel 9. Richard Hamilton. Bugünün evlerini bu denli farklı, bu denli cazip kılan nedir? /Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?.1956. (kolaj, 26x25 cm.) Erişim: 02.12.2021, shorturl.at/hvN17	20
Görsel 10. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XXI/Factory and Shade XXI. 2019. (Ağaç Baskı. 100x70 cm)	24
Görsel 11. Peter Weir. Truman Show. 1998 (Film) Erişim: 24.12.2021. shorturl.at/IFYZ1	25
Görsel 12. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge X/Factory and Shade X. 2018. (Ağaç Baskı.100x70 cm)	26
Görsel 13. Tim Noble ve Sue Webster. Kendine Dayatılan Sefalet/ Self Imposed Misery. 2010. (Ahşap merdiven, atılmış ahşap, ışık projektörü. 78.5 x 403.5 x 224 cm) Erişim: 04.01.2022, shorturl.at/uJ139	27

Görsel 14. Çernobil Nükleer Santrali. 1986. (Pripyat) Erişim:01.12.2021, shorturl.at/fBHJ3.....	30
Görsel 15. Semih Çınar. İkinci Doğa No.2/ Second Nature No.2. 2020. (Ağaç Baskı. 30x25 cm.).....	31
Görsel 16. Semih Çınar. İkinci Doğa No.3/ Second Nature No.3. 2020. (Ağaç Baskı. 30x25 cm.).....	31
Görsel 17. Semih Çınar. Atık No.3/ waste No.3. 2018. (Ağaç Baskı.100x70 cm.)	32
Görsel 18. Nicholas Kahn & Richard Selesnick. Persona. 2014, (archival inkjet print, 35" x 35" © 2014, courtesy of the artists. Erişim: 15.12.2021. shorturl.at/anquR.....	33
Görsel 19. Hayden Fowler. Vahşi Çağrı/Call of the Wild. 2007. (Performans) Erişim: 11.12.2021, shorturl.at/mtCP4.....	34
Görsel 20. Hayden Fowler. Vahşi Çağrı/Call of the Wild. 2007. (Performans) Erişim: 11.12.2021, shorturl.at/mtCP4.....	34
Görsel 21. Shelley Reed. Kuş Konseri/ Bird Concert (after Earlom). 2021. (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 167.64 cm x 203.2 cm). Erişim: 11.12.2021, shorturl.at/bfxNR.....	35
Görsel 22. Luzinterruptus. Plastikten Ölüm/Death by Plastic.2019. (Yerleştirme, 5-889x593,2019.) Photography by Melisa Hernández via luzinterruptus. Erişim: 13.1.2021. shorturl.at/pLU48.....	35
Görsel 23. Luzinterruptus. Plastikten Ölüm/Death by Plastic.2019. (Yerleştirme, 5-889x593,2019.) Photography by Melisa Hernández via luzinterruptus. Erişim: 13.1.2021. shorturl.at/wzST0.....	35
Görsel 24. Andrei Tarkovsky. İz Sürücü/Stalker.1979. (Film.) Erişim: 15.11.2021, shorturl.at/gsxK6	43
Görsel 25. Judy Pfaff. Fotoğraf Duvarı ve Hidroza (İkinci Doğa)/ Photowall 1 & Hydroza (Second Nature). 2014. Yerleştirme Erişim: 24.1.2022, shorturl.at/oEFJX	43
Görsel 26. Gerhard Richter. İsimli (16.3.89)/ Untitled (16.3.89). 1989. (Fotograf Üstüne Yağlıboya. 10x14.9 cm.) Erişim:21.11.2021, shorturl.at/sAGRX.....	46
Görsel 27. Semih Çınar. Dijital Dönüşüm/Digital Transformation. 2021. (Dijital NFT. 60x85 cm.).....	47
Görsel 28. Semih Çınar. İkinci Doğa No.3: Yeni Dünya/ Second Nature No.3: New Word. 2021. (Fotograf Üstüne Dijital, 60x85 cm.).....	48

Görsel 29. DiMoDA Dijital Müze. Digital Museum of Digital Art. Image © Alfredo Salazar-Caro and William Robertson, courtesy of DiMoDA. Used here by kind permission. All rights reserved. Erişim: 10.11.2021, shorturl.at/zJPS8	50
Görsel 30. Semih Çınar. Dönüşüm/Transformation. 2021. (Dijital NFT, 60x85 cm)	51
Görsel 31. Marshmallow Laser Feast. Hava Okyanusunda Yaşıyoruz/ We Live In Ocean Of Air. 2018. (Dijital Kurulum.) Erişim: 10.12.2021, shorturl.at/klvN6	51
Görsel 32. Miguel Chevalier. Trans Doğalar/Trans-Natures. 2015. (Video Enstalasyon.) Erişim: 18.01.2019, shorturl.at/juST1	52
Görsel 33. Hans Op de Beeck. Konum (7)/Location (7). 2011. (Enstalasyon, Ses, Işık. 1800 × 500 × 850 cm.) Erişim: 08.12.2021, shorturl.at/pFMW5	53
Görsel 34. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XVIII/Factory and Shade XVIII. 2018. (Ağaç Baskı. 100x70 cm.)	56
Görsel 35. Gordon Matta-Clark, Bronx Katı: Boston Yolu/Bronx Floor: Boston Road, 1972. Image © 2018 The Estate of Gordon Matta-Clark / ADAGP, Paris. Erişim:01.01.2022. shorturl.at/acsAl	56
Görsel 36. Alejandro Duran. Mahfolmuş (Mart, Deniz)/Washed Up. (Mar, Sea). 2013. Erişim:10.12.2021, shorturl.at/biwD8	59
Görsel 37. Mandy Baker. Çorba: Yarı Şeffaf/ Soup: Translucent. 2011.(Foto Manipülasyon) Erişim:10.12.2021, shorturl.at/fzA46	60
Görsel 38. John Hillcoat. Yol/The Road. 2009. (Film.) Erişim: 13.11.2021, shorturl.at/nqzE1	61
Görsel 39. Hayao Miyazaki. Rüzgarlı Vadi/Naussicaa of the Valley of the Wind.1984. (Anime.) Erişim:09.10.2021, shorturl.at/muN03	63
Görsel 40. Roxy Paine. Psilocybe Cubensis Alanı / Psilocybe Cubensis Field. 1997. Yerleştirme. Erişim: 20.01.2022, shorturl.at/ozG78	64
Görsel 41. Roxy Paine. Sahtekar / Impostor. 1999. Yerleştirme. Erişim: 20.01.2022, shorturl.at/IBDJW	64
Görsel 42. Semih Çınar. İkinci Doğa No.2 Yeni Dünya / Second Nature No.2. New World. 2020. (Ağaç Baskı. 56x90 cm.)	65
Görsel 43. José Iranzo Almonacid (Anzo). Tecrit 14/Isolation 14. 1968. (Tuval Üzerine Yağlıboya. 100×100 cm.) Erişim: 07.12.2021, shorturl.at/kFRV5	66
Görsel 44. Ana Mendieta. Yaşam Ağacı/Tree of Life.1976. (Performans) Erişim:07.08.2021, shorturl.at/eCUYZ	67

Görsel 45. Liu Bolin. Şehirde Saklanmak No 95/Hiding In The City No 95,Kömür Yığını/Coal Pile. 8/8. 2010. (Dibond + Acrylic 95 × 120 cm.) Erişim: 10.11.2021, shorturl.at/mtxE4	68
Görsel 46. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XII/Factory and Shade XII. 2019. (Metal Gravür, Aquatint. 95 × 120 cm.).....	69
Görsel 47. Juan Ford. Sen/You. 2018. (Keten Üzerine Yağlıboya, 150x180 cm.) Erişim: 10.10.2021, shorturl.at/rRYZ4	70
Görsel 48. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XV/Factory and Shade XV. 2019. (Ağaç Baskı. 75x102 cm.)	71
Görsel 49. Josef Koudelka. Magnum Fotoğrafları /Magnum Photos. 1999. (Fotoğraf. Slovakya. MacGill Gallery, New York) Erişim: 26.12.2021. shorturl.at/pAJW4	72
Görsel 50. Isaac Cordal. 2019. Ego Anıtları/ Ego Monuments (Resin and wood, 76.2 × 149.9 × 66 cm.) Erişim: 09.12.2021, shorturl.at/hwEFW	72
Görsel 51. Semih Çınar. İkinci Doğa: Yeni Dünya No.3/Second Nature: New World No.3. 2020. (Dijital.100x60 cm.).....	73

GİRİŞ

Doğa kavramı coğrafya, ekoloji, felsefe, fizik ve sanatın konusu haline gelmiş; üzerine birçok araştırmalar yapılmış, halen yapılmakta ve düşünülmektedir. Bilinçli bir aklın oluşturduğu nesnelere dışında canlı ve cansız bütün unsurlar doğanın bir parçasını oluşturmaktadır. Doğa kelime olarak "Kendi kuralları çerçevesinde sürekli gelişen, değişen canlı ve cansız varlıkların hepsi, tabiat, natür." anlamına gelmektedir. (TDK. Erişim: 20.08.2021. <https://sozluk.gov.tr/>)

Evrimsel süreç içerisinde insan ilk olarak doğa karşısında savunmasızdır. Bundan dolayı doğa ile uyum içerisinde yaşama yoluna gitmiştir. Arkaik toplumlarda doğa ile insan ilişkilerinde, modern toplumdakinin aksine insanın doğa üzerinde önemli bir etkisi ve baskısı yoktur. Bu dönemde insanın doğa olaylarını nasıl gerçekleştirdiğine dair bilgisi olmadığından doğadan korkmasına neden olmuştur. Bunun etkisiyle de doğanın kutsallaştırıldığı, totem inançların din ve toplum kuralları haline geldiği söylenebilir (Freud, 1971, s.9).

Neolitik dönemin sonunda ise insanın göçebe hayattan yerleşik yaşama geçmesi ile birlikte tarıma dayalı bir toplum yapısı gelişmiş, bilgi ve teknik birikim artmış, doğaya karşı müdahale edebilmeye ve hakimiyet kurmaya başlamıştır (Özerkmen, 2002, s.170). İngiliz düşünür Francis Bacon'a göre, doğaya karşı egemen olmak için onu çok iyi şekilde anlamamız ve insanın kendi gerçekliği içinde kavrayıp ona yönelik doğru bilgilere ulaşması gerekmektedir. Bu durumu Bacon, şu şekilde açıklar "Bilgi güçtür." Bilgi yoluyla insan hem evreni anlamlandırır ve tanımlar, hem de doğayı egemenliği altına alır ve şekillendirebilme imkanı oluşur. (Yıldırım, 1998, s.15,151). İnsanın belirli bir bilgi birikimine ulaşması ve aynı zamanda elde edilen bilgiler gelecek nesillere doğru bir şekilde aktarılabilen bir sistem oluşturulması, toplumlar arası etkileşimi ve bilgi paylaşımını zorunlu kılar. Bunun sonucunda insan, yerleşik hayata geçerek büyük topluluklar oluşturması, yazının icadı ile de bilginin geliştirilebilmesi, aktarılabilmesi ve uygulanabilmesi, insanın doğaya karşı egemenliğini ilan etmesine kaynaklık etmiştir.

Yerleşik yaşamın başlaması ile birlikte insanın doğada egemen canlı durumuna gelmeye başlaması, nüfusunu arttırması, alet yapabilme-kullanabilme becerisi, çevresinin hızla değişmesine ve bir bilgi birikimi doğrultusunda yeniden şekillendirmesine sebep olmuştur. Bu durum “İkinci doğa” kavramının temellerini oluşturacak bir değişimi ortaya çıkartmıştır. İkinci doğa kavramı, insanın evrim sürecinde alet yapabilme becerisi kazanarak birinci doğanın içinde bulundurduğu nesnelere işleyerek yeni bir doğa algısının ortaya çıkmasıyla oluşmuştur. Çevresini yapısal anlamda değiştiren ve geliştiren insan, doğaya müdahale ederek kendi isteğine göre şekillendirdiği bir ekosistem oluşturur.

Doğadaki her canlı çevresine adapte olmak için dönüşüm geçirir bu durum insanlığın bilişsel devriminin doğal bir dönüşüm olduğu anlamına gelmektedir. Murray Bookchin’e göre “İkinci doğanın birinci doğadaki evrimin sonucu olması ve bu yüzden doğal olarak nitelendirilmesi, ikinci doğanın zorunlu olarak yaratıcı veya evrimsel bir anlamda bütünüyle öz bilinçli olması demek değildir. İkinci doğa, toplum ve insani içsel doğa ile eşanlıdır ve her ikisi de iyi ya da kötü evrim geçirmektedir” (Bookchin,1996, s.51).

Çevre üzerine yapılan birçok felsefi kuramlar ve eleştiriler, temelinde çevre unsurları olan kültürel, ekonomik, siyasal, toplumsal ve bireysel yaşamın ilişkilerini de içerisinde barındırmak zorundadır. Dönemsel olarak değişen bu unsurlar felsefi ve eleştirel düşüncelerdeki çeşitliliği de arttırmaktadır. Bunlardan birkaçı derin ekoloji, eko feminizm ve toplumsal ekoloji gibi yaklaşımlardır. Eko felsefe kavramı ise “doğayla olan ilişkilerimizle ilgili idrakımızı, ekolojik krizin dinamiklerini ve toplumu ekoloji doğrultusunda yeniden inşa etmenin temel ilkelerini içeren kapsamlı yön tayini beyanını temsil eden” bir durum ile açıklanabilir (Kovel, 2005, s.211).

Bireyin ekolojisi açısından bakıldığında algıladığımız çevre, her bireyin öznel gerçekliğinde farklı anlamlara bürünür. Bireyin oluşturduğu ve tanımladığı içsel doğanın varlığı, özgün bir anlam oluşmasını sağlar. Örneğin; Andrew Tarkowski’nin *İz Sürücü/Stalker* filmi bu duruma iyi bir örnektir. Nükleer bir felaketin gerçekleştiği “Bölge” ismindeki alanın gerçekliği her bireyde farklı bir imgeye dönüşür. Karakterlerden biri için kutsal bir alanı temsil ederken diğeri rasyonel bir bakış açısı ile yorumlar. Oluşan farklı bakış açıları, her bireyin yaşadığı çevre ve içsel doğanın

geçirdiği evrimin sonucudur. Her bireye özgü, farklı anlayışlara dönüşen içsel doğa içerisinde öznel gerçekliği de barındırır.

Tez kapsamında içerisinde bulunduğumuz Antroposen çağında yani insani eylemlerin en üst düzeye çıktığı sanayi devrinden başlayıp günümüzde etkisini sürdüren dönemin, dahil olduğum bölümünde bireyin içsel dönüşümüne ve dönemin getirdiği değişimler ile birlikte gerçeklik algısı üzerindeki etkisine odaklanılmıştır. bireyin ekolojisini merkezine koyan bir bakış açısıyla ele alınarak, bireysel deneyimler, gözlemler ve olaylar üzerinden kurgulanmıştır. Oluşturulan bu öznel bakış açısı içerisinde, İkinci doğanın döngüsü ve bireyin yer aldığı mekanın dönüşümü ve bireyi anlamlandıran unsurlar ile birlikte yorumlanmıştır.

İlk bölümde ekolojinin tanımı, birey-toplum, birey-doğa ilişkisine yönelik yaklaşımlar, bireyin ekosisteminde ve kendisinde evrimleşen ya da değişen içsel ve dışsal sebeplere bağlı bir dünyanın oluşmasına kaynaklık eden unsurlar ve toplumda bilişsel dönüşümün ve değişimin bireyin yaratım sürecine etkileri üzerine felsefi düşünce işleyişi araştırılmış, sosyolojik boyutu örnek görseller ve açıklamalar ile ele alınmıştır.

İkinci bölümde, gerçeklik kavramı uzun bir süreçteki dönüşümü kapsar, bireyin gerçekliği ise daha spesifik bir açıdan ele alınmıştır. Öznel ve nesnel gerçeklik kavramlarının günümüzde değişen gerçeklik anlayışı içerisinde var olan yapısı ve sanat ile ilişkisi incelenmiştir. Sanatta çevreyle ilgili yaklaşımlar, birey ekolojisi ve bireyin gerçekliği üzerine örneklendirmeler ile incelemeler yapılmıştır. Aynı zamanda öznel gerçeklik anlayışı, kişisel deneyimlerden yola çıkılarak oluşturulan eserler ile açıklanmaya çalışılmıştır. Sanat ve gerçeklik kavramları üzerinden öznel bakış açısı oluşturulan düşünce ve yorumlara yer verilmiştir.

Fabrika ve Gölge ve *İkinci Doğa* isimli serilerde gerçekleştirilen çalışmalar kişisel deneyimlerden ve gözlemlerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. İki olay üzerinden temellendirilen çalışmalar, öznel bir gerçeklik anlayışı ile dönüşüme uğrayan düşüncelerin temelinde mekan ve birey ilişkisi üzerinden sorgulamalara gidilmiştir. Figürlerin yer aldığı mekanlar genellikle ikinci doğanın bir parçası halini alan endüstriyel mekanlardır. Hem ekolojik çevremizi dönüştüren bir anlayış

çerçevesinde risk toplumunda bireyin çevresi ile ilişkisi üzerine şekillenen kurgular gerçekçi bir yaklaşım ile ele alınmıştır. Bu durum olgusal gerçeklik ile sanatçının öznel gerçekliğin birleşiminden oluşur. Bireyin ekolojisi dönüşüme uğrarken gerçeklikte aynı doğrultuda dönüşüme uğrar ve hiper gerçekliğe dönüşür. Mekanın dönüşümü ve gerçeklik ilişkisi üzerinden kurgulanan dijital çalışmalar ise, dijitalleşen, simüle edilen etkileşimli mekanların bireyin öznel gerçekliği ile algısal gerçekliği üzerinden yeni bir ekoloji anlayışına evrimleşmesi üzerine yaklaşımlardan oluşur.

Uygulama biçimi açısından bakıldığında ağaç baskı tekniği ile oluşturulan çalışmalar anlatımı ile bir tezatlık oluşturuyor gibi görünse de yapım süreci birinci doğanın ikinci doğaya dönüşüm sürecini yansıtır. Her katmanda biraz daha eksilen doğal nesne görselin tamamlanmasını sağlar. Sonuç olarak yok olanın yerine insan eli ile tasarlanmış ve kurgulanmış bir görsel ile karşılaşırız. Adeta teknolojinin gelişim aşamalarına tanıklık eden gittikçe karmaşıklaşan bir mekan ile yüz yüze kalırız.

BÖLÜM 1: TOPLUM VE BİREY EKOLOJİSİ

İnsan kendini çevresi ile tanımlar. Gözümüzü ilk açtığımız andan itibaren merakla çevremizi inceleriz ve onu tanımaya odaklanırsak. İnsanın sosyal bir varlık olması ise onu türü ile yakın ilişkiler kurmaya zorlar. Bu durum ise toplum anlayışını oluşturur. Doğa ile mücadelede toplumun özel bir yeri vardır. Dayanışma bu mücadeleyi kolaylaştırır. Günümüzde ise insan, iç ve dış sebeplerden ötürü birey ön plana çıkmaktadır. Bundan dolayı toplum ve bireyin çevre ile ilişkisi birbirlerinden ayrı bir alanda tanımlanır.

1.1. Toplum Ekolojisi: Ekolojik Dönüşüm

Dünyada düşünebilen ve idrak edebilen tek varlık olan insan, tarihsel süreç içerisinde bulunduğu toplum ile varlığını sürdürmüştür. İnsanın yeryüzünde ilk olarak ortaya çıktığı zamandan başlayan doğa ile mücadelesi, temel ihtiyaçlarına odaklanan bir anlayış ile gelişmiştir. İlk çağlarda küçük toplulukların bir parçası iken nüfusun etkisi ile toplumlar büyümüş, farklı topluluklar kaynaşarak mücadelesine devam etmiştir. Sosyal bir canlı olan insan, aynı zamanda çevresi ile iletişim halinde olan, araştıran ve sorgulayan, çevresine karşı duyarlı bir varlıktır. Yerleşik hayata geçiş ile birlikte tarıma dayalı toplum anlayışı gelişmiş ve topluluklar birbirleri ile ticaret yaparak, savaşarak etkileşim içerisinde bulunmuşlardır. Yerleşik hayat beraberinde yazılı kültürün gelişmesine de olarak sağlamıştır. Ticaret ile birlikte kültür, bilim ve teknik olanakların artmasının ve gelişmesinin önü açılmıştır.

Her ne kadar tarım devriminin avantajları olsa da olumsuz etkilerini savunan araştırmacılar da bir hayli fazladır. Örneğin, Yuval Noah Harari tarım devriminin insanları daha zeki yaptığına dair bir kanıt olmadığını savunur. Avcı toplayıcıların doğanın sırlarına Tarım devriminden önce de ulaştığını avladıkları hayvanlar ve topladıkları bitkiler hakkında detaylı bilgi sahibi olduklarını belirtir ve tarım devriminin avcı toplayıcı yaşam biçiminden daha zor olduğunu belirtir. Bunun en büyük sebebi gıda üretimine paralel olarak, ihtiyacın ve iş gücünün artmasıdır. Hızlı nüfus artışının ve kaynak yetersizliğinin de sebebi tarım devriminin bir sonucudur (Harari, 2016, s.91).

İnsanın mekana bağı ve bağımlı olarak yaşamaya başlaması, belleğinde zaman ile oluşturduğu deneyimler ve bilgi birikimleri ile ortaya çıkan yeni toplumlar ve düzenler, kendisinin sürekli bir değişim içine girmesini sağlamıştır. İlk toplumlardan günümüz teknoloji çağına kadar kendi varlığını çeşitli biçimlerde şekillendirerek kendine en uygun ortamı sağlamayı amaçlamıştır. Teknoloji, ideoloji, din gibi kavramlar üzerine kurulan bu ortamlarda, insanın bu düzen içerisinde çevresinin ve kurmaya çalıştığı ilişkilerin insana ne kadar uygun olduğu ve çevresindeki değişimlere ve dönüşümlere ne kadar ayak uydurabildiği önem açısından en öncelikli durumdur (Aşkaroğlu, 2017, s.73).

Değişimin / dönüşümün kaçınılmazlığı bir gerçektir, ama değişen insan doğası mıdır yoksa, sadece dış koşullar mıdır? Eğer, insan doğasının ilkel zamanlardan günümüze kadar, her an evrildiğini / değiştiğini / dönüştüğünü söylersek, o zaman, eski ile bağımızı tümü ile koparmış ve adına insan dediğimiz varlığı yeniden tanımlamaya ihtiyaç duyar hale geldiğini iddia etmiş oluruz. Öte yandan, değişen insan doğası değil de, salt değerler, yaşam tarzları, normlar, sosyal kurumlar vb. insan ile ilgili ama onun da dışındaki olgular ise, o zaman, değişen dış dünya karşısında değişmeyen insan doğası sıkıntılar çekmekten, kendini uyarlamaya çalışırken, zorluklar yaşamaktan, kimi zaman değişim hızına ayak uyduramamaktan, geri kalmaktan, ötekileşmekten ve yabancılaştırmaktan kurtulamaz (Aşkaroğlu, 2017, s.73).

İçerisinde bulunduğu toplumdaki sürekli değişimlere adapte olmaya çalışan insan, kendisini tekrar tekrar tanımlama amacına girişse de değişimin bir parçası olmaktan kendini alıkoyamaz. Her toplum mevcut alışkanlıklarını, dini unsurlarını, kültürel değerlerini korumaktan geri kalmasa da belirli bir süre sonra değişim varlığını farklı noktalarda gösterir ve toplumdaki değer yargıları dönüşüme uğrar. Fakat bu durum toplumsal yozlaşma ile karıştırılmamalıdır. Bu dönüşüme katkı saylayan en önemli etkenlerden biri de ekolojik çevredir. Çevre, toplumun kültürel ve sosyal yapısını doğrudan etkileyen bir unsurdur. Doğal olaylar, mevsimler, bitki örtüsünün farklılık gösterdiği yerlere göre toplumların yapısı da farklılıklar gösterir. Barındığı evler, tükettiği gıdalar, giyindiği kıyafetler ve birçok unsur insanın ekolojik çevresine, iklim yapısına ve konumuna göre değişime uğrar.

İnanç sistemi de insan-doğa ilişkisi üzerine kurulu bir düşünce yapısıdır. Genel olarak bakıldığında toplumlar varlıklarını sorgulaması ile birlikte, çeşitli nesnelere, canlılara, kavramlara ve düşüncelere kutsallık yüklemişlerdir. Kutsal kabul edilen unsurlar için mabetler yapmışlar ve bu mekanlarda ibadetler ve ayinler yapmışlardır.

Örneğin; doğu toplumlarında kutsal sayılan “Hayat ağacı”, tanrıyı yeryüzünde temsil eder ve ölümsüzlüğün sembolüdür. Bu düşünceden yola çıkarak insan ile tanrının doğa ile bir bağlantı kurduğu inancı yaygın olarak toplumlarda etkisini gösterir. İnançların birçoğunda doğal olaylar ya da doğa kökenli unsurlar kutsal sayılır. Doğaya saygı duymak ve hassas davranmak inançların gerekliliklerinden biridir. Olumsuz hava koşulları, fırtınalar, kuraklıklar tanrının insanlığa karşı cezasıdır. Mezopotamya uygarlıklarında ise doğayı bereket tanrıçası (Kybele) temsil eder. Kadın doğurganlık özelliği bolluk ile ilişkilendirilir ve kutsal sayılır. Genel olarak bakıldığında doğa toplumlar için kutsal sayılabilecek niteliklere sahiptir. Semavi din öğretilerinde ise dünyada her şeyin merkezinde insan vardır. Diğer tüm canlılar insanın hizmetine sunulmuştur. Semavi dinlerdeki yaratılış efsanelerinde insan yüceltilerek insanın dünyadaki diğer canlılara üstün kılındığını ve onlara egemen olması için yaratıldığı belirtilir. Bu anlayışta da tanrı insanları doğanın eliyle cezalandırır. Pompei’deki gibi volkanik bir patlamayla, fırtınalarla, kimi zaman kuraklıklarla insanlığın sınındığı düşünülür ve bu durumların toplumların kendi taşkınlıkları ve tanrıya başkaldırmanın bir karşılığı düşüncesi oluşmuştur. Dünyadaki yaşamın sonunu getirecek tufanlarda yani kıyamet senaryoları da doğa eliyle gerçekleşeceği fikri benimsenir. Bu durumdan dinin kültür üzerinde önemli bir etkisi olduğu sonucuna varılabilir.

Orta çağda ise Hristiyanlık toplumlar üzerinde o kadar baskıcı bir güç haline gelmiştir ki neredeyse tüm Avrupa kilise etkisi altındadır. Toplumsal yaşamı kilise belirler ve bireysel özgürlük anlayışı dinsizlik ile ilişkilendirilip ölüm cezası ile sonuçlandırılabilir. İncil’de bulunan hükümleri referans alarak tartışmak bile suç sayılabilmektedir. Tanrı ile birey arasında kilise yani Papa vardır ve tüm hükümler papanın yetkisi ile verilir ve Papa’nın üstünde bir güç bulunmamaktadır. Bu durum bilim ve sanatta özgürlüğü kısıtlamakta, bireysel düşünceyi de geri plana atmaktadır.

Resim sanatında bireyin keşfi bağlamında büyük kopuşun XV. Yüzyılın birinci yarısında, kuzey Avrupa’da, Flandra, Burgonya ve Fransa’da gerçekleştiği görülür. Bu kopuş Rönesansın ortaya çıkmasına da kaynaklık eder Rönesans kelime anlamı olarak “yeniden doğuş” anlamına gelse de sadece antik sanatın yeniden keşfedilmesi ile kalmaz. Artık bireyin yükselişi önlenemez ve Tanrısal olanın giderek

insanlaştığına tanıklık ederiz (Todorov, Focroulle, Legros, 2012, s.22). 16. Yüzyılda Almanya'da Katolik kilisesine karşı ortaya çıkan Reform hareketi ile birlikte pekişen bireysel düşünce anlayışı 1789 yılında Fransız Devrimine kaynaklık eden en önemli nedenlerden biridir. Fransa'da monarşinin yıkılıp cumhuriyetin kurulması tüm dünyada özgürlük kavramını ana gündem haline getirir. İhtilal ile birlikte özgürlükçü düşünce birçok alanda hızla etkisini göstermiştir.



Görsel 1. Jean François Millet. Sürüsü ile çoban/Shepherdess With her Flock. 1863. (Tuval Üzerine yağlı boya. 36.4x47.5 cm.) Erişim:05.12.2021, shorturl.at/bglsK

Fransız ihtilali ile ortaya çıkan sosyo-kültürel değişimler, icatlar, ekonomik gelişmeler sanatta toplumcu gerçekçi bir anlayışın oluşmasını sağlamış, toplumsal sınıfların ayrışmasını eleştiren, temellerini hayattaki gerçeklikten alan bir anlayış ile ortaya çıkmıştır. Realizmin ortaya çıkmasındaki en önemli etken toplumsal dönüşümdür. Etkisini edebiyatta yoğun bir biçimde gösteren Realizm, görünenin gerçekliği üzerine kurgulanır ve olağanüstü konulara yer vermez. Jean François Millet'in *Sürüsü ile çoban/Shepherdess With her Flock* (Görsel 1) çalışmasında da görüldüğü gibi yaşam içerisinde olan olağan durumları, işçileri, yolcuları pozitivist bir sanat anlayışıyla yansıtır.



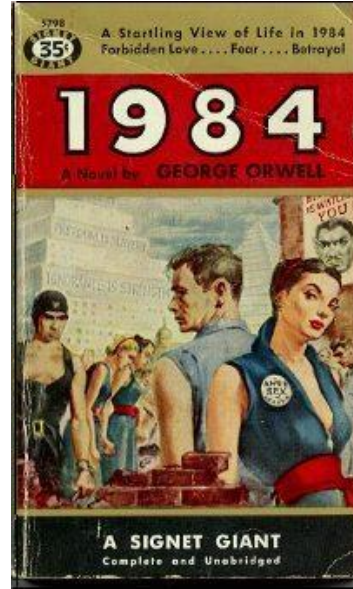
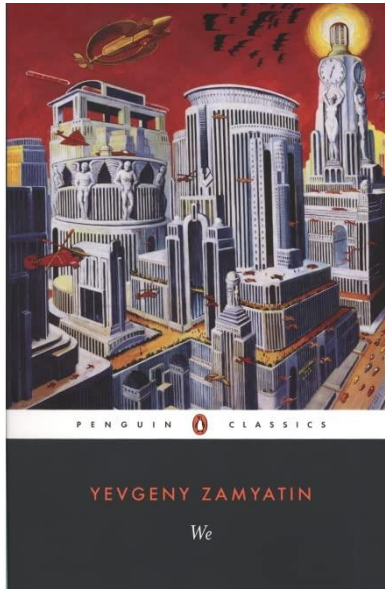
Görsel 2. H. Setchell after W. Hogarth. Yetimhane/Orphanage. 1833. (Çelik Gravür).
Erişim:05.11.2021. shorturl.at/tHI48

16. yüzyılda kapitalizmin, serbest piyasa ekonomisinin ortaya çıkması ile birlikte, sömürüye dayalı bir anlayış ile doğanın yanında insan da sömürülebilir bir unsur haline gelmiştir. 18. ve 19. Yüzyıllarda teknolojik gelişmeler ile birlikte yer altı kaynaklarının önemi giderek artmış, hızlı sanayileşme beraberinde fazla hammadde ve iş gücü gereksinimine ihtiyaç duymuştur. Avrupalı toplumların iş gücü, hammadde ve pazar arayışları dünyada birçok toplumun demografik yapısı üzerinde olumsuz etkiler bırakmıştır. I. Sanayi Devrimi'nin 1760'ta İngiltere de ilk fabrikaların ortaya çıkmaya başlamasıyla iş gücü ihtiyacının artması ve insanın gücünün endüstri sisteminde yoğun bir talep görmesi, beraberinde uzun mesai saatleri, çocuk işçiler (Görsel 2) gibi problemleri ortaya çıkartmıştır.

Sanayileşme beraberinde birçok problemi getirirse de toplumlarda modernizmi benimseyen kesim bir hayli fazladır. Hızlı ulaşım araçları, tüketilebilir ürün çeşitliliği ve günlük yaşamı kolaylaştıracak birçok ürünün ortaya çıkması, insanların refah seviyesini yükseltmiştir. Modernizmin insanlığın geleceği olacağını kabul eden, gelenekleri ve geçmiş değerleri reddeden bir tavırla İtalya'da ortaya çıkan Fütürizm, 20. Yüzyılın başlarından itibaren etkisini resim, müzik, mimarlık gibi birçok alanda

göstermiştir. Fütüristler, makineye ve sanayileşmeye övgüler barındıran, hızın ve seri üretimin desteklendiği metinler ve resimler üretmişlerdir.

Teknolojinin getirdiği yenilikler, toplumun yaşam biçiminde uğrattığı değişiklikler ile hızlı bir dönüşümün içine girilmiştir. Yeniliklerin günlük yaşamda kullanılan nesnelere ulaşım araçlarına, yaşam alanlarından eğlence mekanlarına kadar her alanda etkisini göstermesi, teknolojinin sınırını sorgulamaya gitmiş ve toplum ve yaşam biçimleri üzerine gelecek senaryoları sık telaffuz edilen bir konu olmuştur. Sanatın bütün alanlarında etkisini gösteren modernizm, edebiyatta ve sinemada distopya türünün ortaya çıkmasını sağlamıştır. Distopya, ütopyanın zıttı olarak kullanılan bir kavramdır. Yani Ütopya ideal toplum sistemini ifade ederken kullanılırken distopya olmaması gereken toplum yapısı ile ilişkilendirilir.



Görsel 3. Yevgeni Zamyatin. Biz/ We. 1920. (Roman) Erişim:10.19.2021, shorturl.at/dhEZ6

Görsel 4. George Orwell. 1984.1948. (Roman) Erişim:10.19.2021, shorturl.at/fmsJ3

Edebiyatta George Orwell, Aldous Huxley gibi yazarların da esinlendiği yazar olan Yevgeni Zamyatin'in 1920 yılında yayınlanan *Biz/We* (Görsel 3) isimli romanı konusu bakımından dikkat çekmektedir. Zamyatin'in gözlemleri sonucunda oluşturduğu bu roman totaliter bir sistemi merkeze atan bireysel özgürlüğü kısıtlayan, hatta toplumda bireylerin isimleri numaralar ile belirtilen distopya türünde bir romandır. İnsan doğadan kopmuş benliğinden uzaklaşmıştır. Binalar ve evler tamamen camdan yapılmıştır ve herkes tarafından gözlemlenebilir. Bu durum

George Orwell'in 1948 yılında yazdığı *1984* (Görsel 4) isimli romanda da etkisini gösterir. Romanda toplumu "Büyük Biraderler" isminde bir oluşum yönetir ve bu yönetimin sloganı "Büyük biraderler seni izliyor?" dur. Gözlemek, her an her bireyin baskı altına alınması için sürekli bir izleniyormuş hissiyatını verir ve bu durum romanın genelinde de göze çarpar. Yönetim gerçekleri çarpıtır kendi ideolojisi doğrultusunda kurgusal bir tarih yazar. Güncel haberlere müdahalelerde bulunur ve topluma aktarmak istediği gibi aktarır. Bu durum günümüzde *post-truth* kavramı ile açıklanır. Tamamen algıya ve duygulara yönelik kurgulanmış bir gerçeklik olarak tanımlanabilir. Genel olarak baktığımızda iki romanda da "birey" kavramı ötelenerek "biz" kavramı vardır ve toplumda farklılıklar hoş karşılanmaz kurallara uymayanlar cezalandırılır. Örneklerden yola çıkılarak oluşturulan gelecek senaryoları günümüzdeki toplum yapıları ile benzerlikler göstermektedir. İnsan öznesi içsel olarak bireyselleşirken, algısal bir özgürlük düşüncesi benimsetilir. Toplumsal dönüşümler sadece dış etmenler ile gerçekleşmemektedir. İnsanın dönüşüme uğrattığı ekolojik çevre ve tükettiği unsurlar toplumları radikal dönüşümlere zorlar. Bu dönüşümün sebeplerinden biri de ekolojik kirliliktir.

1960'lı yıllarda endüstrileşmenin ve tüketim ürünlerinin ortaya çıkardığı ekolojik kirlilik, gözle görülür bir biçimde dünyada etkisini göstermiş ve bir sorun olarak dile getirilmeye başlanmıştır. Çevre kirliliği ve doğa tahribatı, oluşturulan ikinci doğanın doğa ile uyum sağlayamadığı yönlerini açığa çıkarmıştır. Bu uyumsuzluğun sonuçları, modern çevrecilik anlayışının şekillenmesine sebep olmuştur. Sanayi devrimi ile oluşturulan büyük sanayi kuruluşları, çeşitli teknoloji marketleri, yeni tüketim nesnelere kentlerin giderek büyümesini sağlamış ve yeni bir ekosistem oluşmasını sağlamıştır. Çevre yapısını değiştirmesinin yanı sıra toplum ve birey yaşamında da köklü değişimlere sebep olmuştur. Ekolojik sorunların temel sebebi toplumsal sorunlardan kaynaklanmasındır. Bu değişimin etkisi modern çevrecilik anlayışını ortaya çıkarmıştır.

Modern çevrecilik anlayışının ilk olarak Rachel Carson'ın 1962 yılında yayınlanan *Sessiz Bahar* kitabının *Yarının Masalı* başlıklı bölümünde ortaya çıktığı kabul edilir. Carson'ın hikayesi, "Bir zamanlar Amerika'nın kalbinde bütün yaşamın çevresiyle ahenk içinde görüldüğü bir kasaba varmış", sözleri ile başlayarak "müreffeh

çiftlikler”, “yeşil tarlalar”, tepelerde uluyan tilkiler, sessiz geyikler, eğrelti otları, yabani çiçekler, “sayısız kuş”, soğuk derelerde dolaşan alabalıklar ve köyden geçen herkese mutluluk veren bir tablo oluşturur (Carson, 2011, s.1). Hikayede anlatılan bu durum insanın doğa ile uyumunu vurgulama amacı ile yazılmıştır. Çok geçmeden insani faaliyetler düzeni yavaş yavaş bozmaya başlar, toplumun üzerine bir huzursuzluk ve uğursuzluk çöker: Sığırlar, koyunlar ve tavuklar esrarengiz hastalıklar ile boğuşup ölürlere, mutluluk yerini yıkım ve felaketlere bırakır (Garrard, 2016, s.13).

Kitapta bu değişimi “hastalık” ve “büyü” gibi hem doğal olan hem doğaüstü güçleri çağrıştıran bir terminoloji ile vurgulanır. En dikkat çekici bölüm ise kuşların sayılarının ciddi şekilde azaldığı bölümdür. “Bir zamanlar sabahları saka kuşları, kedi kuşları, kumrular, alakargalar, çalıkuşlarının şafak korosu ve diğer kuş seslerinin partiyonlarıyla canlanırken, şimdi hiç ses yoktur; sessizlik kaplamıştır tarlaları, ormanları, bataklıkları...” (1999, s.2). Bu açıdan “Sessiz Bahar” başlığı hem daha genel bir çevre felaketini hem de ortadan kaybolan kuş civıltılarına işaret eder. İnsani faaliyetlerin olumsuz sonuçlarına dikkat çeker (Garrard, 2016, s.13).

Yaşamın ekolojik yapısının sanayileşme ile birlikte hızla etkilenmesi, beraberinde bu zamana dek görülmemiş toplumsal dinamiğin harekete geçmesini sağlamıştır. Bu durum sonucunda doğa ile toplum arasındaki ilişki tekrar sorgulanmaya başlanmıştır. Doğa ile toplum arasındaki karşıtlık sona ererek birbirlerinden bağımsız düşünülemez ve anlamlandırılmayacak bir hal almıştır. Çünkü insan doğadan gelen bir varlıktır. 19. Yüzyılda doğa, insan için oluşturulmuş ve onun hükmüne bırakılmış, insana yabancı sayılan bir şey durumundayken bu düşünce sanayi sürecinde geçersiz kılınmıştır. 20. Yüzyılın sonunda ise “doğa”, ne verili bir şey ne de insanın hükmedeceği bir şeydir. Aksine tahribata uğrayan ve tehdit edilen bir unsur haline almıştır. Ulrich Beck’e göre bu durum: “Sanayi üretiminin evrensel dolaşımıyla bütünleşmiş bir doğa tahribatının artık sadece doğa tahribatı olmadığını ve toplumsal, siyasi ve ekonomik dinamiğin içsel bir parçası haline geldiğini gösteriyor.” der. Yani yapılan bu tahribat evrensel anlamda ekonomik, tıbbi, toplumsal çatışmaların önünü açarak yeni tehditlere yani risklere yol açtığını açıkça belirtir (Beck, 2019, s.122,123).

Tam da uygarlığın doğaya yönelik bu tehditlerinin toplumsal, ekonomik ve siyasi sisteme yönelik tehditlere dönüşmesi, bugünün ve geleceğin risk toplumu kavramını haklı çıkararak somut meydan okumadır. Klasik sanayi toplumu kavramı (19. Yüzyıl'daki anlamıyla), doğa ile toplum karşıtlığına dayanırken (sanayi dönemi) risk toplumu kavramı, uygarlıkla bütünleşmiş bir "doğa" anlayışından yola çıkar ve doğanın ihlal edilmesinin metamorfozu, toplumsal alt-sistemler sayesinde gözlemlenir. "İhlalin" buradaki anlamı, gösterildiği gibi sanayileşmiş ikinci doğa koşullarında bilimsel, anti bilimsel ve toplumsal tanımlara tabidir. Bu anlaşmazlık, burada modernleşme risklerinin teşekkülü ve farkındalığını bir rehber olarak kullanarak tasvir edildi. Bu "modernleşme risklerinin" uygarlığa içkin doğa ihlalleri ve tahribatlarının toplumsal olarak benimsendiği kavramsal düzenleme ve kategorik ifadeler oldukları anlamına gelir. Bu çatışma senaryosunda risklerin geçerliliği ve aciliyetine, ayrıca bu risklerin nasıl bastırılacağı ve/veya hangi muameleye tabi tutulacağına dair kararlar verilir. Modernleşme riskleri, bilimselleştirilmiş bir "ikinci ahlak"tır. Sanayinin tükettiği, artık doğa olmayan doğa ihlalleri üzerine pazarlıklar, bu ahlak temelinde toplumsal olarak "meşru" bir şekilde, yani etkin çareler bulma iddiasıyla yürütülür (Beck, 2019, s.122,123).

Ortaya çıkan bu tehditler aynı zamanda toplum üzerinde de etkisini göstermektedir. Toplumsal bütünlüğü ve düzeni sağlamak için toplumdaki dışlanan, kendi ihtiyaçlarını ve bakımını karşılayamayan insanların nitelikleri bir sanayi atığından farksız görülmeye başlanmıştır. Zygmunt Bauman'ın *atık insan* tanımlaması bu durumun sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bir toplum her ne kadar zararlı endüstri atıklarından kurtulmak zorundaysa, "atık insan" sorununa da bir çözüm sağlamak zorundadır. Nüfus fazlası insanlar, mülteciler ve toplum tarafından benimsenmemiş insanlar bu sınıfta yer alır.

Tasarımın olduğu yerde atık vardır. Hiçbir ev, binanın bulunduğu alandaki istenmeyen atıklar temizlenmeden tamamlanmış sayılmaz. İnsan birlikteliği biçimlerinin tasarlanmasında da atık insandır. Tasarımın formatına uymayan, uydurulamayan kimi insanlardır. Ya da tasarımın sağlığını bozan, saydamlığını gölgeleyenlerdir; Kafka'nın yarattığı, ne idüğü belirsiz Odradek ya da kedi-kuzu kırmaları yaratıklar, mutantlar – bizden olan/olmayan kategorileştirmesine meydan okuyan hilkat garibeleri, melezler. Huzurlu, latif bir manzaranın ortasındaki lekeler. Bunlar hatalı varlıklardır, yoklukları ya da yok edilmeleri faydadan başka bir şey sağlamaz, tasarım formatını daha bütünlüklü, uyumlu, güvenli, kendiyle barışık kılar (Bauman, 2021, s.40).

Postmodern dönemde İnsanın da tüketim nesnelere gibi metalaşması, mevcut durumun niteliğini belirtir. Sistemin benimseyebileceği, fiziksel ve maddi imkanlar oluşturabilecek durumda olan bireyler dışındaki insanlar işlevsiz ve önemsiz kabul

edilir. Temeli antik çağa kadar dayanan “hedonist¹” anlayışın yani hazların hayatın temel amacı olarak benimsenmesi fikri üzerine kurulu bir anlayışta şekillenen toplum yapılarında, aynı düşünce üzerine kurulu bir tüketim sistemi oluşturulur. Tüketim toplumlari, insani duyguların geri plana atıldığı onun yerine hazların ve deneyimlerin, yeni olanın yüceltildiği bir yapıyı benimsemiştir. Sunulan ve kullanılan her ürünün yerine yenisi konulmalıdır. Deneyimlenen haz da yeni arayışları beraberinde getirir. Modernizm’de ön plana çıkan emeğin ve işçinin yerini, postmodern süreçte hızlı tüketim ve savurganlık alır. Felix Guattari *üç ekoloji* adlı kitabında bu durumu şöyle açıklar: “Dünya gezegeni teknik-bilimsel şiddetli değişimlerle dolu bir döneme giriyor, buna karşılık eğer bir çözüm getirilemezse sonunda yeryüzünde yaşamın var olmasını tehdit edecek ekolojik dengesizliklerin görüngüsü doğmaktadır. Bu allak bullak olmaya paralel olarak kolektif ve bireysel insani yaşam biçimleri belli bir yozlaşmaya doğru ağır ağır ilerliyor” (Guattari, 2000, s.17).



Görsel 5. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XI/Factory and Shade XI. 2019. (Ağaç Baskı. 100x128 cm.)

¹ Hedonizm, Yunan düşünürlerinden Aristippos ve Epikür tarafından geliştirilen felsefi akımdır. Hedonizm, en üstün iyiliğin haz olduğunu ileri süren öğretilerdir. “Hedone” kavramı eski Yunancada haz ve zevk anlamına gelmektedir. Bu bağlamda da hedonizm, hazcılık olarak Türkçeleştirilmektedir.

Atık insan tanımlaması her ne kadar belirli nitelikteki insanları toplumlardan ayırırsa da mevcut sistem içerisindeki insanın durumu ile karşılaştırıldığında bir ironi ortaya çıkar. Varlığımız bize özgürlüğümüzün ve yaratıcılığımızın sınırlarını kendi irademize bırakmış olsa da, mevcut sistem bize bilinçli ya da bilinçsiz şekilde maruz kaldığımız sınırlandırılmış bir yaşam alanı çizer. Bu anlayış yaş sınırı tanımaksızın mevcut her insanı tüketimin ve üretimin bir parçası haline getirmeye zorlar. Örneğin; dünyada her ne kadar çocuk işçi problemini ortadan kaldırmaya yönelik çalışmalar yapılsa da tam olarak çözüme kavuşturulamamıştır. Unicef'in 2021 yılında yayımladığı rapora göre son dört yılda dünyada çocuk işçilerin sayısı 160 milyona yükselmiştir ve 5-17 yaş arası sağlıklarını ve güvenliklerini tehdit eden ağır işlerde çalışan çocukların sayısı 2016'dan bu yana 6,5 milyon artarak 79 milyona yükselmiştir (Unicef, 2021, shorturl.at/iAH26). *Fabrika ve Gölge XI/Factory and Shade XI* (Görsel 5) adlı çalışma bu düşünce ile yorumlanmıştır. Çocuk silueti, arka planda bulunan yetişkin insanlardan keskin bir biçimde ayrılır. Yetişkinler buldukları ortama yabancılaşmaktan çekmeyen, iş ile meşgul tavırlar sergilerken, çocuk figüründe bir tedirginlik ve korku hakimdir. Adeta çevresini sarmalayan yapı içerisinde kendisine güvenli bir alan bulmaya çalışır. Korunmaya ihtiyaç duyulan bir bireyin tehlike ve riskler ile karşı karşıya bırakılması göze rahatsız edici gelir ve mevcut durumu tüm gerçekliği ile gözler önüne serer. İnsanın iç çatışmalarına ve karamsarlıklarına odaklanır. Üst Üste yığılan yapılar altında bireyin içselleştirdiği tekinsiz mekanın yapaylığını ve içsel ruh halinin dışavurumunu ortaya koymaktadır.

Toplumun psikolojik dönüşümü, ekolojik dönüşüm ile yakın ilişki içerisindedir. İçerisinde bulunduğu topluma ve çevreye uyum sağlamak, insanın sosyal bir varlık olduğu ve benimsediği değerlerin kendi mantık yapısına uygun tercih yapabilmesi diğer canlılardan ayıran en önemli özelliğidir. 21. Yüzyıl toplum yapılarına bakıldığında sosyal insan tanımlaması köklü değişikliklere uğramıştır. Post hümanizm ve transhumanizm gibi kavramların ön plana çıktığı, sosyal medya ve dijital teknolojiler fiziksel mekanın odağından çıkarak kendi sosyal alanını oluşturduğu bir döneme dönüştüğü görülmektedir. Toplum ekolojisi de bu doğrultuda değişime uğrar ve bu anlayış doğrultusunda insanları yeni bir sisteme dahil eder.

1.2. Birey Ekolojisi

1960'lı yıllarda bireylerin birbirleri ve çevreleri ile ilişkisini inceleyen "Autekoloji" (Birey Ekolojisi) kavramı ortaya çıkmıştır (Kışlalıoğlu ve Berkes, 1993, s.34). Birey çevresi ile doğrudan ilişki içerisindedir ve onu değiştirme ve düzenleme yetisine sahiptir. Bunun yanı sıra çevre de insanın yaşantısını şekillendiren unsurları içinde barındırır. Doğal afetler, pandemi salgınları gibi birçok unsur bireyin yaşamında köklü değişimler olmasına neden olabilmektedir. Günümüz yaşamında ikinci doğa bireyin bütün çevresini sarmalayan bir yapıya bürünmüştür ve bu durum birey ile doğa ilişkisini, insanın evrimsel süreç içerisindeki konumunu araştırmaya iten başlıca sebep olmuştur. "Evrime olan sorumluluğu unutturulmuş bir insanlık doğal dünyada rastlantısal ve zararlı olanı azaltacak biçimde, ekolojik açıdan yol göstermek, çeşitliliği arttırmak için evrimsel gelişime usu ve insan ruhunu katan bir sorumluluk- kendi evrimsel mirasına ihanet eden ve türünün farklılığını ve biricikliğini göz ardı eden bir insanlıktır" (Bookchin,1996, s.101).

Birey ekolojisi kavramı bireyselleşme kavramı ile ortaya çıkmış bir kavram değildir ve "bireyselleşme" özellikle bu dönemde ortaya çıkmış ve bu döneme özgü bir kavram değildir. Bireyselleşen yaşam tarzları Rönesans'ta, Orta Çağ'da saray yaşamında, aile yaşamının zayıfladığı ve kırsal alandan kente göçün arttığı 19. ve 20. Yüzyılların başında şehirlerin nüfusunun artarak hızla büyümesinde görmek mümkündür. Günümüzde "bireyselleşme" kavramının son aşaması endüstrileşme ve modernleşme ile mevcut halini almıştır (Beck, 2019, s.193).

Tarihte bireysellik kavramı ise kutsal kişiler ve soylu kişiler üzerinden yorumlanmaktadır. Sıradan halkın yaşamı ve niteliğinin bir önemi yoktur. Yazılı kayıtlarda ve sanatta betimlenen bireyler genellikle soylular ve din adamlarından oluşan kesimden insanlardır. Sadece bu dünya için değil ölümden sonra yaşam için de soyluların gömülme ritüelleri farklıdır ve çeşitli değerli eşyaları ile birlikte gömülür. Halkın yaşamı temel ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik rutin işler ile meşguldür, yaşamları ve gelecekleri tamamen soyluların istekleri doğrultusunda şekillenir. Sümer, Mısır, Babil, Hitit gibi eski uygarlıklardan bize kalan freskler, kabartmalar ve resimlerde dini ayinler, savaşlar ve yöneticilerin yaşamları üzerinden bilgiler elde ederiz. Tarih bilgimiz bu bireylerin verdiği kararlar ve kayıt altına alınan bilgiler

üzerinden yorumlanır. Bu duruma aykırı bir durum sadece Antik Roma döneminde gözlemlenir. Zengin insanlar kendi resimlerini yaptırabilmiş ve kendi yaşamlarını ve zenginliklerini bu şekilde kalıcı hale getirebilmişlerdir.

İnsanlık tarihi boyunca sanatta bireyin kullanımı çeşitli amaçlar doğrultusunda gerçekleşmiştir. Çoğunlukla önemli kişilerin betimlendiği resimler ve heykellerde, kimi zaman kutsal bir kişiliğe atıfta bulunulmuş, kimi zaman ise resmedilen kişi tanrısal bir nitelik ile ilişkilendirilmiştir. Kutsallaştırılan bir birey artık fiziksel gerçeklikler ile ilişkilendirilemeyeceği için, fiziksel gerçekliğinin dışında nitelikler ile betimlenir.

Sanatta gerçek anlamda bireyin birebir tasviri Roma döneminde gerçekleşmiştir. Yazılı kaynaklarda şairlerin, devlet adamlarının, savaşçıların resmedildiğine dair bilgiler mevcuttur. Vezüv yanardağının patlaması ile günümüze ulaşan örneklerden biri Pompei’de varlıklı bir adamın villasının odalarından birinin duvarına resmedilmiş freskodur. Kendisi ve ailesi için yaptırdığı resimde, sanatçı bireyleri gerçek halleri ile betimlemekte ve farklı bir amaca hizmet etmemektedir. M.S I. yüzyıldan günümüze ulaşan bu freskler toplumdaki bireyselleşmeyi açıkça göstermektedir (Todorov, Focroulle, Legros, 2012, s14).



Görsel 6. Terentius Neo ve Eşi/Terentius Neo and Wife. duvar resmi. M.Ö.50 – 79. (Pompeii.)

Erişim:11.11.2021, shorturl.at/kGX14

Fırıncı *Terentius Neo ve Eş'i*'nin (Görsel 6) portrelerinin bulunduğu freskte ifadeler, kıyafetler, objeler tamamen gerçek hallerine uygun biçimde resmedilmiştir. Dönemin sanat anlayışını açık bir biçimde yansıtan fresk, varlıklı insanların bireysel yaşamını sanatçılara kendileri ve yakınları için resmettirebilmesi açısından önemlidir. Freskin gerçekçi resmedilmesi bize tarihsel bir gerçeklik bakışıyla bakmamızı da sağlar. Kullanılan eşyalar, soyluların giydiği kıyafetler dönemin toplum yapısını ve kültürel dokusunu yansıtır. Bu durum bize Hristiyanlık öncesi sanat anlayışını da açık bir biçimde gösterir. Sanatçılar, yapmış oldukları fresklerde hiçbir baskı ve yaptırım altında olmadan sanatın toplum ile ilişkisini, gelişimini ve toplumun sanata bakış açısını yansıtmışlardır.

Hristiyanlığın ortaya çıkması ve Avrupa'da etkisini göstermesi ile birlikte bu durum değişir. Bireysellik sadece tanrıyla bağlantılı bir unsur halini alır. Hristiyanlığın resmi din kabul edilmesi ile birlikte, görsel betimlemeler önemini arttırmıştır. Fakat sanatı okuma yazma bilmeyenler için dini olayları ve kişileri geniş kitlelere tanıtmaya amacı güder. Sanat kilise etkisinde varlığını sürdürür. Din adamları, krallar ve kutsal niteliğe sahip kişilerin betimlemeleri dışında bireysel anlayış reddedilir. Bu durum Orta Çağ'ın sonunda sanatçıların yüzlerini dinden günlük yaşama çevirerek, günlük yaşantıyı yani dünyevi olayları resmetmesi ile son bulur. Kilisenin dine bağlı gerçekliği dışında olan fiziksel gerçeklik önemini artırır.

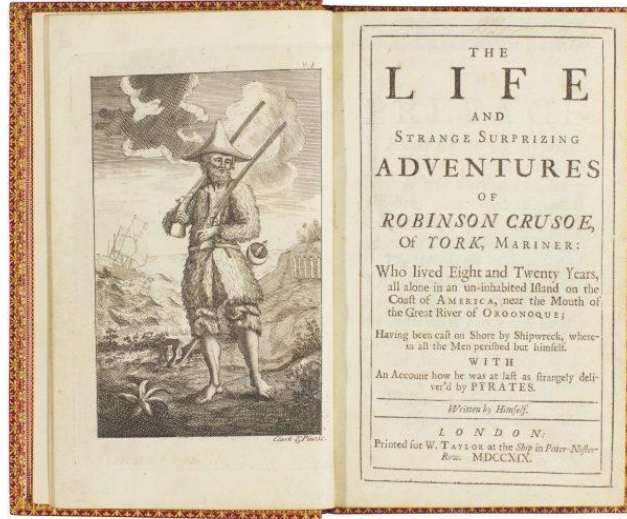


Görsel 7. Limbourg Kardeşler (Herman, Paul ve Jean). Les Très Riches Heures du duc de Berry/ Berry Dükü'nün Très Riches Heures'i (Şubat). 1412-1416. (minyatür, 22.5 x 13.6 cm)

shorturl.at/uBLY0

Resimde bireyi resme dahil etmeye imkan tanıyan dönüşüm ilk olarak kitap bezeme işinde gerçekleşir. Özel kullanıma hitap eden bu sanat anlayışı, geleneksel kurallar karşısında daha büyük bir özgürlük alanına sahiptir. XIV. yüzyıl sonu ve XV. Yüzyıl başlarında yaşamış büyük sanat hamileri arasında bulunan Berry dükü ve yeğeni, Burgonya dükü Philippe ressamalara dünyayı betimlemenin yeni bir yolunu bularak elyazmalarını resmettirirler. (Görsel 7) (Todorov, Focroulle, Legros, 2012, s18).

İlk büyük değişim resimin önceden belirlenmiş ve aktarılması gereken bir anlama bağlı olmaktan çıkarak görüşe hizmet etmeye başlamasıyla gerçekleşir: Resim görüleni gösterir. *Le stres riches heures*'ün takvimi, Şubat ayında ateşin önünde ısınan köylüleri ve karla kaplı evi gösteriyorsa, bunun nedeni köylülerin ya da karın belli bir tanrısal anlamı değil, o ülkede, yılın o döneminde olayların bu şekilde gelişiyor olmasıdır: Resim, olanı göstermektedir (Todorov, Focroulle, Legros, 2012, s18).



Görsel 8. Defoe, The Life and Strange Suprizing Adventures of Robinson Crusoe, 1719. Erişim: 22.12.2021. shorturl.at/dzFIW

Romanda bireyin başlangıcı ilk olarak 1719 yılında yayımlanan Defoe'nin *Robinson Crusoe*'unda (Görsel 8) görülür. Sıradan bir insanın gündelik yaşamını merkeze alan ilk kurmaca öyküdür. Seyahat ettiği geminin kaza geçirmesi ile ıssız bir adaya düşerek yeniden ilkel haline dönen bireyin sadece hayatta kalmak için verdiği mücadeleye odaklanır. Diğer taraftan ise içselleştirilmiş bir bireyselliğin zorunlu ruhsal yalnızlığını yansıtır.

15. Yüzyılda Rönesans ile yaratıcılığın yüceltilmesi bireyin tanrıya eşdeğer görülmeye başlanması, insanın yaşamının hayatın merkezine konumlandırılması ile bireysel düşüncenin önemini de arttırmıştır. Reform hareketi ile birlikte 1789 Fransız ihtilaline kaynaklık eden özgürlükçü düşünce anlayışı toplumsal dönüşümde bir eşik görevi görür. Bu durum bireyin tekrar tanımlanmasına yol açar.

Sanayi devriminin 18. Yüzyılın 2. Yarısı İngiltere’de ortaya çıkması ve Kuzey Avrupa ve Amerika’ya yayılması, ekonomide ve toplum yapısında köklü değişimlere yol açmıştır. Toplum yapısındaki değişimler beraberinde modern yaşamın oluşmasına sebep olmuştur. Seri üretim ürünlerinin pazarlanabilmesi için oluşturulan reklamlar, bu üretim nesnelere kullanmak ve tanıtmak için gerekli unsur haline almıştır. Popüler kültürün oluşmasında ve yayılmasında da reklamın ayrıcalıklı bir yeri vardır. Modern yaşamın ideal yaşam anlayışı olarak benimsenmesi, sanatta da etkisini doğrudan göstermiştir.



Görsel 9. Richard Hamilton. Bugünün evlerini bu denli farklı, bu denli cazip kılan nedir? /Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?.1956. (kolaj, 26x25 cm.) Erişim: 02.12.2021, shorturl.at/hvN17

1950'lerde ortaya çıkan Pop Sanatı, Richard Hamilton'ın *Bu günün evlerini bu denli farklı, bu denli cazip kılan nedir? /Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (Görsel 9) isimli kolaj çalışması ile ortaya çıkmış ve Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Cesar gibi sanatçıların çalışmaları ile popülerliğini arttırmıştır. Pop Sanat değişen toplum yapısını, bireylerin yaşamlarını şekillendiren

teknolojik ürünler, tüketim nesnelere, ideal beden kavramı üzerine insanların günlük yaşamlarını ve kullandıkları popüler imgeleri konu edinen bir anlayış hakimdir. Sanatçılar, sanayileşmiş ve tüketim çılgınlığının hakim olduğu dünyaya karşı alaycı bir tavır sergiler ve bu dünyanın sahip olduğu estetik formlara yoğunlaşır.

Bu nesnelere tüketim malı olarak devirlerini tamamlayıp, artık son derecede yararsız olduklarında, sanki şakaymış gibi yararsızlıklarından, "yoksulluklarından" hatta perişanlıklarından arınıp, hiç beklenmedik bir güzellik yansıtır. Nihayet, bir zamanlar elimizde büyüteçle bir kar tanesinin güzelliğine hayran olmamız gibi, günümüzün gelişmiş elektronik teknikleri de malzemenin derinliklerinde beklenmedik biçim özellikleri bulmamızı sağlar (Eco, 2019, s.409).

Günümüzde birey yaşamı üzerinde etkisi büyük olan teknoloji, beraberinde kendi ahlaki yaptırımlarını da getirir. Toplum ve birey bu buyrukların tamamını ya da bir kısmını kabullenir ve benimser. Yeni ürünler ilk olarak Kafka'nın kendi buluşu olan ve hiçbir işe yaramayan *Odradek* olarak adlandırdığı obje gibi ortaya çıkarılır. Hiçbir ihtiyaca karşılık gelmeyen doğal ve yapay talepleri karşılamayan, tanımlanamayan objelerdir. Sadece teknoloji ihtiyacını gidermek amacıyla ortaya çıkartılan bu ürünler "kullanılabilir hiçbir şeyi kullanmadan bırakma!" mesajı ile üretilmiştir. Bu doğrultuda günümüze kadar üretilen hiçbir silah üretimiyle yetinilmemiş ve etkin bir biçimde kullanılmıştır. İhtiyaç olmadığı halde üretilen bu gibi nesnelere bireysel silahlandırmayı da hızla arttırmıştır (Anders, 2018, s.19-20). Yeniden ve güncellenerek tekrar tekrar insanlığın önüne sunulan bu teknolojiler, daha güçlü donanım en üstün model olarak pazarlanır.

Kullanabileceğimiz teknolojinin üst sınırının kullanım imkanlarımızın çok ötesinde bir donanım ile ortaya çıkartılması söz konusudur. Sunulan ürünün insanın ihtiyaçlarının çok daha fazlası şeklinde ortaya konulması, insanın eksikliğe olan ihtiyaç eksikliğinden kaynaklanmasıdır. Algılara hitap eden bu yöntemler, insana her zaman en iyisini layık görmesi gerektiğini benimsetmeyi amaçlar. Yeni ortaya çıkan her ürün eskisini demode ve geçersiz kılar, hızlı bir biçimde kullanım dışı kalır ve atık halini alır.

Günümüzde toplumlardaki bireylerin, maddi anlamda kendilerinin ayakta kalma koşullarını sağlamaları için kendi hayat planlamalarını ve kendi hayat tarzlarını

oluşturmalarını zorunlu kılmaktadır. Bu durum beraberinde hangi görüşleri benimsemesi açısından farklılıklar gösterebilmektedir. Yani hangi gruba dahil olacağı ve benimseyeceği, sosyal kimliklerini tanımlayacak seçimler yaparak yaşamda yeni risklere kapı açılmaktadır. Bunun sonucunda bireylerin, yaşam stilleri ve biçimlerinin farklılıkları ortaya çıkmaktadır ve geleneksel büyük kitlesel toplumsal sınıflar ve tabakalar geçerliliğini yitirmektedir (Beck, 2019, s.133). Bu değişim toplumdaki üst kültürü de etkiler. Yaşam biçimleri ve toplumsal sınıflandırmadan çok kuşaklar arası bir sınıflandırma yapılmasını zorunlu kılar. Dönemsel olarak ayrıştırılan bu kuşaklar ya kitlesel bir durumun ya da çevresel ve teknolojik dönüşümün etkileri ile ayrıştırılır. Guattari, sanayi-ötesi kapitalizmi, B.D.K (Bütünselleşmiş Dünya Kapitalizmi) olarak tanımlar (Akay, 2002, s.204).

Guattari'ye göre, B.D.K. bir yandan her şeyi atomize ederek tekil boyutuna indirirken, öte yandan tekil olanı nesnelendirerek sistemi bireyde içselleştirmektedir. Kapitalizm doğayı, hatta insanın içindeki doğayı dahi kültürleştirmiş, böylece birey kapitalist sistemin çeşitli mekanlarının kesiştiği bir öge haline gelmiştir. Bu durumda bireyin öznelliğini belirleyen yine sistem olmaktadır. Böylece sanayi-ötesi kapitalizm çağında birey, kendini gerçekleştirmek üzere eylemde olan bir özne değil, kendinde içselleşmiş sistemin dürtülediği, her istediğini yapabilen, ancak istekleri sistem tarafından belirlenen bir öge olmuştur (Akay, 2002, s.205).

Günümüz toplumlarında üretilen bütün bu teknolojik nesnelere, bireyin tüm çevresini sarmalayarak oluşturulan yeni ihtiyaçların karşılığını bulması üzerine kurulmuştur. Bireyin varlığını kabul ettirebilmesi ve sosyal iletişimini sağlayabilmesi için zorunlu birçok unsuru içinde barındıran bu sistem, neredeyse bireyin temel ihtiyaçlarından biri haline gelmiştir. Sonu gelmeyen bu yeni ürünler ihtiyacı karşılamaktan çok ihtiyaç oluşturmaya yönelik bir anlayış ile üretilir (Aşkaroğlu, 2017, s.73). Bu durumun içerisinde birey sürekli bir şeylere yetişememe ve yabancılaşma kaygısı ile hareket eder. Bu döngü içerisinde kendine yetememe korkusu ve adaptasyon sorunu, beraberinde depresyon ve anksiyete gibi psikolojik rahatsızlıkların ortaya çıkmasına sebep olabilir.

Üretim nesnelere pazarlanmasında en önemli etmen reklam kültürüdür. Çevremizi sarmalayan göze hitap eden bir unsur olan reklamlar içinde bulunduğumuz durumu Günther Anders "reklamlar dünyasında var olmak" olarak açıklar. Bireylerin ihtiyaç ve zorlanma arasındaki farkı ayırt edemeyecek hale

gelmesi, ve bu sistem içerisine katılmaya adapte edilmiş ve bu durum misyon haline gelmiştir. Reklama direnme özgürlüğü elinden alınmış bireyler olduğumuzu ve bu yükümlülüğün altında yer aldığımızı vurgular (Anders, 2018, s.204). Reklam kültürü hazlara odaklı bir anlayış ile şekillenir. Bireyler bu durumu bir rahatsızlık olarak görmez ve bu sistemin bir parçası haline gelir ve kabullenir. Kent yapısının görsel kadrajının büyük bir kısmını reklamlar oluşturur. Reklamın uygulandığı toplumun kültür ile yakından ilişkisi vardır. Toplumun kültürü reklamın biçimini, rengini, yani yapısal özelliklerini de belirleyebilir. Aynı reklam farklı toplumlarda aynı etkiyi göstermeyebilir. Fakat bilinçaltımızda yer alan bazı kavramlar ve renkler bütün toplumlarda aynı etkiyi gösterir. Günümüzde bazı firmaların satışlarını arttırmak için "Greenwashing"² olarak adlandırılan yanıltma yöntemi uygulamaktadır. Ürünleri ekoloji dostu gibi göstererek pazarlarken, üretim aşamasında çevreye verdiği zararın miktarı göz önünde bulundurulmaz. Günümüzde reklamın sınırları ve yöntemleri de giderek genişlemektedir. İzlediğimiz filmlerde, kullandığımız uygulamalarda hemen hemen gözümüze hitap eden her alanda reklama rastlarız. Hatta bazı uygulamaları reklamsız olarak kullanmak için ek ücret ödemek zorundayız. Bireylere dayatılan, bilinçaltına sürekli bir tüketim ihtiyacını işleyen bir sisteme dahil edilmesi amaçlanmaktadır. Bu dayatma bireylerin kişisel tercihlerinden çok algılarını değiştirmeye yönelik bir durumdur. Görsele dayalı bir anlayış ile şekillenen pazarlama stratejileri, bireylerin alışkanlıklarını ve davranışlarını gözlemlene yoluyla şekillenir. Algularımıza hitap eden bu yöntemler bizi bir döngünün içine dahil eder ve bizi kendi gerçekliğimizden alıp tasarlanmış ve kurgulanmış bir gerçeklikte var olmaya yöneltir.

² "Yeşil parlaklık" olarak da adlandırılan yeşil yıkama, halkı bir kuruluşun ürünlerinin, amaçlarının ve politikalarının çevre dostu olduğuna ikna etmek için yeşil PR ve yeşil pazarlamanın aldatıcı bir şekilde kullanıldığı bir pazarlama şeklidir.

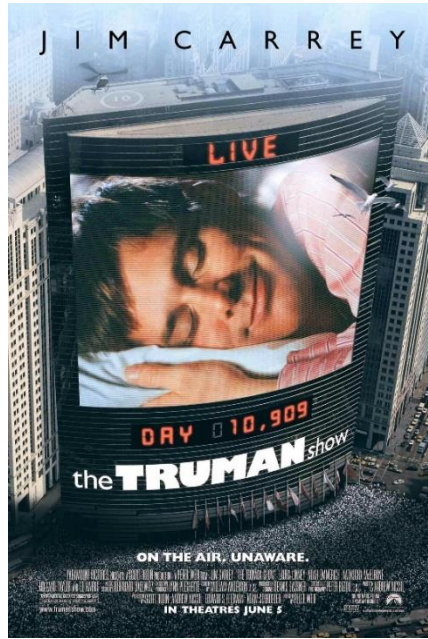


Görsel 10. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XXI/Factory and Shade XXI. 2019. (Ağaç Baskı. 100x70 cm)

Çevremizdeki yapıların çeşitli yerlerine gizlenen kameralar günün her saati belirli açılardan insanları gözler. Bu durum toplumsal düzeni sağlamanın yanında, insanların alışkanlıklarını, rutinlerinin her anını kayda alır. İzleniyor oluşumuz bizim kanıksadığımız bir durum halini almıştır. Salt gerçekliği kayda alan bu cihazlar, aslında kendi ekosistemini oluşturan İkinci Doğa'nın bir parçası olmasının yanı sıra, aynı zamanda mevcut durumu tüm gerçekliğiyle müdahale etmeden kayda alan bir cihazdır. Teknolojik bütün aletlerin ihtiyaç duyduğu enerji, kablolar ya da frekanslar aracılığıyla birbirlerine iletilir. Bütün olarak ele alındığında tüm yeryüzünü saran bir ağ yapısına bürünen bu metal ve plastik yapıdan oluşan kablolar, ekosistemin vazgeçilmez bir nesnesi halini almıştır. Görünen nesnelere yanı sıra göz ile görünmeyen radyo ve uydu frekansları gibi kablosuz cihazlar için gerekli sinyaller sürekli dolaşım içerisinde. Bu durum bir ihtiyacı karşılaması sebebi ile bizleri rahatsız etmez. Tanımladığımız ve benimsediğimiz bir yakınlık kurarız. Çevremizde anlamlandırdığımız birçok şey aynı mantık ile zihnimize yer eder. İşlevsel olan kötü ya da gereksiz değildir. Benimsediğimiz bu durum bizi her zaman doğru düşünce yapısına sahip olduğumuz sonucuna ulaştırmaz. Doğrunun ve yanlışın iç içe geçtiği, gerçeğin sınırlarının şeffaflaştığı bir dönemde birçok şey için doğru olduğu

sonucunu kabullenmek, benimsetilmiş bir gerçekliğinde var olduğu post modern dönemde yararlı bir davranış olmayabilir.

Televizyon, radyo ve internet her zaman yayındadır. Nasıl elektrik kullanılmadığı zaman ortadan kaybolmuyorsa, iletişim araçları da izleyiciler kapama düğmelerine bastıklarında ortadan kaybolmazlar. Bu sürekli mevcudiyet, insan hüneri ve yaratıcılığı sayesinde kurulmakta olan, doğal ve inşa edilmiş yeni bir çevrenin parçasıdır. Bunlar taklit dünyalar değildir. Bunlar dünyanın ta kendisidir. Neyin doğal olduğuyla neyin olmadığı arasındaki ayırım çok şükür gözden kaybolmuş durumda (Burnett, 2012, s.34).



Görsel 11. Peter Weir. Truman Show. 1998 (Film) Erişim: 24.12.2021. shorturl.at/IFYZ1

Bu anlamda *Fabrika ve Gölge XXI/Factory and Shade XXI* (Görsel 10) adlı çalışma Jean-François Millet'in *Sürüsü ile Çoban/Shepherdess With her Flock* (Görsel 1) isimli çalışması ile karşılaştırıldığında, iki uygulama da döneminin günlük yaşamın rutin durumları üzerine kurgulandığı görülmektedir. Millet' in çalışması birinci doğada kurgulanırken *Fabrika ve Gölge XXI/Factory and Shade* (Görsel 10) çalışması ikinci doğada kurgulanmıştır. Gözlenen sürü üzerinde bir denetleyen unsur olarak bulunan çobanın yerini ikinci doğada kameralar alır. Bu durum bize Peter Weir'in yönettiği 1998 yapımı *Truman Show* (Görsel 11) filmini hatırlatır. Oluşturulan kurgusal bir adada yaşamını geçiren ve 24 saat canlı yayınlanan bir programın içerisinde yer alan Truman Burbank'ın gerçek sandığı kurgusal dünyadan kurtulma serüvenini anlatır. Platon'un *Mağara Alegoris'i*ni de akla getiren

Truman Show bize Orwell'in *1984* ve Zamyatin'in *Biz* romanlarına benzer. Sürekli denetim altında ve kurgulanmış bir gerçeklikte varlığını sürdüren bireylerin ruhsal durumuna ve dönüşümüne odaklanır. Aynı zamanda film modern yaşamın eleştirisi niteliğindedir ve yapaylık hayatın tamamını kapsamıştır.

İnsan çağında bireyin bilinçaltını temsil eden silüet, bir metafor olarak benlik bilinci üzerinde kurgulanır. Pascal, içerisinde bulunduğumuz dünyanın gereklilikleri ve baskısı altında kaldığımızı, kendi içimize bakmaktan ve durumumuz ile yüz yüze gelmekten kaçındığımız bir koşuşturmanın içerisinde yaşadığımızı belirtir (Bauman, 2021, s.54).

“Modern olmak, bizlere serüven, güç, coşku, gelişme, kendimizi ve dünyayı dönüştürme olanakları vaat eden; ama bir yandan da sahip olduğumuz her şeyi, bildiğimiz her şeyi, olduğumuz her şeyi yok etmekle tehdit eden bir ortamda bulmaktır kendimizi. ... Bizleri sürekli parçalanma ve yenilenmenin, mücadele ve çelişkinin, belirsizlik ve acının girdabına sürükler” (Berman, 2004. s27).



Görsel 12. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge X/Factory and Shade X. 2018. (Ağaç Baskı.100x70 cm)

Yaşadığımız çevrede bulunan ikinci doğanın mekanları genellikle soluk tonlarda ve büyük metal yığınları ve beton bloklarından oluşan yapılardır. Bu yapılar işlevleri bakımından birbirlerinden ayrışır. Yatay ve dikey unsurlar birbirleri ile yapısal bir

bütünlük oluşturur. *Fabrika ve Gölge X/Factory and Shade X* (Görsel 12) adlı uygulamada plastik, beton ve metallere oluşan mekanda, metalin küflenme etkisini vurgulamak amacıyla kahverengi tonlarında renkler seçilmiştir. Çalışmada yer alan figür en belirgin tonda resmedilmiştir. Mekânı fiziksel bir güçle taşıyan, ama kimliksiz bir durumda olan varlığını mekânı adanmış durumdadır. Seri üretim nesnelerini üretmede en önemli unsur ve iş gücü olan insanı temsil eder. Tüketim toplumlarında bireyin içerisinde bulunduğu durumu gerçekçi bir biçimde yansıtır. Müşterisinin de kendisi olması insanı bu sistemin merkezinde yer almasını sağlar. Renk ve form arasındaki ilişkiden de anlaşılacağı gibi, çürüme ve paslanma ikinci doğanın ekosisteminde gerçekleşen rutin olgulardır. Doğanın ikinci doğa ile mücadelesinin bir sonucudur.



Görsel 13. Tim Noble ve Sue Webster. *Kendine Dayatılan Sefalet/ Self Imposed Misery*. 2010. (Ahşap merdiven, atılmış ahşap, ışık projektörü. 78.5 x 403.5 x 224 cm) Erişim: 04.01.2022, shorturl.at/uJ139

Tasarımın olduğu yerde atık da vardır diyen Bauman'ın düşüncesi ile Guattari'nin ekolojik kirliliğin bireysel yaşamı yozlaştırdığına yönelik düşüncelerinin bütüncül yaklaşımı ile ortaya konulan *Fabrika ve Gölge X/Factory and Shade X* (Görsel 12) çalışması aynı düşünce doğrultusunda yorumlanmış Tim Noble ve Sue Webster' in *Kendine Dayatılan Sefalet/Self Imposed Misery* (Görsel 13) adlı çalışmasında ise anlamsız atıklar bir araya getirilerek oluşturulan insan silüetleri iki boyutlu bir düzleme yansıtılır. *Fabrika ve Gölge X* çalışmasında ise bu silüete işlevsel bir nitelik kazandırılır odak noktası süreci gösterme gereği duymaz ve sonuca odaklanır. Her ne kadar bir yansımayı görüyor olsak dahi bireyin benliğini ve gerçekliğini silüet oluşturur. Birey imgesi silüet ile bütünleşmiştir ve bir gölge olarak zihinde yer etmez.

Günümüz toplumlarında birey merkezli anlayışın benimsenmesi, teknolojik gelişmelerin de bu kavram doğrultusunda gelişmesi, bireyin sosyal yaşamını etkileyecek devrimsel yeniliklere yol açmıştır. Teknolojinin oluşturduğu imkanlar, günlük ve sosyal yaşamımıza doğrudan etki eder. Sanal olarak programlanabilen ve sanal gerçeklik cihazları yoluyla etkileşime girilebilen bir dünya oluşturmayı amaçlayan sanal dünyada, bireylerin kendilerine oluşturdukları avatarlar ile sanal gerçeklikte çeşitli aktiviteler gerçekleştirebilir, sosyalleşebilir ve çalışma ortamını bu dünyaya aktarabilir. Fiziksel dünya deneyimlerini hatta daha fazlasını, dijital dünyaya aktarabilen bir sistem geliştirilmektedir. Toplum yapısındaki değişimler, dijital dünyanın içerisinde barındırdığı sosyal medya, çevrimiçi içerikler ve aktiviteler fiziksel risklerin yanında bireyde psikolojik değişimlere de sebep olmaktadır. Bireyin sosyalleşme ortamının fiziksel ortamdan dijital ortama dönüşmesi beraberinde yeni risklere de yol açar. Tamamen algılara dayanan dijital dünya fiziksel gerçekliği geri plana iter. Bu durum algılanan dünyanın zihnimizde oluşturduğu imgeleri değişime uğratar ve duygularımızı dönüştürür. Bize kurgusal bir gerçeklik sunan sanal dünya her ne kadar özgürlük sınırlarını zorluyor gibi görünse de fiziksel dünyadan da bir o kadar uzaklaştırır ve bireyleri mekanikleştirir.

Genel olarak bakıldığında insanlık mutluluğu hazlar ile ilişkilendirmiştir, çevremizi saran geçici hazlar geçici mutluluklar getirir. Fakat insanlık sürekli hazları deneyimleyerek normal hale getirdiği mevcut geçici hazlar yeterli gelmeyecektir. Bu durumda insanlığın yapabileceği biyokimyasını değiştirerek zihni ve bedenleri yeniden yaratması gerekmektedir.

Hazzın ve ölümsüzlüğün peşinde koşan insanlık, sahiden de tanrılar katına yükselmeye çalışıyor. Sadece ilahi olduğu için değil, yaşlılık ve ıstırapın üstesinden gelebilmesi, biyolojik temelleri üzerinde tanrısal bir kontrol edinmesini gerektirdiği için. Ölümü ve acıyı sistemimizden çıkarabilecek güce sahip olduğumuzda organlarımızı, duygularımızı ve zekamızı da binlerce farklı şekilde dilediğimizce yönlendirebileceğiz. Herkül'ün gücünü, Afrodit'in şehvetini, Athena'nın bilgeliğini, Dionysos'un deliliğini ya da istediğiniz her neyse onu satın alabilirsiniz. Şimdiye kadar, insan gücü genel olarak dış araçların geliştirilmesiyle artıyordu. Gelecekte bu, insan bedeni ve zihninin bir üst sürüme yükseltilmesine ya da doğrudan kullandığımız araçların birleşmesine bağlı olarak artacak olabilir (Harari, 2016, s.55).

Geleceğimizi şekillendiren teknoloji, bedenlerimize, zihnimize ve duygularımıza hitap eden bireysel tercihlerimiz dışında dahi yaşamımızı şekillendirdiği gibi bedenimizin de teknolojinin bir çalışma sahası haline geleceğini öngörebiliriz. Yapılan simülasyon çalışmaları ve “Metaverse” gibi çalışmalar gelecekte mümkün olabilecek teknolojilerin ön çalışması ve habercisi niteliğindedir. İnsanları ölümsüz hale getirmenin günümüzde üç şekilde olabileceğini belirten Harari, biyoloji mühendisliği, siborg mühendisliği ve biyolojik olmayan varlıklar mühendisliği ile mümkün hale gelebileceğini belirtir (Harari, 2016, s.55).

1.2.1. Ekolojik Risk ve Birey

Risk, bize olumsuz bir sonuç karşısında ya da bir durum karşısında zarar görme olasılığımızı ve problemin varlığını nitelendiren bir kavramdır. Risk, içerisinde birden fazla ihtimal barındırma oranına göre artar. Buna paralel olarak yaşamımızda dahil olduğumuz sistemler beraberinde yeni risklerin oluşmasına da sebep olur. Toplumdaki radikal değişiklikler de bu kavram üzerinde anlam değişikliklerine yol açar.

Modernleşme sonrası *risk* kavramı da değişime uğramıştır. Orta çağdaki veba salgınında *risk* temiz olmamak ile ilişkilendirilirken, modernleşme sonrası riskleri farklı anlamlara ve anlatımlara bürünmüştür. Sanayi toplumu sonrası ortaya çıkan riskleri daha çok ekolojik kirlilik, toplum yapısındaki değişiklikler üzerine kurgulanmıştır ve evrensel bir nitelik kazanmıştır. Ekolojik kirliliğe sebep olan aşırı sanayileşmiş ülkeler az sanayileşmiş ülkeleri de dolaylı yollardan olumsuz etkilemektedir. Sebep olduğu İleri modernleşme döneminde bireyselleşmiş toplumlarda risk çeşitliliği teknolojik gelişmelere paralel artmaktadır. Bireylerin oluşturdukları toplumsal sınıfların sayısı arttıkça yeni riskler oluşması kaçınılmaz olmuştur.



Görsel 14. Çernobil Nükleer Santrali. 1986. (Pripyat) Erişim:01.12.2021, shorturl.at/fBHJ3

İnsani eylemler ile ortaya çıkartılan risklerden en önemlilerinden biri, 1896 yılında Fransız fizikçi Henri Becquerel tarafından keşfedilen Atom enerjisidir. Nükleer enerjinin keşfedilmesi öngörülemez risklerin ortaya çıkması ile sonuçlanmıştır. Atom bombasının savaşlarda kullanılması, nükleer santrallerdeki sızıntılar sonraki yıllarda nükleer enerji ile ortaya çıkan radyasyon birçok canlının ölümü ile sonuçlanmış ve etkisi yıllar boyunca sürmüştür. 1986 yılında Sovyetler Birliği'nin Pripyat şehrinde bulunan Çernobil Nükleer Santrali'ndeki (Görsel 14) reaktörlerden birinin patlaması sonucu birçok canlı yaşamını yitirmiş ve sonuçları uzun yıllar boyunca devam etmiştir. Geniş bir coğrafyayı etkileyen olay çevre ülkelerde de radyasyonun etkisi ile kanser vb. hastalıklara sebep olmuştur. İkinci Dünya Savaşı sürecinde Hiroşima ve Nagasaki'ye atılan nükleer bombalarından sonra görülen en büyük nükleer facia olarak nitelendirilen Çernobil felaketi, dünyada popüler bir imge halini almıştır. Filmler, video oyunları, romanlarda sıkça işlenen tema halini almış, kıyametin evrensel bir nükleer felaket ile geleceğini konu edinen distopya ve post apokaliptik türler ile yakından ilişkilendirilmiştir.

Dünya üzerinde savaşların öngörülebilir sonuçlarına rağmen hala devam etmesi de insanlığın kendi türüne ve çevresine verdiği zararın en dikkat çekici halidir. Savaşlar içerisinde barındırdığı riskler bir hayli fazladır ve sonuçları yıllar boyunca devam eder. Toplu ölümler, göçler, yangınlar, toplumdaki maddi ve manevi hasarlar gibi birçok olumsuz etkiye sahip olmasına rağmen, insanlık tarihi boyunca sürekliliğini korur ve ülkeler hızla silahlanmaya ve yeni silah teknolojileri üretmeye büyük bütçeler ayırır.



Görsel 15. Semih Çınar. İkinci Doğa No.2/ Second Nature No.2. 2020. (Ağaç Baskı. 30x25 cm.)

Görsel 16. Semih Çınar. İkinci Doğa No.3/ Second Nature No.3. 2020. (Ağaç Baskı. 30x25 cm.)

İkinci doğa No.2/Second Nature No.2 (Görsel 15) ve *İkinci Doğa No.3/Second Nature No.3* (Görsel 16) adlı çalışmalar, nükleer ya da biyolojik felaketin yol açtığı bir dönemi çağırır. 21. yüzyılda insanlığın yüz yüze geldiği en büyük felaket olan pandemiye göndermede bulunur ve post apokaliptik bir dönemin ve postmodernist süreçte yalnızlaşan bireyin bir sentezi gibi görülür. Salgının getirdiği izole yaşam biçimi, alışkanlıklarımızı ve davranışlarımızı doğrudan değişime uğratmıştır ve fiziksel etkileşimi ve teması neredeyse ortadan kaldırmıştır.

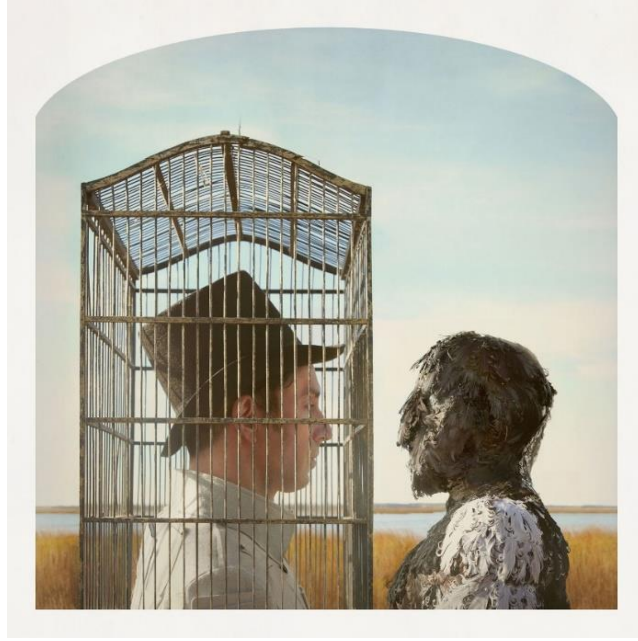
Yaşamımıza giren maskeler, sürekli kullandığımız dezenfektanların öneminin arttığı bireysel yaşamın öneminin daha da arttığı bir dünyanın içine atılmışız hissi uyandırır. Diğer taraftan ise bireyin içsel yalnızlığına ve travmatik durumlarına da göndermeler içerir. Bunların dışında tatsızlık olarak adlandırılan “languishing” kelimesi de pandemi ile birlikte kullanıma girmiştir. Bireyin değişen ruh halini, enerjimiz olduğu halde harekete geçememe durumunu ve hayata karşı hissedilen olumlu bakış açısının kaybolması olarak tanımlanır. Bu durum olaylara, durumlara ve hayatımıza bakış açımızı da değiştirir.



Görsel 17. Semih Çınar. Atık No.3/ waste No.3. 2018. (Ağaç Baskı.100x70 cm.)

Antroposen çağında birey ekolojisi tanımlanırken, ikinci doğanın canlıları sadece insanlar ile sınırlandırılmaz. Doğanın sınırlandırılması ve ikinci doğanın sınırlarının giderek genişlemesinin küresel ısınmayı tetiklemesi ile ortaya çıkan dengesizlik endemik bitkilerden doğada yaşıyan bütün hayvan türlerine kadar etkiler. Yaşanılabilir alanları da daraltır. Diğer canlıların ikinci doğa ile ilişkisine bakıldığında yabancılaşma kavramına benzer bir duruma burada da rastlarız. İnsanın bu sisteme hem zihinsel hem bedensel adaptasyonu kolay olsa da, diğer canlılar için aynı durum geçerli değildir. Yaşam alanları giderek daralan ve nüfusları arttıkça nüfus kontrol programı uygulanarak, yerleşim yerlerine ulaşmaları ve su kaynaklarını tüketmeleri sebep gösterilip zehirlenerek ya da vurularak katledilmektedir.

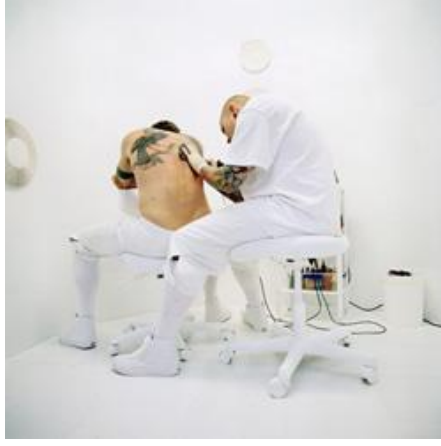
Yakın çevremizde ve doğada sıkça bulunan canlılara bakış açımız aynı zamanda kendi varlığımızı sürdürmemiz ile yakın bir ilişki içerisine girer. Her ne kadar önemsemesek ve göz ardı etsek de, bizim de dahil olduğumuz ekosistem içerisindeki bütün canlılar birbirlerine bağlı ve bağımlı yaşamaktadır. Türlerin varlığının riske girmesi insanlığın da gelecekteki varlığını riske atar.



Görsel 18. Nicholas Kahn & Richard Selesnick. *Persona*. 2014, (archival inkjet print, 35" x 35" © 2014, courtesy of the artists. Erişim: 15.12.2021. shorturl.at/anquR

Nicholas Khan ve Richard Selesnick'in *Persona* (Görsel 18) çalışmasında görülen, birey bir hayvan kafesinin içine hapsedilir. Aslında asıl vurgulanmak istenen bilinçtir. Özgür bilinç ise doğallığı betimleyen tüyleri ile kaplı hayvan formunda insanlık ile yüz yüze gelir. *Atık No.3/Waste No.3* (Görsel 17) adlı çalışmada ise, bilinçli bir aklın var ettiği mekan içerisinde bulunan hayvan figürü tek organik unsurdur. İki çalışmada da yabancılaşmayı mekan odağında vurgular. *Persona* insanı sınırlandırılmış bir tecrit alanına hapsederken, *Atık No.3* hayvanı tekinsiz ve risklerle dolu alana sınırlandırır.

Nüfus kontrolünün yanı sıra evcilleştirilmiş az sayıda türün dışında yaşamını doğal ortamlarında sürdürmeye çalışan hayvanlar, kimyasal atıklara maruz kalmaktadır. Akarsular ve okyanuslardaki akıntılar ile dünyanın her bir köşesine, okyanusun en derin bölgelerinden dağların zirvelerine ulaşabilen bu atıklar, ekosistemdeki tüm canlıları hayatını yaşam alanında tehdit etmektedir.



Görsel 19. Hayden Fowler. *Vahşi Çağrı/Call of the Wild*. 2007. (Performans) Erişim: 11.12.2021, shorturl.at/mtCP4

Görsel 20. Hayden Fowler. *Vahşi Çağrı/Call of the Wild*. 2007. (Performans) Erişim: 11.12.2021, shorturl.at/mtCP4

Çocukluğundan beri insanın doğadan ayrılmasına olan ilgisi ve doğadan uzaklaşmamızın sonuçlarını keşfetme amacı sanatına kaynaklık eden Hayden Fowler, 2007’de gerçekleştirdiği *Vahşi Çağrı/Call of Wild* (Görsel 19,20) isimli performansı bitkilerin ve vahşi yaşamın artan yok olma oranlarına vurgu yapmıştır. Doğduğu ve büyüdüğü çevrede yaşamış bir çift soyu tükenmiş huia kuşunun dövmesini bedenine yaptırarak canlı performans gerçekleştirir. Performansın fotoğraflar ile belgelenerek hayatta kalan Yeni Zelanda kuşlarının seslerinin eşlik ettiği bir videoya dönüştürülmüştür. Nesli tükenen huia kuşunun asla geri getirilemeyeceği gibi, Fowler’ın gövdesi de asla orijinal durumuna geri dönmeyecektir (Stephens, 2018).

Fowler’ın içselleştirdiği problemi bireysel bir bakış açısı ile ele alması, deneyimlediği çevre ile yakın ilişki içerisindedir. Yeni Zelanda’ya özgü endemik bir kuş olan ve aşırı avlanma sonucu soyu tüketilen huia kuşu, insanın doğaya verdiği zararın örneklerinden biridir.



Görsel 21. Shelley Reed. Kuş Konseri/ Bird Concert (after Earlom). 2021. (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 167.64 cm x 203.2 cm). Erişim: 11.12.2021, shorturl.at/bfxNR

Shelley Reed'in *Kuş Konseri/Bird Concert* (Görsel 21) adlı çalışmasında ise rahatsız edecek biçimde dar bir alanda küçük büyük birçok kuş türüne rastlarız. Bilinçli bir biçimde gerçekleştirilmiş ve alanları kısıtlanmış gibi bir düşünce uyandırır. Aynı zamanda siyasi bir söyleme de göndermede bulunur. Ortam en büyük kuşun sesi ile baskılanmış bir durumda diğerlerinin tedirgin bakışlarına şahit oluruz. İnsan eli ile oluşturulduğu bariz bir biçimde hissedilen bu doğal dünyanın hem üyesi hem de tüketicisi olduğunu hatırlatır (Zillman Art Museum University Of Maine. Erişim:01.02.2022. <https://zam.umaine.edu/second-nature-shelley-reed/>).



Görsel 22. Luzinterruptus. Plastikten Ölüm/Death by Plastic.2019. (Yerleştirme, 5-889x593,2019.)
Photography by Melisa Hernández via luzinterruptus. Erişim: 13.1.2021. shorturl.at/pLU48

Görsel 23. Luzinterruptus. Plastikten Ölüm/Death by Plastic.2019. (Yerleştirme, 5-889x593,2019.)
Photography by Melisa Hernández via luzinterruptus. Erişim: 13.1.2021. shorturl.at/wzST0

Çevremizi oluşturan nesnelere büyük bir yoğunluğu ağır metaller ve plastikten oluşur. Aşınma ve sürtünme gibi etkiler ile küçük parçalara bölünerek oluşan çok küçük parçalardan oluşan plastikler ise mikroplastik olarak adlandırılır. Akarsular yoluyla denizlere ve okyanuslara ulaşan plastik parçalar, su da ve karada yaşayan birçok canlıyı tehdit eder. Canlıların beyinlerine dahi ulaştığı görülen plastik partiküller, doğal yollar ile ve bakteriler tarafından sindirilemediği için canlıların vücudunda birikir. İnsanlarında besin zincirinde yer alan canlılarda bulunan mikroplastikler insan sağlığını da tehdit eden bir duruma gelmiştir. Bu plastikler çeşitli yollar ile canlıların vücutlarına girerek çeşitli zararlara sebep olur. Luzinterruptus Tasarım Kollektifi tarafından gerçekleştirilen *Plastikten Ölüm/Death by Plastic* (Görsel 22,23) çalışmasında ise ekolojik kirliliğin boyutları üzerinden eleştirel bir yaklaşım ile içlerine Madrid'te ki Noel alışverişinde ortaya çıkan plastik ve şeffaf kumaşlar ile doldurulmuş insan figürleri görürüz. COP25 (2019 Birleşmiş Milletler İklim Değişikliği Çerçeve Sözleşmesi) konferansının yapıldığı yerin önünde gerçekleştirilen çalışma bir eylem niteliğindedir.

Dünyanın ekosisteminin iklim krizi, kaynakların yetersizliği, canlıların yaşam alanlarının kısıtlanması, atık sorunu gibi risklerin giderek büyümesi ve yeni risklere kaynaklık etmesi günümüzde birçok ülkeyi Paris iklim Anlaşmasına katılmasını zorunlu kılmaktadır. İklim değişikliğinin yavaşlaması, adaptasyonu ve finansmanı hakkında 2015 yılında imzalanan ve 2016 yılında uygulamaya konulan bu anlaşma Birleşmiş Milletler tarafından oluşturulmuştur. İçerisinde çeşitli yaptırımları ve yasakları barındıran bu anlaşma Küresel kirliliğin etkilerini yavaşlatma ve alternatif yollar belirleme açısından önemlidir. Fakat Guattari bu durumun yeterli olmadığını belirterek "Amazonların ciğerlerini düzeltmek, Sahra çölünü yeşillendirmek için de bir atağa ihtiyaç olacaktır. Yeni canlı, bitki, hayvan türlerinin yaratılması kaçınılmaz olarak ufukta gözükmemektedir, bu nedenle hem ürkütücü hem de etkileyici, şaşkınlık verici duruma uygun ekozofik bir etiğin (ahlakın) kabul edilmesi ve de insanlık üzerine çevrili bir siyasetin uygulanması acil duruma gelmiştir" der (Guattari, 2000, s.47).

21.yüzyılın başlarından itibaren ciddi bir problem haline gelen ve giderek büyüyen dünyadaki atık problemi, her ne kadar gerekli çalışmalar doğrultusunda insana ve

diğer canlılara zararı gözle görülür haline gelmiş olsa da, sorunu çözüm sağlayabilecek uygulamalar yavaş ilerlemektedir. Endüstriyel dönüşümün ortaya çıkardığı riskleri azaltmaya yönelik çalışmalar başlatılmış olsa da, mevcut duruma gözle görülür bir etkisi olmadığı görülmüştür. Hızlı nüfus artışı ile ortaya çıkan tüketim artışını karşılamaya yönelik hızlı bir endüstrileşmenin varlığı devam etmektedir. Aynı zamanda bireylerin huzuruna sunulan hazlar, en iyisine sahip olma ve eskiyi atık sınıfına dahil etmekte popüler kültürün ve tüketim anlayışının etkisi büyüktür. Her zaman en iyisini talep edilmesi amaçlanan ve ona göre şekillendirilen toplumların bu gibi alışkanlıklar geliştirmesi, aynı zamanda hazlarından ve konforundan vazgeçmesine paralel olarak zorlaşmaktadır.

BÖLÜM 2: SANATTA GERÇEKLİK: BİREY-MEKAN

Norbert Elias'ın Uygarlaşma Süreci adlı yapıtında 16. Yüzyılda deęişime uğrayan, kent yaşamındaki siyasi ve kültürel deęişimler, insanın dokunma ve koku alma duyularını geri plana atıp, işitme ve görme duyularının önemini ve etkinliğini arttırmıştır. Bu durumda görme duyumuzu sağlayan göz ayrıcalıklı bir öneme sahiptir (Elias, 2017, s.322). Gözümüz ile gördüğümüz ve anlamlandırdığımız çevremiz aynı zamanda bize fiziksel bir gerçeklik sunar. Bu durum imgenin de gerçekliğinin ortaya çıkmasını sağlar.

Yaşadığımız çevre içerisinde çeşitli mekanlar barındırır. Bu durum modernleşmenin getirdiği kentleşme ile beraberinde bir çok farklı mekanı da getirir. Mekan, sanatın içerisinde de özel bir yere sahiptir. Vaktinin büyük bir kısmını bu mekanlar içerisinde harcayan birey, ekolojik yaşamını da bu mekanlar dahilinde şekillendirir. Artık doğa, bizim için bir aktivite yapılacak ve dinlenecek bir alan haline gelir. Çevremize karşı algılarımız sürekli deęişkenlik gösterir ve tarihin bazı dönemlerinde mücadele içerisinde olduğumuz doğa, günümüzde bambaşka bir açıyla bakılır hale gelmektedir. Hayvan ve bitki popülasyonları tamamen insanlığın insafına bırakılmış ve yaşam alanları belirli sınırlar içerisinde yine insanlardan korumak için çevrelenmiştir. Doğallığın ve sadeliğin yerini daha mekanik, rasyonel ve irrasyonel formların yer aldığı bir alana dönüştürmüştür.

Mekanın sınırlandırılmış bir alan olma zorunluluęu vardır. Her mekan kendi nitelikleri ile anlam kazanır yani çalıştığımız, dinlendiğimiz, spor yaptığımız mekanlar işlevlerini sınırlar ve kendilerine farklı farklı nitelikler kazandırır. İnsanların ortak aktiviteleri birlikte gerçekleştirdiği bu mekanlar amaçları doğrultusunda aynı işlevi ve algıyı yansıtır. Bir alana girdiğimizde o mekanın dinamiklerini ve niteliklerini algılarız, yani mekan bize işlevi ile ilgili ipuçları verir. Diğer bir açıdan bakıldığında ise zihnimize kodlanmış nesnelere uygun olmayan mekanlarda gördüğümüzde o nesneye bakış açımız deęişir ve sorgulamaya başlarız. Bu durum ilk olarak nesnenin dışında sorgulatan bir unsur olan mekanı ele almak sanatta ilgi çekici bir yaklaşım getirir.

2.1. Gerçekliğin Temsili

Sanatta gerçeklik kavramını irdelemek için öncelikle gerçekliği tanımlamak gerekmektedir. "Gerçeklik" kelime anlamı olarak "Gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat, hakikilik, şeniyet, realite, reellik:" anlamına gelmektedir (TDK, shorturl.at/wDFT9, Erişim: 13.12.2020). Birçok kavram ile ilişkilendirilebilen gerçeklik, felsefi anlamda da sorgulanabilir bir özelliğe de sahiptir. Toplumsal gerçeklik, öznel gerçeklik gibi sosyolojiyi temel alan kavramların yanı sıra sanal gerçeklik, kurgusal gerçeklik, sanatsal gerçeklik kavramlarını da içerisinde barındırır.

Düşünürler sanat ve gerçeklik ilişkisini sorgularken, yaratım sürecini merkeze alan bir anlayış benimseyenlerin yanı sıra, gerçekliğinde tanımını ve niteliklerini sorgular. Örneğin; Arthur Danto, bir imgenin sanata dönüşmesi için bir bağlama oturtulması gerekmediğini belirtir. İçeriği yok sayan bu anlayış, mimesis kavramına farklı bir bakış açısı getirmiştir. Mimesis'i özgür bir yaratım süreci olarak ele alan bu anlayış doğrultusunda sanatsal imge, somut ya da gösterge karşılığı bakımından her durumda güvenilir ya da net olarak karşılığı belirlenebilir bir olgu değildir. Bundan dolayı sanatsal imgelerin gerçekliğin birebir yansıması olmaması, sanatın temel amacı olan estetik hazzın oluşmasının nedenidir (Danto, 2012, s.19-33).

Baudrillard'ın ise sanat-gerçeklik ilişkisi ile ilgili düşünceleri antik çağ felsefesine kadar uzanır. 20. Yüzyıldan itibaren sanatın kurgusal ve yanılsamacı özelliğinin sınırlarını zorlayan çalışmalar ile birlikte gerçeklik ile olan estetik yaklaşımını kaybetmesi, sanatın sınırlarını da sorgulamayı gerekli kılar. Klasik sanatın çarpıtılarak dönüştürülmesi, yani estetik değerlerden kalıpları yıkılarak uzaklaştırılması, bu çizginin ne kadar kaygan bir zemin üzerinde olduğunu belli eder. Kuspit'in sanatın sonu olarak vurguladığı bu dönem, sanatın yeni bir söyleme ihtiyacı kalmadığını, sanatın derinliğinin reddedildiğini belirtir. Bu derinliğin ortadan kalkması, sanat eserini arı bir yüzey haline getirir. Bu yüzeyin arkasında bir düşünce ve fikir oluşturması gerekmez (Zeren, 2019, s.83). Baudrillard, bu durumu, "sanat imgelerinin kendi aynalarını yutması" metaforu ile açıklar. Aynasını yutan sanatın yaşama dair gösterdiği şey, gerçekliğin ötesinde bir hiper-gerçekliktir. Artık imgeler gerçekliğin yansıması değildir, gerçekliği ele geçirmiş ve onu hiper-gerçekliğe dönüştürmüştür. İmge, artık gerçeği gösteremez, çünkü kendisi gerçektir;

gerçekliğin sınırını aşamaz, onun görünüşünü değiştiremez, çünkü imge sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, görünenler kendi aynalarını yutmuş gibidir. Kendi kendileri karşısında şeffaf durumdadırlar; hiçbir şeyi saklayamaz ve sırları olmadığından da yanılısama numarası yapamazlar (Baudrillard, 2010a, s.37).

Danto'ya göre felsefe, içinden çıktığı toplumun bir gerçeklik kavramı edinmesinden sonra ortaya çıkmıştır. Şüphesiz her tür insan topluluğu ve kültür, onlar için gerçekliği tanımlayacak kavramlar ve inanışlar edinmiştir. Bu durum onların bir gerçeklik kavramları olduğunu söylemek ile aynı şey değildir; bu, ancak gerçeklik ve başka bir şey -görünüş, yanılısama, temsil, sanat- arasında, gerçekliği bütününde ele alan ve bir mesafeye yerleştiren bir karşıtlığın söz konusu olması ile mümkündür (Danto, 2012, s 98). Bu yaklaşım *post truth* kavramını akla getirir. Kelime anlamı olarak hakikat sonrası ya da hakikat ötesi olarak karşılık bulsa da, asıl temsil ettiği düşünce farklıdır. Nesnel gerçekliği belirli çıkarlar doğrultusunda dönüştürülerek, kurgulanan ya da oluşturulan yapay bir olguyu gerçek olarak kanıksatma ve benimsetme durumu olarak açıklanabilir. Özellikle politikacıların ve büyük şirketlerin kullandığı bir yöntem olarak karşımıza çıkar.

Nietzsche'nin anlatımında tarihsel bir doğruluk olduğunu varsayarsak buna göre, temsil araçlarının sihirli cisimleşmelerden salt sembollere değişimi Antik Yunan'da gerçekleşmişti. Dolayısıyla ya sanat kavramı da değişim geçiriyordu ya da henüz ortaya çıkıyordu, zira ondan öncesinde sanat kavramından çok, sihir kavramı vardı. İmgeler, önceleri bir parçası oldukları gerçeklikle karşıtlık içinde görülüyordu ve şaşırtıcı olmayan şekilde bu ilişkilerin her ikisi de Platon'un idealar kuramında örneklenmekteydi. Çünkü nihayet sanat ve gerçeklik arasındaki mesafe ayırt edilmeye başlanmıştır ve sanata dair birtakım sorular ilk defa sorulmaktaydı. Sanat tıpkı dil gibi ilk defa dünya ile kurulan bu yeni ilişkide görünür olmuştu. Bu semantik ilişki büyük olasılıkla felsefenin de başlangıcında başladı (Danto, 2012, s.99).

Dönemlere göre değişen ve tartışılan sanat ve gerçeklik ilişkisi, günümüzde gerçekliği temsil eden veya gerçeklik ile ilişkilendirilmiş kavramlar ile yakın ilişki içerisindedir. Gerçek bir anı temsil eden fotoğraf, fiziksel bir mekan üzerinden kurgulanan tasarımlar, hatta sanal gerçeklik başlığı altında geliştirilen teknolojik cihazlar sanat üretiminde doğrudan ya da dolaylı olarak yer almaktadır. Çok yönlü bir gerçeklik anlayışının geliştiği ve kavramın sınırlarının sürekli genişlediği bir dönemde, gerçekliğin daha karmaşık ve belirsiz bir yapıya büründüğü görülmektedir.

Yapma gerçekliği verili gerçeklikle sınıma gereği duymadan, gerçeklik yapılmakta üretilmekte ve yaratılmaktadır. Bu olay bütün düzlemlerde gözlenebilir: Disney Land'in ya da Miss Saigon'un yapay dünyaları doğa yaşantısından ya da çocuklarla kurulan ilişkiden daha yürek hoplatıcı ve heyecanlıdır; iletilen haber insanın kendisinin araştırarak bulunduğundan daha inandırıcıdır; internet üzerinden Avustralya ya da Kaliforniya'daki yabancı insanlarla kurulacak ilişki komşuyla kurulacak ilişkiden daha çekicidir. İnsan dört duvarın içinden çok, sanal dünyalarda kendini evinde hissetmektedir; hızlı trenlerde gözünü monitöre dikmek pencereden bakmaktan daha çekicidir. "Siber dünya" "ın"dir, çünkü yaratılan dünya reel gerçeklikten daha gerçek ve daha hoştur. İnsanın kendisi için yarattığı bir dünyanın ve dünya algısının tercih edilmesi haplara, halüsinogen manipülasyonlara ve maddelere duyulan hayranlığı da açıklamaktadır. Bu örnekler çoğaltılabilir ve yaşamın siyaset dahil neredeyse her alanına genellenebilir (Funk, 2013, s.34).

Gerçekliğin nasıl oluşturulduğundan çok deneyimlerin ve alınan hazların niteliğinin sorgulandığı sanal gerçeklikte, fiziksel dünyada bulunmayan ve deneyimlenmeyen gerçekliğin oluşturulabilmesi ve deneyimlenebilmesi, bireylerin bu gerçeklikleri deneyimleme arzusunu ve sanal gerçekliğe yönelim isteğini artırır. Teknolojik olanakların gerçeklik algısına müdahalesi önümüzdeki yıllarda sıkça karşılaşıcağımız bir durum olarak öngörülebilir.

2.2. Öznel Gerçeklik

Genel anlamda gerçeklik kavramı içinde var olduğumuz evren içerisinde bilimsel doğrular ve var olan şeylerin bütünlüğü olarak ifade edilir. Bilimsel gerçeklik yani nesnel gerçeklik dışında bireyin algılarına ve düşünce biçimine dayalı öznel gerçeklik kavramı vardır. Bu gerçeklik biçiminde Ontolojik varsayım ve Epistemolojik varsayım düşünme biçimlerine göre gerçeklik kavramı sorgulanabilir. Ontolojik varsayım; "incelenecek olan gerçekliğin bireyin dışında mı, yoksa bireyin bilincinin bir ürünü mü" olduğunu, epistemolojik varsayım ise; "bilginin temeli ve kaynağı somut, nesnel, tanımlanabilir mi, yoksa öznel, ruhsal hatta doğaüstü mü" olduğunu tartışmaktadır (Burrell ve Morgan, 1979, s.1).

Platonun Devlet kitabındaki "Mağara Alegorisi" anlatımında, tek bir girişi olan bir mağara ve çocukluklarından beri ayaklarından, ellerinden ve boyunlarından zincire vurularak mağara duvarına yüzleri dönük bir şekilde bağlanmış insanlar hayal

etmemizi söyler. Aynı zamanda bu figürlerin yansıtılan görüntüyü görebilmeleri için mağaranın yüksek bir yerine ateş yakıldığını ve ateşin önünde farklı kuklalar oynatarak ve konuşarak gölgelerin mağara duvarına yansıtıldığını söyler. İnsanlar duvara yansıyan nesnelere gerçek sanmaları kaçınılmaz olur çünkü gördüklerinin gölge olduğunun farkında değildirler. Daha sonra birinin zincirlerinden kurtularak dış dünyayı gözlemlemesi ile yansıyan şekillerin gölge olduğunun farkına varır (Platon, 2010, s.231). Bunun sonucunda algılarımızın bizi yanılttığı çıkarımında bulunabiliriz. Bu duruma doxa denir. Episteme ise kavranan dünya yani yanıltıcı olmayan, değişime uğramayan kısmını oluşturur. Bunun sonucunda mağaradan çıkan insan doxalardan epistemeye giden bir çizgide yol alır yani yanıltıcı algılarından sıyrılıp kavranabilir, net olarak algılanabilir ve tüm gerçekliği ile izlenebilir bir dünyayı deneyimler.

Günümüzde gerçeklik kısmına değinecek olursak doxaların yani deneyimlenen dünyanın öznelliği ile oluşturulmuş kavranan yani epistemenin deneyimleri ile harmanlanan gerçeğin temsili olan bir yapıya büründüğü söylenebilir. Günümüz gerçeklik algısının bireyin düşünce yapısı dışında var olan kavranan gerçekliği çeşitli unsurlar ile simüle etmek mümkündür. Bu durum her ne kadar gerçeğin taklidi olsa da doxalardan farklıdır çünkü kavranılan bir gerçekliğin simüle edilmiş halidir. Özne gerçekliği içerisinde barındıran sanatsal gerçeklik kavramı, benlik bilinci ile yaratılmış olan izole bir gerçekliktir. Bireyin düşünsel gerçekliğini oluştururken, düşünce yapısını bilinçaltını, kişisel deneyimlerini bir bütün olarak şekillendirir ve gerçekliğini benliği ile bir bütün olarak ortaya koyar. Çocukluğumuzda yaşadığımız, travmalar, hastalıklar, kazalar bireylerin öznel gerçekliğinin değişime uğramasını sağlayan deneyimlerdir. İnsanların korkuları, kaygılarının geçmiş yaşanmışlıkları ile bir ilişkisi, bilinçaltında bir yansıması vardır. Yaşanılan çevre de deneyimlerimiz ile bir bütünlük oluşturur. Karakterimiz de bu deneyimler ile şekillenir. Algılama biçimimiz de bu duruma paralel bir şekilde gelişir.



Görsel 24. Andrei Tarkovsky. *İz Sürücü/Stalker*.1979. (Film.) Erişim: 15.11.2021, shorturl.at/gsxK6

Andrei Tarkovsky'nin *İz Sürücü/Stalker* (Görsel 24) filminde de gerçekliğin içselleştirilmiş haline rastlarız. Meteorun düşmesi ile oluştuğu sanılan aslında nükleer bir felaketin oluşturduğu "Bölge" isimli alanda bulunan ve insanın her istediğini gerçekleştireceği odaya ulaşmak için yolculuğa çıkan farklı düşüncelerdeki üç karakterin fikir çatışmasına odaklanır. İz sürücü için "Bölge" kutsal bir alandır ve onun için bölge ile arasında manevi bir bağ kurmuştur. Yazar ve Profesör için ise bölge rasyonel bir düşüncenin temsilidir. Yazar isteklerine kavuşmak, Profesör ise odayı yok etmek için yola çıkmıştır. Üç karakterinde "Bölge" hakkındaki içselleştirdiği öznel gerçeklikler farklıdır. Din ile rasyonel düşüncenin çatıştığı ve kabul edilen gerçekliğin mevcut gerçeklik ile oluşturduğu bir dünyanın kurgusal anlatımıdır.



Görsel 25. Judy Pfaff. Fotoğraf Duvarı ve Hidroza (İkinci Doğa)/ Photowall 1 & Hydroza (Second Nature). 2014. Yerleştirme Erişim: 24.1.2022, shorturl.at/oEFJX

Doğal olanı ve insanı, düzen ve kaosu birbirlerine karıştırdığı bir alana dönüştüren Judy Pfaff İzleyiciye nüfus eden duygusal ve fiziksel çevreyi deneyimlemeye davet eden yapılandırılmış görüntüler ortaya çıkarır. Kendi çevresinden yola çıkılarak oluşturduğu çalışmalarını farklı kaynaklardan görseller ile bütünleştirerek, gerçekliğinin sınırlarını genişletir (Görsel 25) (Judy Pfaff. Erişim: 02.02.2022. https://www.bellasartgallery.com/pfaff_bio.html).

Günümüzde algıladığımız dünya ve bu dünyanın birebir simüle edilebileceği bir teknoloji mevcuttur ve gelişerek devam etmektedir. Sanal gerçeklik (Virtual Reality) olarak adlandırılan bu teknoloji doğrudan bireyin algılarına ve duyularına hitap eder ve heyecan, şaşkınlık gibi gerçek dünyada verdiğimiz tepkileri yaşatabilen sanal deneyimlerden oluşan bir dünya yaratılır. Bu açıdan bakıldığında günümüzde gerçekliği sorgulamak daha karmaşık bir yapı ile karşı karşıya kaldığımızın bir göstergesidir. Maruz kaldığımız dijital imgeler dolaşıma girdiğinde gerçekliği tamamen bireyin gerçeklik algısı ve bilgisi ile ilişkilendirilir, yani bireyin öznel gerçekliğine bırakılır. Çünkü dijital dünya da en çok ilgi çeken konular sıra dışı ve normalin dışında olan, merak uyandırıcı unsurlardır. Bu unsurlara maruz kalan bireyler gördüğü imgenin dışında zihninde öznel bir gerçeklik oluşturur ve o gerçekliği benimser. Sanal gerçeklik ile oluşturulan mekanlar ise sıra dışı deneyimler yaşayabilmemizi sağlayabilir. Çünkü Oluşturulan mekanlarda gerçek dünyaya ya da fizik kurallarına bağlı kalma zorunluluğu yoktur. Sınırları genişletilmiş görsel ve işitsel deneyimler barındıran, yaratım sürecindeki net kalıpları yıkmaya imkanı sağlayan bir teknolojidir. Görsel teknolojinin gelişmesi ile birlikte sanal gerçeklik ile internetin yerine geçebileceği düşünülen bir teknoloji oluşmaktadır. *Metaverse* olarak adlandırılan bu teknoloji, kurgusal bir gerçeklik ile birbirlerine bağlantılı olan dijital ortamların birleşimi ile oluşturulmuştur. İlk olarak 1922'de Neal Stephenson tarafından yayımladığı *Snow Crash* romanında kullanılan *Metaverse* kelimesi, Bireyler kendilerine sanal bir avatar oluşturup bu kurgu dünyada birbirleri ile etkileşime girebileceği ve sosyalleşebileceği büyük bir sistemden meydana gelen gerçekçi sanal bir dünyayı ifade eder. Bu yaklaşım üzerinden kurgusal gerçeklik kavramına değinmek faydalı olacaktır. Kurgu (fiction) kelimesini, Latince 'kalıba dökmek' veya 'bir tasarımı şekillendirmek' ama aynı zamanda 'sahtesini yapmak, aldatmak, uydurmak' anlamına da gelen *fingere* kelimesinden türediğini ve

Raymond Williams, on dördüncü yüzyılın sonuna kadar kurgunun anlamlarından birinin 'hayal ürünü bir eser' olduğu tanımı yapılır (Mikics, 2007, s.120).

Bireyin fiziksel tüketilebilir hazlarının yanında oluşturulan sanal dünyadaki hazlara yönlendirilme sebeplerinden biri de, fiziksel dünyadaki tüketim kültürünü ve tüketici nüfusu sanal dünyaya aktarmaktır. Oluşturulan sanal ekonomi de bu durumu en iyi biçimde destekler. Kaynakların yetersizliği, insani eylemlere bağlı atık sorunları ve iklim değişiklikleri, Fiziksel insani faaliyetleri en aza indirmeyi zorunlu kılmaktadır. *posthumanizm* ve *transhümanizmi* merkeze alan bir anlayış ile şekillenen döneme geçiş, ikinci doğanın birey üzerindeki etkisine bakıldığında, bireylerin büyük bir çoğunluğunda eşzamanlı bir dönüşüm geçireceği öngörülebilir. İnternetin yaygın kullanımı ve hedonist anlayış bu durumu öngörülebilir hale getirmektedir.

2.3. Fotoğraf, kurgu ve Gerçeklik

İnsan fiziksel dünyayı kayda almak ve görünen görüntüyü sabitlemek amacıyla birçok formül kullanmıştır. İlk olarak gözün gördüğü yani görünenin temsili ile başlayan resim, daha sonra *camera obscura* gibi tekniklerin yardımıyla gerçekçiliğin etkisi arttırılmaya çalışılmıştır. Karanlık oda tekniği geliştirilerek 19. Yüzyılın başlarında ilk fotoğraf görüntüleri oluşturulmaya başlanmış ve gerçek görüntü doğrudan kağıt üzerine aktarılmıştır. İlk olarak göz ile görünen görüntüyü sabitlemek amacıyla kullanılan fotoğraf, zamanla sanatın içerisine de dahil olmuştur.



Görsel 26. Gerhard Richter. İsimsiz (16.3.89)/ Untitled (16.3.89). 1989. (Fotograf Üstüne Yağlıboya. 10x14.9 cm.) Erişim:21.11.2021, shorturl.at/sAGRX

Gerhard Richter'in (Görsel 26) çalışmalarına baktığımızda fotoğraf görüntüsünü temel alan ve bu görüntüyü boya ile birleştiren çalışmalar üretmiştir. Çalışmalarını belirli biçimlere bağlı kalmadan üretmesi, içinde bulunduğu Post modern anlayışın etkisinde kalmasıdır. Fakat sanatının temelini gerçeğin temsil olanakları oluşturur (Dönmez, 2020, s.178).

1960'lı yıllarda Bilişim teknolojilerinde yaygın kullanımı ile fotoğraf gerçekliği temsil etme özelliğini kaybetmiştir. Gerçekliğin kendisine dönüşen fotoğraf, gündelik ve sıradan imge üreten bir nesne halini almıştır. Baudrillard bu durumu simülasyon kuramı ile açıklar. "Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesine *hipergerçek* yani *simülasyon* denilmektedir" (Baudrillard, 2011, s.14).

Kurgulanan görüntü gerçekliğin sınırlarında dolaşması, fikrin ve yaratım sürecinin temelini oluşturan öznel bir gerçekliğe referans olmaktadır. Bu anlamda foto manipülasyon ya da fotoğrafta kurgu, oluşturan sanatçının gerçeklik anlayışına paralel bir düşüncede ilerler. Sanatçının öznel gerçekliği ile fiziksel gerçekliğin birleşiminin bir ürünüdür. Kurgu her ne kadar sanatçının zihni ile oluşturulan bir durumu ifade etse de tamamen gerçeklikten kopan bir durum ile

ilişkilendirilmemelidir. Bu düşünceden yola çıkılarak oluşturulan çalışmalar, yaratım sürecinin ortaya çıkmasını sağlayan olayların dijital dünyaya uyarlamalarını temsil eder. Fakat değişen ve etki eden unsurlar farklıdır. Gerçeklik fiziksel olguların ötesinde dijitalleşmiştir ve algılanan bir gerçekliğe dönüşmüştür. İmge kendi gerçekliğini ortaya koymuştur. Bu gerçeklik her ne kadar gerçek olgular üzerine temellendirilmişse de, mevcut gerçeklik temellendirdiği düşünceden sıyrılıp yeni bir gerçeklikte kendine yer edinmiştir.



Görsel 27. Semih Çınar. Dijital Dönüşüm/Digital Transformation. 2021. (Dijital NFT. 60x85 cm.)

Dijital Dönüşüm/Digital Transformation (Görsel 27) isimli dijital uygulamada yer alan aşırı avlanma sonucu nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıya kalan ispermeçet balinası görünür. Dijitalleşen balina figürü mevcut mekan ile zıtlık oluşturur. Kendi doğası dışında bir çevrede yer alan ve aşırı avlanma ve okyanuslardaki kimyasal atıkların sonucu nesli tükenmek ile karşı karşıya kalan hayvanların ekolojisi üzerinden yorumlamaya gidilmiştir. Fiziksel olarak yok olan ve dijital bir imge olarak varlığını sürdüren sanal kodlara dönüşür. Hedonist anlayışın benimsenmesi ile doğada yer alan hazların dijitalleşerek daha ulaşılabilir olması fiziksel ve organik yapıların önemini ve niteliğini azaltmaktadır. Genel olarak bakıldığında mevcut durumu anlatan gerçekçi bir olgu yorumlamasına gidilmiş ve gerçekliği temsil eden bir kurgunun öznel gerçekli ile ilişkisinden ortaya çıkmaktadır.



Görsel 28. Semih Çınar. İkinci Doğa No.3: Yeni Dünya/ Second Nature No.3: New Word. 2021.
(Fotoğraf Üstüne Dijital, 60x85 cm.)

Kurgusal gerçeklik, içerisinde barındırdığı unsurların birbirleri ile ilişkisi üzerinden tanımlanabilen bir durum oluşturur. Bütün olarak bakıldığında anlatılmak istenilen düşünceye yönelik işaretleri içinde barındırır. Uygulamada (Görsel 28) kurgulanan görselde görünen gerçeklik ile birlikte bir durumu ve problemi vurgulamak amacıyla oluşturulmuştur. Arka planda soluklaşan doğa manzarası içerisinde silikleşen insan silüeti iki açıdan da bakıldığında karşılıklı bir etkiyi temsil eder. Ön planda ise gölün içerisinde bulunan kimyasal atıkların bulunduğu variller yer alır. İnsani faaliyetler ile oluşan karbon ayak izi miktarının ciddi seviyelere ulaşması, kimyasal atıkların akarsulara, göllere, denizlere okyanuslara ulaşması ciddi tehditler oluşturur. Oluşan bu atıklar sadece petrol kaynaklı değildir. Bireylerin kullandıkları ilaçlarda çeşitli yollarla doğaya atık olarak geri döner. Doğaya verdiği zarar binlerce yıl sürebilen bu atıklar bir insan ömrü ile kıyaslandığında sonuçlarını göremeyecek kadar uzun bir süreci kapsar.

Kuzey Amerika'daki Büyük Göller bölgesi ilaç sanayisinin ürettiği tonlarca kimyasal kalıntıyı soğurmaktadır. Her türden sentetik ilaçlarla dolu olan, anti-depresan ilaçları dahil en fazla rastlanan kimyasal karbamazepindir. Genellikle bipolar bozukluğu, dikkat eksikliği gibi hastalıklar için kullanılan lityumun yetersiz kaldığı durumlar için kullanılan ilaçtır. Vücutta su kaybına sebep olan bu ilaçların sebep olduğu plastik su şişeleri çevremizde sıkça karşımıza sıkça çıkar. Büyük Göller örneği bize, yaşadıklarımız ile mücadele etmemizi sağlayacak ilaçların kalıntılarıyla dolu olması, ilaç bağımlılığımızın oluşturduğu kimyasal bir çöplüğü yansıtır. Suyun bile su

olduğundan endişe duyduğumuz bir durum ile karşı karşıya geldiğimiz Modern çağda, doğanın nelere maruz kaldığını ve neye dönüştüğünü kavrayamıyoruz (Thill, 2015, s.100-101).

2.4. Deneyimlenen Mekan: Dijital Kurulum ve Simülasyon

21. yüzyılda mekan denildiğinde, fiziksel mekan kavramının dışında mekanın sınırları genişletilmiştir. Dijital teknolojilerin mekan algısına getirdiği yeni bir boyut ile oluşturulan atmosfer, fiziksel mekanın ötesinde sanal bir mekan yaratımına olanak sağlamıştır. Oluşturulan sanal mekan yaratım sürecini doğrudan insan bilinci ile kurgulayan bir süreç üzerinden ilerler. Deneyimlenebilen etkileşime girilebilen bir mekan anlayışı üzerine kurgulanır.

İlk olarak Jaron Lanier tarafından 1970'li yıllarda kullanılan *Sanal Gerçeklik* kavramı, Bilgisayar yazılımlarıyla oluşturulan mekanın ve nesnelerin sanal dünyada üç boyutlu şekilde oluşturulmasıdır (Bayraktar, 2007, s.3). Sanatçının zihninde oluşturduğu imgeleri kolaylıkla tasarlayabildiği ve izleyicisini adeta zihninin içindeymiş hissi veren bir deneyim yaşatabilmesi açısından sanatta yeni yaklaşımlara olanak tanımıştır. Bu yaklaşım ile fiziksel mekan dışında algılanabilen simülasyon bir mekan ortaya çıkmıştır.

Bir imge bir seyirciyi bulduğu andan (yani, yaratıcısının yaratısına şöyle iyice baktığı andan) itibaren, "nesne" ana odak olmaktan çıkar. Bunun sonucunda izleyiciler, görme, maddilik, anlama ve hissetme arasındaki bir ara alanda konumlanırlar. Bu ara alan, simüle edilmiş deneyimlere şekil verip bu deneyimlerin sınırlarını tayin eder. Simülasyon, yapıntı dünyasına girip bu dünyanın sınırları içinde yaşayarak niyetliliğe (*intentionality*) erişmenin bir yoludur. Bu da, simülasyonun ekoloji ile ilgili bir şey olduğu ve hayatta kalmak için sanal olanın en az gerçek olan kadar önemli olduğu anlamına gelir (Burnett, 2012, s.134).

2016 yılında ise i sanal gerçeklik ile oluşturulmuş *DimoDa* (Görsel 29) müze kavramına yeni bir yaklaşım getirilmiştir. Fiziksel müzenin dışında tamamen teknolojik olanaklarla oluşturulan ve deneyimlenen *DimoDa* müzesi izleyicisine bulunduğu yerde bir müze deneyimi yaşatır. Tamamen 360 derece dijital ortamlarda oluşturulmuş enstalasyonlar, videolar, ses ve kinetik dinamikleri içerisinde barındıran çalışmalar izleyiciyi deneyim ve algılama açısından gerçeklik kavramını

sorgulamaya iter. Bu durum akla Platon'un mağara alegorisini akla getirir. Gerçeklik kavramının sınırlarını genişletir ve algılanan gerçeklik ile fiziksel gerçeklik arasındaki deneyimi bize doğrudan yaşatma imkanı tanır.



Görsel 29. DiMoDA Dijital Müze. Digital Museum of Digital Art. Image © Alfredo Salazar-Caro and William Robertson, courtesy of DiMoDA. Used here by kind permission. All rights reserved. Erişim: 10.11.2021, shorturl.at/zJPS8

İlk olarak 1992'de Neal Stephenson'ın bilim kurgu romanı *Kar Çöküşü*'nde adı geçen *metaverse* kavramı 21.yüzyılda geleceğin interneti olarak adlandırılmaktadır (Grimshaw, 2014, s.27) Mevcut sanal gerçeklik teknolojilerini birleştiren bu teknoloji etkileşimli, üç boyutlu yapay bir evrenden oluşturulması planlanmaktadır. Sanatın dijitalleşmesi ile ilişkili bir biçimde geliştirilen bu teknoloji orijinal yani NFT teknolojisi ile onaylanmış çalışmaların yer aldığı ve 3 boyutlu izlenebildiği bir ortam sunması açısından önemli bir teknoloji olabilir. Mevcut sanal gerçeklik teknolojilerini bir araya getiren ve sanal müzelerin, galerilerin fizik kurallarının dışında bir yaratım olanağı sağlayan bu teknoloji bireyin deneyimleyebildiği görme, işitme, dokunma gibi algılarının da dahil olduğu sanatsal çalışmalar üretilmesine imkan tanıyabilir.

Mekanların dijitalleşmesi beraberinde akla dijital imgelerin de ötesine geçerek fiziksel gerçekliğin birebir simülasyonu açısından dikkat çekicidir. Diğer taraftan ise canlıların ve davranışlarının simüle edilebilir olması, mevcut teknoloji ile mümkün bir hal almaya başlamıştır. Fiziksel dünyanın ötesindeki hazları deneyimlemeye odaklı bir anlayış ile şekillenir. Görüntü teknolojilerinin gelişmesi, fiziksel mekanın doğrudan dijital dünyaya aktarılabilmesinin önünü açmaktadır. Bu gelişim süreci, fiziksel ve simüle edilmiş mekan arasındaki gerçeklik perdesini ortadan kaldırmayı amaçlar.



Görsel 30. Semih Çınar. Dönüşüm/Transformation. 2021. (Dijital NFT, 60x85 cm)

Toplumsal normlar dışında bir özel alana sahip olabilecek bir ortam sağlayan dijital platformlar birçok fırsat ile beraberinde birçok riski de içerisinde barındırır. Tekrar tanımlanan ve ikinci doğa olarak benimsenen durumun yanında sanal bir evren oluşturulmaktadır. Gerçeğin simülasyonu olabilmesinin yanında yaratıcılığın sınırlarını zorlar nitelikte tasarımlar üretilmesine imkan tanır. *Dönüşüm/Transformation* (Görsel 30) isimli çalışmada, mekanın dönüşümüne odaklanan bir anlayış ile kurgulanmıştır. Birey mekanın merkezinde ve bir balinanın üzerinde yer alır. Balina henüz yeni avlanmış gibi görünmektedir ve kendi doğası dışında alışılmadık bir ortamda uzanmaktadır. Figürün elindeki işaret fişeğinden turuncu dumanlar yükselir fakat atmosfere yalnızlık ve sessizlik hakimdir.



Görsel 31. Marshmallow Laser Feast. Hava Okyanusunda Yaşıyoruz/ We Live In Ocean Of Air. 2018. (Dijital Kurulum.) Erişim: 10.12.2021, shorturl.at/klvN6

Dijitalleşmenin sanatta etkisi de bilgisayar ile sanal mekanlar ve tasarımlar oluşturma teknolojisidir. Bu teknolojiye mekan, doğrudan dijital simüle edilebilir ya da üç boyutlu kurgusal bir mekan oluşturulabilir. Oluşturulan bu mekan çeşitli sensörler ile mekanı deneyimleyen bireyler ile etkileşime geçebilir. Sanal gerçeklik olarak adlandırılan bu teknolojinin günümüzde sanat, bilgisayar oyunları, sinema gibi alanlarda kullanımı giderek artmaktadır. Bireyin bütün duyu organlarına hitap eden bu yenilik sanatta da yeni sorgulamalara yol açmaktadır. Felsefi açıdan idealar dünyasına aktarılan fiziksel dünya dışında sanal bir dünyayı deneyimlemek idealar dünyasına yansıyan gerçekliği de sorgulama gereksinimi duymaktadır. 2018 yılında Londra’da Marshmallow Laser Feast tarafından Saatchi Galeride gerçekleştirilen sanal gerçeklik enstalasyonu bu duruma iyi bir örnektir. Enstalasyonda sanal gerçeklik doğa ile bağlantı kurulmasına yardımcı olur. Nefes sensörleri ve kalp monitörleri ile deneyimlenen kişinin nefesleri gerçek zamanlı takip edilip, her nefes alıp verildiğinde ortaya çıkan oksijen ile karbondioksit görülebilir. Çevrede de doğayı simgeleyen unsurlar göze çarpar. *Hava Okyanusunda Yaşıyoruz /We Live In Ocean Of Air* (Görsel 31) isimli bu deneyim ekosistem ile etkileşime girmemizi ve bir bütünün bir parçası olduğumuzu hatırlatır. Ses, koku, rüzgar ile de desteklenen çalışma bütünüyle duyarımıza hitap eden gerçekçi bir deneyim yaşatmayı amaçlar. Bir diğer teknoloji ise *Augmented Reality (Arttırılmış gerçeklik)* teknolojisidir. Sanal gerçeklik teknolojisinde kullanılan tasarlanmış bir dünyadan farklı olarak bu teknolojiye fiziksel mekanlar üzerinde dijital teknolojiler kullanılarak ses, görüntü gibi unsurlar ile zenginleştirilir. Mevcut gerçeklik ile etkileşimli bir kurgulama yapılarak, gerçeklik deneyimi arttırılır.



Görsel 32. Miguel Chevalier. Trans Doğalar/Trans-Natures. 2015. (Video Enstalasyon.) Erişim: 18.01.2019, shorturl.at/juST1

Miguel Chevalier'ın *Trans Doğalar/Trans-Natures* (Görsel 32) isimli kurulumu ise, doğallık temasını yapay bir anlatım şekli ile oluşturarak dijitalleştirilmesi ile kurgusal bir mekan yaratılır. Organik bitki yapıları, dallar, yapraklar dijital teknoloji ile yeniden oluşturulur. Yapay bir ekosistem döngüsü halinde devam eden içerisinde soyut biçimleri de barındıran kurulum, adeta gerçek ekosistemi taklit eder. Dallar ekrandan çıkıyormuş hissi verecek kadar büyür ve iç içe geçen dikenli bitkiler, yapraklar birbirleri içerisinde kaybolur. Doğal yaşam döngüsünün deneyimini sanatsal bir biçimde yansıtır.



Görsel 33. Hans Op de Beeck. *Konum (7)/Location (7)*. 2011. (Enstalasyon, Ses, Işık. 1800 × 500 × 850 cm.) Erişim: 08.12.2021, shorturl.at/pFMW5

Hans Op de Beeck'in *Konum (7)/Location (7)* (Görsel 33) isimli çalışması, izleyiciyi günlük yaşamından aşına olduğu aynı zamanda tuhaf bir şekilde günlük yaşamdan uzaklaştıran bir durum ile karşı karşıya bırakır. Zamanın donmuş gibi görüldüğü bu tuhaf durum malzeme, ölçek ve düzenleme ayrıntılarıyla vurgulanır. Çalışma birebir boyutlarında yeniden üretilmiş bir simülasyondur. İzleyici, gece vakti, sıradan bir taşra evinin iç mekanı baz alınarak yapılan bir oturma odasından bahçeye bakmaktadır. Bu iç mekan kısa bir süre önce terk edilmiş gibi görünür -yatak dağınıktır, nesnelere etrafa saçılmış ve içindekiler Pompei' dekine benzer gri bir küllle kaplanmış gibidir. Dışarıda, barbekü kalıntıları etrafında lambaların asılı olduğu dekoratif bir havuz ve çeşme vardır. Burada da her şey renksizdir.

Bu esrarengiz, hatta ürkütücü havaya iki ayrı müzik eşlik eder. Bahçeden yayılan ortam sesi, iç mekanda duyulan, özellikle Serge Lacroix'in bestelediği daha

geleneksel bir müzikal parçayla bütünleşir; bu kombinasyon ortama sinematografik bir hava katar. Tümüyle gri görüntüsüyle boyandığından değil, her ögenin beton kalıplarla yapılmasının sonucudur. Bu yapıtın verdiği izlenim, bunun hiçbir yere varmayan bir kontrol uğraşı, mutlak bir yapaylık ve mükemmel bir beyhudelik olduğu yönündedir. Bu ev ve bahçe düzenlemesinin özündeki tiyatrallığı vurgulayarak Op de Beeck, altta yatan koşullar ne olursa olsun, insanın dış görünüşe bakarak güvenlik ve normalik izlenimi edinme güdüsünü açıkça ortaya koyar. Hakikatten “gerçek” olduğu hissedilen tek şey, insani hiçbir aktivitenin olmamasıyla daha da öne çıkan “doğaya dönüşür.”

Op de Beeck’in estetik yaklaşımı, minimalizm ile doygunluk (tatmin duygusu) arasında değişir ama sanatçı, hem kimliklerimizin hem de ilişkilerimizin gerek teknolojinin ilerlemesiyle gerekse küreselleşmenin artmasıyla giderek soyutlanmasına ve gerginleşmesine odaklanmayı sürdürür. Birer “önerme” olarak ortaya koyduğu filmlerinde, fotoğraflarında, heykellerinde, çizimlerinde ve diğer her çalışmasında Op de Beeck, “gerçeklik” teki kırılmaları irdeleyerek bizleri, gerçeğin yapılandırılmasındaki rolümüzü sorgulamaya iter. New York’taki Marianne Boesky Gallery’de açılan 2010 tarihli “Sessiz Film” sergisinde olduğu gibi, bazen, imgelerinin ve nesnelere tarzı, film tarihine gönderme yapıldığını açıkça ortaya koyar; “konum” serisinde ise karşımıza çıkan beklenmedik ve şaşırtıcı her sahnede kendi geçmişlerimizi gözden geçirmeye, kendi tarihlerimizi baştan tasarlamaya yönlendiriliriz (Wison, 2015, s.284).

Dijital mekanlar, fiziksel gerçekliğin deneyimi ile özne gerçekliğin harmanlanmış halini bize yansıtır. Duyularımızla deneyimlediğimiz ve farklı bir gerçeklikteymiş hissi uyandıran mekanlar. İmgelerin adeta hareketli bir izdüşümü gibidir. Simülasyon ise var olan bir olayın ya da olgunun yapay olarak yeniden ele alınması yani benzetilmesidir. İki kavramda da imgenin gerçekliğine bir adım daha yaklaştığımızı hissedebileceğimiz bir alan oluşturma imkanı tanır. Birey kendi gerçekliğini sorgularken çevresi ile de ortak bir bağ oluşturur. Mekan-birey ilişkisinde deneyimleyebileceğimiz ve içselleştirebileceğimiz duyularımız bize var olanı aktarır. Zihin süzgecinden geçirilerek içselleştirilen bu gerçeklik, fiziksel gerçeklikten Baudrillard’ın da belirttiği gibi hiper gerçekliğe dönüşür. Bireyin ekolojisinde gerçeklik bu doğrultuda dönüşüme uğrar.

2.5. Ekoeleştirel Bağlamda Bireyin Ekolojisi ve Gerçeklik

Dünyaya ilk gözümüzü açtığımızda içerisinde bulunduğumuz yakın çevreyi tanımlamaya ve öğrenmeye çalışırız. Her birey çevresini kendi anlamlandığı ve gördüğü şekilde tanımlar ve anlamlandırır. Zaman ilerledikçe anlamlandığımız düşünceler değişime uğrar ve bakış açımız ve çevremiz genişler. Görmediklerimiz bize anlatılan bilgilerin, betimlemelerin doğrultusunda zihnimize canlandırırız. Gördüğümüz ve duyduğumuz çevre bizi biz yapan kişiliğimizi, fizyolojimizi etkileyen bir unsur haline alır. Varlığımızı da anlamlandığımız bu çevre bizim değer yargılarımızı da şekillendirir.

Kişisel çalışmaların çıkış yolu iki ana olay üzerinden gerçekleştirilir. İlk olarak silüet ve gölge teması, büyük bir endüstriyel fabrikada kaybolan, yakınım olan bir çalışanın birkaç gün sonra bedeninin üzerinde siyah bir is tabakası kaplanmış olarak bulunmasından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Bu metafordan yola çıkılarak, zihnimde oluşan imgenin bir dışavurumu olarak seçilmiştir gölge. Diğer taraftan ise ikinci doğa adeta kendi sınırları içine benliğine almıştır, cansız ve ruhsuz, koyu tekdüze bir renge büründürmüştür. İkinci olarak ise ikinci doğanın 1 günlük tekrarına odaklanır. Çocukluğumu geçirdiğim çevrede bulunan büyük bir fabrikanın atıklarının akarsuya bırakılması ile ortaya çıkan kızıl-turuncu rengi dumanın her gün, aynı saatte gökyüzünde bıraktığı görüntüdür. Aynı zamanda sıcak cevherin su ile temas ettiği anda ortaya çıkan yüksek sesli bir patlama sesi. İki durumda günlük rutinlerini aksatmaz ve günün bir parçası haline gelir. İnsanlar bu durumdan rahatsızlık duymaz, kanıksadıkları ve benimsedikleri bir hal alır. Açıklanan iki durumda da, olaylar ikinci doğanın mekanında, endüstriyel bir mekanda gerçekleşir. İkinci doğanın içerisinde barındırdığı bu mekanların niteliklerine odaklandığımızda risk ve ekolojik kirlilik dikkat çeker.



Görsel 34. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XVIII/Factory and Shade XVIII. 2018. (Ağaç Baskı. 100x70 cm.)

Foucault, bedeninin mekanını toplumsal düzenin oluşturulmasında en önemli unsur olarak ele alır. Disiplin altına alma, toplumsallaşma, cezalandırma gibi uygulamalar ve yaptırımlar bu mekan üzerinden uygulanır (Harvey, 1997, s.239). Mekanın gerçekliği de beden üzerinden ilişki kurulan bireyin tanımına gerek duymaz. Kendi gerçekliğini oluşturur ve uygular. *Fabrika ve Gölge XVIII/Factory and Shade XVIII* (Görsel 34) adlı çalışma bize bu gerçekliği sorgulatır bir niteliktedir. Attığı her adımın sonuçlarına katlanacağına bilincinde olan insan, çevresini sayısız risk olasılıkları içeren bir alana dönüştürmüştür. Hedonist anlayışa yüz çevirmiş ve tüm zayıflıkları ve tereddütleri ile kendilerini gerçeklikte buldukları anın betimlemesi gibidir. Mekandaki tedirgin ve huzursuz görüntü, figürlerin davranışları ile bütünlük oluşturur ve akla Gordon Matta-Clark'ın (Görsel 35) tekinsiz mekanları gelir.



Görsel 35. Gordon Matta-Clark, Bronx Katı: Boston Yolu/Bronx Floor: Boston Road, 1972. Image © 2018 The Estate of Gordon Matta-Clark / ADAGP, Paris. Erişim:01.01.2022. shorturl.at/acsAI

Tekinsiz kavramına değinmek gerekirse, ilk olarak 19. Yüzyılın başlarında Alman Filozof Schelling'in *Mitolojinin Felsefesi* kitabında bahsedilir. Psikolojide ise Ernest Jentsch tarafından 1906 yılında *Tekinsizin Psikolojisi (Zur Psychologie des Unheimlichen)* makalesinde kullanılmıştır. İçinde yer alan korku, tereddüt, güvensizlik gibi kavramları barındıran tekinsizlik, aynı zamanda yabancı ve belirsiz kavramları ile de yakından ilişkilidir. Kişi çevresine alışkın ve uyumlu olduğu sürece tedirginliğin görünümüne rastlanmaz. Tekinsiz mekanlar ise bireyin yaşadığı yer olan evin güveni ve huzurunun aksine, tedirginlik ve kaygı hissettiren tehlike ve risk odaklı bir atmosfer ya da yapı ile ilişkilendirilir.

Risk ve tekinsizlik kavramları belirsizlikleri açısından yakın ilişki içerisindedir. Dolaylı yollardan tehlikeyi de anımsatan bu iki kavram İkinci doğanın sahip olduğu unsurları tanımlarken sıkça kullanılan kavramlardır. Mekanın, nesnenin ya da bir olgunun içerisinde barındırdığı tekinsizlik, düşünce ve sorgulama biçimimizi de doğrudan etkilemektedir. Bir nesnenin ilk üretildiği *odradek* olarak tanımlanan hali de tekinsizlik barındırır. Fakat tanımlandığı ve ona karşılık bir ihtiyaç oluşturulduğunda yani kanıksandığında tekinsizlik ortadan kalkar. Risk ile tekinsizlik arasındaki farka bakıldığında risk öngörülemez sonuçlara odaklanırken, tekinsizlik psikolojik bir deneyime odaklanır.

Bireysel çalışmalar yaşanan çevreden *ikinci doğa* olarak tanımlanabilecek endüstriyel manzaralar üzerinden kurgulanmış çalışmaları içerisinde barındırır. Metal yığınları, kimyasal ve evsel atıklar, hava kirliliği gözle görülür biçimde çevremizi sarmalar. Doğallığın ve sadeliğin yerini daha mekanik, rasyonel ve irrasyonel formların yer aldığı bir alana dönüştürmüştür. Bu ve benzeri dış etmenler içerisinde bulunduğumuz ekosistemi yeniden tanımlamamıza ve yorumlamamıza ihtiyaç duyar. Bütün bu değişkenler içerisinde bireyin gerçekliğini yeniden tanımlamamız gerekir. Çıkış yolu olarak ele alınan olaylar dönemsel olarak farklı anlamlara ve gerçekliklere bürünmüştür. İlk olarak bir matem duygusu ile ele alınan olay, süreç içerisinde bir dönüşümü temsil eder ve içselleştirilerek kendine yeni bir gerçeklik alanı oluşturur ve gölge kavramı değişime uğrar. Bu değişimin sebeplerinden biri de ekolojik çevrenin sürekli değişime uğraması ve yeni bir

gerçeklik alanı oluşturmaktadır. Gerçeklik kavramını açmak gerekirse, rutin olarak deneyimlediğim ve kanıksadığım kızıl-turuncu gökyüzünü sebep sonuç ilişkisi içerisinde ele aldığımızda, bulunan çevrenin gerçekliği halini almıştır ve o gerçekliğin bir parçasıdır. Anılarımız ve hatıralarımız yaşanan gerçekliğin ötesinde içerisinde bulunduğumuz dönemin gerçekliği ile bütünleşerek yeni bir gerçeklik oluşturur.

Doğrudan ya da dolaylı yollar ile yaşamımızı etkileyen çevre, coğrafya ve iklim gibi doğal etkenlerin yanında insan eli ile oluşturulmuş ekosistemin değişimine sebep olan etkenler de mevcuttur. Burada bizim için ideal çevre anlayışına değinmek gerekir. Bireyin doğa ile mücadelesi insanın ilk ortaya çıktığı andan günümüzde devam etmektedir. Sadece farklı amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen bu mücadele, belirli bir zamana kadar doğa üzerinde hakimiyet kurma çabası iken, mevcut durumda doğayı koruma ve düzenleme çabasına gidilmektedir. Bizi var eden ve parçası olduğumuz ekosistemin ve oluşturduğumuz ikinci doğanın içerisinde varlığını koruma çabası doğa ile mücadelesi ile benzerlik gösterir. İnsan eli ile oluşturulmuş ve bu sisteme adapte olmuş canlıları da içerisinde barındıran bir ekosistem haline gelmiştir. Kavram olarak bakıldığında *doğa* ve *ikinci doğa* arasındaki farklılık insanın tanımlamasına ve anlamlandırmasına özgü bir durum oluşturur. Kendi kendine varlığını sürdürebilen mevcut bir doğanın içerisinde tekrar yapılandırılan ve adlandırılan bir hale dönüşmesi bilinci bir varlığın bilinci bir şekilde oluşturduğu bir yapıyı temsil eder. Aynı zamanda kendi türünü ve ihtiyaç duyduğu canlıları bu yapıya adapte olmaya zorlar. Bu açıdan bakıldığında insanlığı bu yapısal değişikliğe zorlayan kendisidir. Daha iyi bir gelecek, daha iyi imkanlar, daha mutlu bir insan vadeden bu sistem içerisinde bireyin birinci doğada görüldüğü gibi varlığını ve çevresini sorgulamaya gitmesi kaçınılmazdır. Birinci doğa varlığını sürdürmesi için bir döngü içerisinde tekrar ederken, ikinci doğanın yakıtı ise insandır. İnsanın hem iş gücü, hem de hazlarından faydalanan ve giderek büyüyen bir yapıya bürünmüştür. Yakıtı insan olan bu sistemin aynı zamanda atığı da insandır. İşlevini yitirmiş ve bu yapay ekosistemin işleyişine bir katkısı olmayan insanı Bauman *atık insan* olarak tanımlar. Aslına bakıldığında atık ikinci doğanın sadece artığı olmak dışında bir parçası halini almıştır. Hızlı bir değişim ve dönüşümü içerisinde barındıran, aynı zamanda içerisinde yeni denilebilecek unsurları entegre eden birbirlerine bağımlı bir sistem olarak varlığını sürdürür. Teknolojik gelişmelere

paralel olarak ilerleyen ve bireyi tüketilebilir bir unsur haline getirerek, geri plana atan bir anlayış ile genişler.

1960'lı yıllardan günümüze kadar güncelliğini koruyan Ekolojik sanat anlayışının ortaya çıkması, arkasında birçok ekolojik projeyi de beraberinde getirmiştir. Joseph Beuys ve Hans Haacke'nin ilk örneklerini verdiği eserler ile başlayan günümüzde birçok örneğini görebileceğimiz bir sanat oluşumu halini almıştır. Başlangıçta daha çok toplumsal anlamda bir tavır takınan ekolojik sanat aktivist yönü ile de ön plana çıkmıştır. Evrensel anlamda uyarıcı bir ekolojik dönüşüm ortaya koymayı amaçlayan çalışmalar da yapılmıştır.

Ekolojik Sanat'ın aktivist yönü ön plana çıkartılarak oluşturulan bu tür sanat projeleri, çevre sorunlarını vurgulamak amacıyla küresel bir bakış açısı ve bilinç kazandırma amacına odaklanır. İlk olarak Joseph Beuys'un 1982 yılında Kassel şehrinde gerçekleştirdiği *7000 meşe ağacı* çalışması ile ismini duyuran proje 7. Documenta için tasarlanmıştır. Dünyanın endüstrileşme ile tahrip olan doğasının yeniden kazanılması amacıyla gerçekleştirilmiştir. Beuys'a göre; sanat bireyi, doğayı ve çevresini iyileştiren bir yapıya sahiptir ve oluşturulan çalışma birçok Kassel şehrinin insanları ile birlikte gerçekleştirildiği için "sosyal heykel" çalışması olarak ta adlandırılır. Dikilen ağaçlar, yani sosyal heykeller uzun bir süreçte yavaş yavaş büyüyerek etkisini uzun yıllar gösterdiğinden sürekli değişime uğrar.



Görsel 36. Alejandro Duran. Mahfolmuş (Mart, Deniz)/Washed Up. (Mar, Sea). 2013.

Erişim:10.12.2021, shorturl.at/biwD8

Bunların yanı sıra ekolojik sanatın aktivist yönüne odaklanan sanatçıları evrensel unsurları ve çeşitli ekoloji toplulukları ile hareket ederek kişisel sanat anlayışlarını projelendirmişlerdir. Alejandro Duran'ın *Mahfolmuş/Washed Up* (Görsel 36) projesi ile Mandy Baker'ın çalışmaları örnek gösterilebilir. Özellikle dünyanın çeşitli bölgelerindeki farklı atıkların okyanus akıntıları ile sanatçıların kendi yaşadıkları bölgedeki kıyılara ulaşması ve bu atıklardan seçimler yaparak çalışmalarını gerçekleştirmektedirler. Duran'ın *Washed Up* projesinde atıklar sınıflandırılarak doğada düzenlemelere gidilir. Renk, biçim özelliklerine göre ayrıştırılan atıklar uygun duruma getirilerek doğada bulunan alanlarda düzenlemeler yapılarak uygulanır. Atıklar atık işlevinin dışında yine doğada bir sanat nesnesi haline gelir.



Görsel 37. Mandy Baker. Çorba: Yarı Şeffaf/ Soup: Translucent. 2011.(Foto Manipülasyon)
Erişim:10.12.2021, shorturl.at/fzA46

Mandy Baker'ın (Görsel 37) çalışmalarında ise atık sorununun evrenselliği vurgulanır. Dünyanın her yerinde bulunan atıklar akarsular, okyanuslardaki akıntılar ile dünyanın her yerine ulaşabilir. Yeryüzünde sürekli hareket halinde olan atıklar pasifik okyanusundan kıyılara ulaşır.

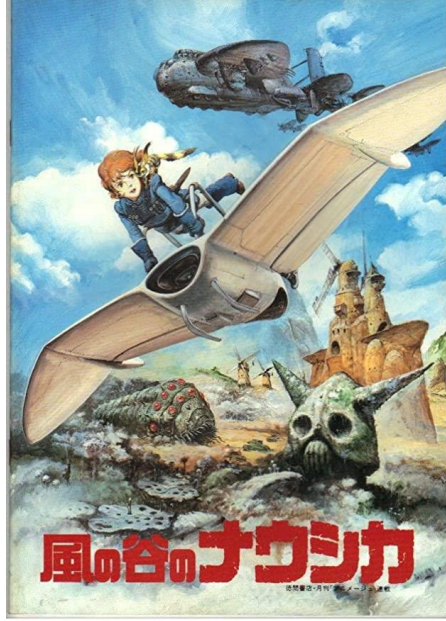
Ekolojinin bir problem olarak ele alınması ile toplum yapısını temelinden deđişmesine yol açması sinema alanının da ilgisini çekmiştir. Ana teması nükleer felaketler, endüstriyel kirlilikler ve çevre yapısını deđişikliğe uğratan insan kökenli geniş etkilere sahip felaketler sıkça konu edinmeye başlanmıştır. Bunlardan birkaç örnek vermek gerekirse John Hillcoat' un *The Road (Yol)* filmi, Andrei Tarkovsky'nin 1979'ta yönettiđi *Stalker/İz Sürücü* filmi ve Studio Ghibli filmleri endüstrileşme sonrası felaket senaryolarını ele alan yapımlardır. Hepsinde de insanların cehaletleri nedeniyle dünya bir felakete sürüklenmiştir. Genel bir bakış açısından bakıldığında bir birlerine benzer dünyaları konu alan yapımlar olarak görünse de özelinde bireylerdeki deđişimlerin etkilerini ortaya koyan yapısal farklılıkları açısından birbirlerinden ayrılırlar. *Stalker/İz sürücü* (Görsel 24) filminin ilk yarısı siyah beyaz olarak ele ele alınan şehir görüntüsünden "Bölge" isimli alana geçmesi ile renklenir. "Bölge" terk edilmiş doğaya bırakılmış meteor düştüğü söylenen fakat nükleer bir felaketin gerçekleştiđi alanı temsil eder ve film gerçekten de nükleer felaketten etkilenen bir alanda çekilmiştir. İnanç ve bilim açısından ele alınan gerçeklik olgusu sorgulanır. Bir yazar, fizik profesörü ve onlara yol gösteren iz sürücünün yasaklı olan *Bölge*'ye yolculuđunu anlatır. Öznel gerçekliği etkileyen ve güçlendiren unsurlar karakterler tarafından sert bir şekilde tartışılır. Aslında tartışılan gerçekliđin ta kendisidir. Bireylerin farklılaşan gerçeklik anlayışları amaçlarını da doğrudan etkiler.



Görsel 38. John Hillcoat. *Yol/The Road*. 2009. (Film.) Erişim: 13.11.2021, shorturl.at/nqzE1

Cormac McCarthy'nin 2006'da aynı isimli romanından uyarlanan John Hillcoat'un yönettiği *Yol/The Road* (Görsel 38) filminde sebebi bilinmeyen bir felaketin sonucunda birçok insan ve hayvanın ortadan kaybolduğu bir dünyada bir baba ile oğlunun hayatta kalabilmek için yolculuğa çıkış hikayesini anlatır. Felaket aynı zamanda yozlaşmayı da beraberinde getirir. İnsanlar yemek, barınma gibi temel ihtiyaçlarını karşılamak için ilkel dürtüleri ile hareket etmeye başlar. Baba sonunu bilmedikleri ve umutsuz bir yolculuğa çıktıklarının bilincinde bir bunalım yaşar, hayatta olmasının tek sebebi çocuğunu yalnız bırakmamak ve çocuğunu okyanus kıyısına götürmektir. Filmin teması babanın ruhsal durumu ve mücadelesi üzerine kurulu bilinmezliğe giden bir yolculuğu anlatır. Bilinmedik bir sebep ile gerçekleşen toplumsal çöküş bireysel travmalara yol açmıştır. *Dönüşüm/Transformation* (Görsel 30) adlı çalışmada *Yol* filminden esinlenilerek post apokaliptik bir dünya kurgulanmıştır. Çalışmanın merkezinde geniş bir yolun ortasındaki büyük bir balinanın üstünde silüet halinde figürün elindeki işaret fişeğinden çıkan kırmızı renkli duman atmosferdeki tedirginliği artırır. Günümüzde küresel ısınma ile gerçekleşen toplu hayvan ölümlerine ve aşırı avlanmaya dikkat çekmek üzerine oluşturulan kompozisyon da dünyanın ulaşabileceği toplumsal ve bireysel çöküşü vurgular niteliktedir. Toplumsal yozlaşma öngörülemez sorunları da beraberinde getirir. Sonuç olarak ekolojik felaket toplumsal yozlaşmayı da beraberinde getirir. Ortaya çıkan riskler ile birlikte ekolojik bozukluk bireyin hem zihinsel hem de fizyolojik yapısını olumsuz etkiler.

Günümüzde sinemada kıyamet senaryoları sıkça kullanılan bir temadır. Toplumsal çöküş odaklı bu senaryolar bireylerin varlık nedenlerini de sorgulamasına sebep olur. Toplumların değer yargıları tamamen ortadan kalkar. Bireyler duygusuz ve vicdandan yoksun ilkel dürtüleri ile hareket eden canlılara dönüşür. Yardımlaşmak adeta zayıflık belirtisidir. Güçlü olan zayıfı ezer ve hayatta kalır. Her ne kadar kurgusal bir dünya oluşturulmuş olsa da alt metinlerinde derin anlamlar barındıran ve bireylere kanıksatılan mesajlar vardır.



Görsel 39. Hayao Miyazaki. Rüzgarlı Vadi/Naussicaa of the Valley of the Wind.1984. (Anime.)
Erişim:09.10.2021, shorturl.at/muN03

Hayao Miyazaki'nin *Rüzgarlı Vadi/Naussicaa of the Valley of the Wind* (Görsel 39) animesinde, küresel kirliliğin yıkıcı sonuçlarının yanı sıra hala doğayı ehliileştirmek için makine kullanan insan gruplarını vurgular. Fakat ana karakter Naussicaa elinden geldiği kadar çevresini anlamaya çalışan ve ona uyum sağlamaya çalışan biri olarak yaşamaya çalışır. Diğer taraftan ise *Laputa: Castle in the Sky* filminde makineleşmeye iyi gözle bakan bir anlayış benimsemesi açısından farklılık gösteri fakat ana sorun insanların kendi bencil isteklerini tatmin etmek isterken dengenin bozulmasına sebep olmalarıdır. Yine de Naussicaa çevreci bir anlayışta olmasına rağmen uçan bir alet ile gezinmekten geri kalmaz. Fakat aradaki fark devasa savaş uçakları kullananlar karşısında en az zarar veren aracı kullanmasıdır. Bu nedenle teknoloji kendi içinde mutlak kötü olmak durumda değildir. Onun nasıl ve ne ölçüde kullanıldığına bakmamız gerekir (Odell, Blanc, 2011, s.18, 19, 20).



Görsel 40. Roxy Paine. *Psilocybe Cubensis Alanı / Psilocybe Cubensis Field*. 1997. Yerleştirme. Erişim: 20.01.2022, shorturl.at/ozG78

Görsel 41. Roxy Paine. *Sahtekar / Impostor*. 1999. Yerleştirme. Erişim: 20.01.2022, shorturl.at/IBDJW

Doğal ve insan yapımı dünyalar arasındaki gerilimi ve mücadeleyi keşfetmek için endüstriyel ve organik formları kaynaştıran Roxy Paine, yerleştirmelerinde ve heykellerinde organik formları gerçekçi bir biçimde yeniden oluşturur. *Psilocybe Cubensis Alanı/Psilocybe Cubensis Field* (Görsel 40) adlı çalışmasında gerçek boyutları ile birebir doğada olduğu biçimde serpiştirilmiş mantarları iç mekanda sergileyerek, ikinci doğayı doğa ile bir araya getirir. *Sahtekar/Impostor* (Görsel 41) adlı yerleştirmesinde ise doğal ortamında bulunan ağaçların arasına aynı boyutlarda metalden yapılmış bir ağaç yerleştirir. Oluşturduğu çalışmalar izleyicide üretilen imgenin anlamını sorgular. İzleyici baktığında doğal ile yapay bir unsurunda tanımladığı şey üretilmiş doğal nesnenin gerçekçi yapay bir kopyasıdır.

21. yüzyılda ise savaş sebebi ile zorunlu göçler ve sürgünler gündemimizi meşgul etmeye devam eden küresel bir problem haline gelmiştir. Orta doğudaki petrol, mezhep ve iç savaşlar bölgedeki toplumları kitlesel olarak göçe zorlamaktadır. Bu zorunlu yer değişikliğine zorlanan bireylerin mevcut gerçekliklerinden çıkıp yeni bir gerçeklik ile yüz yüze bırakılır ve bu durum tüm yaşamlarını tamamen değişime uğratar. Yaşadığımız coğrafyanın da, yani çevremizde de görülen savaş mağdurları 21. yüzyılın başlarından beri gözlemlediğimiz ve aynı toplu taşıma araçlarını paylaştığımız, aynı mekanlarda bulunduğumuz bir sürecin içerisinde yer edindi.



Görsel 42. Semih Çınar. İkinci Doğa No.2 Yeni Dünya / Second Nature No.2. New World. 2020.
(Ağaç Baskı. 56x90 cm.)

İkinci Doğa No.2 Yeni Dünya/Second Nature No.2. New World (Görsel 42) isimli çalışmada günümüzde bulunduğumuz coğrafya da sık karşılaştığımız bir imge gösterilir. Orta doğuda yer alan toplumlardaki iç çatışmalar, petrol savaşları, kitlesel göçler, tecrit gibi kavramları ilişkilendirebileceğimiz *asker* kavramı, zihnimizde *savaş* ile eş anlamlı bir ilişki kurar. Asker kelimesi tekil anlamda kullanılsa da, kullanıldığı yapı sebebiyle her birey bu niteliği taşır. Uygulamada silüet biçiminde bulunan Asker figürü, kişisel kimliğin önüne geçen üst kavramı nitelendirir. Endüstrileşmenin getirdiği metal yığınlarının içerisinde 3 adet farklı renklerde petrol varilleri bulunur. Bu durumun sebebi Küresel güçlerin altında ezilen insanları betimler. İnsanların değeri petrol vb. yeraltı kaynaklarından çok aşağıdadır. Bundan dolayı figür silüet halinde ve tekdüze bir renk ile resmedilmiştir. Dünyadaki İnsani değerleri vurgulamak amacıyla ortaya konan söylemlerin gerçeğe yansıtılmadığını gerçeğin çok farklı bir durumda olduğunu sert bir biçimde eleştirir. Nesnel gerçekliği göz ardı eden ve algılara odaklanan politik anlayışa da bir tepkidir.

Bauman'ın *atık insan* kavramına da göndermeler barındırır. Petrol savaşlarında askerler görevlerini yerine getirebildikleri sürece geçerliliğini ve niteliğini korur. Yaralandıklarında ya da öldüklerinde işlevlerini yitirirler ve kutsal bir nitelik yüklenerek anılır. Bu durum mevcut durumda bölgede yaşayanlar için de geçerlidir. Bölgenin temizlenmesi ya da kontrol altına alınması yani insanlardan arındırılması gerekmektedir. Bu durumda insanın işlevselliğini ve *atık insan* kavramını *postmodern* süreçte içselleştirmiştir.



Görsel 43. José Iranzo Almonacid (Anzo). Tecrit 14/Isolation 14. 1968. (Tuval Üzerine Yağlıboya. 100×100 cm.) Erişim: 07.12.2021, shorturl.at/kFRV5

Kavramlarında tanımlarının değişime uğradığı ya da farklı anlamları da içerisinde barındırdığı bir dönem olan *postmodernizmi* tecrit kavramı üzerinden açıklamak gerekirse; esaret, soyutlama gibi kavramların karşılığıdır. Fakat bireyin bilişsel dönüşümü ve ekolojik çevresi birey üzerinde bir tecrit alanı oluşturur. Çağdaş yaşamın içerisinde bulunan teknolojik yapılanmanın etkisiyle bireylerin yabancılaşmasını tasvir eden José Iranzo Almonacid'in *Tecrit/Isolation* isimli serisi, bilişim teknolojilerin oluşturduğu soğuk, yapay bir dünyadaki kopukluğu ve anonimliği ortaya koyar. Yabancılaşmanın yanı sıra yalnızlık da hissettiren gri monokrom resmedilen *Tecrit 14/Isolation 14*'te (Görsel 43) kim olduğu belirsiz takım elbiseli bir adam, kasetçalara, hoparlörlere ya da yayın cihazlarına benzeyen, blok dikdörtgen biçimindeki yapıların sıralandığı bir çemberin içinde durmaktadır. Çağımızın iletişim krizlerini vurguladığı resimlerdeki yankı odaları ve tecrit tasvirleri dönemin gerçekliğini tüm çıplaklığı ile gözler önüne serer (İKSV. Erişim:10.11.2021. <https://bienal.iksv.org/tr/sanatcilar/anzo-jos-iranzo-almonacid>).



Görsel 44. Ana Mendieta. Yaşam Ağacı/Tree of Life.1976. (Performans) Erişim:07.08.2021, shorturl.at/eCUYZ

Çalışmalarının temelinde Küba'daki çocukluğuyla yeniden bağlantı kurabilmeye ilişkin bir özlem olan Ana Mendieta'nın *Yaşam Ağacı/Tree of Life* (Görsel 44) serisi ve *Siluetler/Silhouettes*'i, tıpkı Avrupa'nın paleolitik *venüsleri* gibi, yaşam ve cinselliğin temel kaynağı olarak övülen kadın bedeninin öne çıkarılmasını anlatır. Bedensel deneyimin duyumsallığını ve doğanın zenginliğini ortaya çıkaran bir yaklaşım ile çalışmalarını gerçekleştirir. Fakat kendi bedenini çamurla, çiçeklerle, toprakla, dallarla kaplayarak, bu manzara düzenlemelerine beden gerçek mevcudiyetinin yerine tarih öncesi heykelleri çağrıştıran kalıbı çıkarılmış ya da oyulmuş şekillerin içine dahil edişi, Küba'daki ev halkının ve hizmetlilerin O'na anlattığı ya da kendisinin kulak misafiri olduğu öykülerin erken çocukluk anılarına bir geri dönüştür. Bu öyküler, O'nun için, köklerini, XVI. Yüzyılın pratikler, doğanın büyümlü kişiselleştirilmesi ile Katolikliğin Yeni Dünya'ya ait bir füzyonu olan Santeria dininden alan, doğanın animist³ bir portresini resmetmişti. Mendieta'ya göre, beden *tableaux*'larında kullandığı organik meteryaller ve hatta bu konstrüksiyonları gerçekleştirdiği yerlerdir. O'nun zihnindeki çocukluk anılarıyla bağlantılı, büyümlü

³ Animizm ya da Canlandırıcılık, 1. Doğanın bir bütün olarak ve her varlığın teker teker maddi varlığının ötesinde bir de ruha sahip olduğunu kabul eden görüş. 2. Doğal olaylar, hayvanlar ya da doğada var olan başka nesnelere bir ruh izafe ederek bunlara tapınma temeline dayanan din anlayışı.

ruhlara sahiptir; Sanatçı, “manzara ve kadın bedeni arasındaki bir diyalog”, aynı zamanda da “anneliğin kaynağına bir geri dönüş” olduğunu belirtir (Fineberg, 2014, s.336,337,338).



Görsel 45. Liu Bolin. Şehirde Saklanmak No 95/Hiding In The City No 95,Kömür Yığını/Coal Pile. 8/8. 2010. (Dibond + Acrylic 95 × 120 cm.) Erişim: 10.11.2021, shorturl.at/mtxE4

Eserlerinde, insan eylemlerinin kendi yaşam alanı üzerinde zararlı sonuçlarına odaklanan Çinli sanatçı Liu Bolin, Çin geleneğini merkez alan, insan ve doğa arasındaki sürdürülebilir ve uyumlu bir ilişkiyi öğreten Taoçu⁴ ilkelerden uzakta olduğunu belirtir. *Şehirde Saklanmak No 95/Hiding In The City No 95* (Görsel 45) isimli çalışmasında şehirlerde rastlayabileceğimiz kömür yığınları içerisinde, yığınlar ile aynı renge boyanmış sanatçının kendi figürü ile karşılaşırız. Figürleri ticari nesnelere arasında adeta yok olacak şekilde, bireyin görüntünün içinde adeta yok olduğu algısını hissettirir. İnsanın oluşturduğu *ikinci doğa* içerisinde bireyin ruhsal ve bedensel olarak kaybolduğu tamamen kendini bu yapay ekosisteme dahil ettiğini sert bir biçimde vurgular. Kömür yığınları, yapılar, sokaklar yani şehirde karşılaşabileceğimiz bütün görümler Bolin’in çalışma alanıdır.

⁴ Taoizm (Daoizm, Dao Öğretisi), Antik Çin’de ortaya çıkmıştır ve temeli Laozi’nin yazılı eseri Dao De Jing’e dayanan bir öğrettir.



Görsel 46. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XII/Factory and Shade XII. 2019. (Metal Gravür, Aquatint. 95 × 120 cm.)

Fabrika ve Gölge XII/Factory and Shade XII (Görsel 46) isimli metal gravür çalışmasında ise oluşturulan kompozisyon çinko baskı tekniği ile uygulanmıştır. Atmosferi ve kompozisyondaki metal dokusunu ve etkisini artırmak amacıyla özellikle seçilmiştir. Anılardan ve izlenimlerden yola çıkılarak oluşturulan çalışma endüstriyel atık olan yüksek sıcaklıktaki maden atığının su ile temasından ortaya çıkan, turuncu renkli dumanın gökyüzünü kapladığı an seçilmiştir. Geniş blok yapılar, kablolar, havadaki kükürt kokusu, eriyik metalin su ile temas ettiği anda ortaya çıkan kızıl duman bir araya geldiğinde bize garip bir atmosferi çağırıştırır. İçerisinde insanın var olmadığı bir mekan aklımıza gelir.

Kompozisyonun merkezinde ise silüet halinde bir figür yer alır. Figür adeta üzerinde yer aldığı endüstriyel bir yapının parçası haline gelmiştir. Yapılar sınırları keskin kütleler biçiminde konumlandırılmıştır.

Çalışma çinko metal üzerine aquatinta ve kazıma teknikleri uygulanarak hazırlanan kalıplar ile gerçekleştirilmiştir. Endüstriyel bir ürün olarak kullanılan metal plakalar hem uygulama tekniği ile görsel arasında bir bütünlük oluşturur. Bolin'in (Görsel 45) çalışmalarından farklı olarak figür kendini tamamen gizlemeye zorlamaz sadece bir silüet olarak varlık gösterir. Bolin, kendisini yapay unsurlar içerisinde kaybederken, yapaylığı ortaya çıkaran ve üreten unsuru göz ardı eder. Çalışmada ise bu unsur tüm karanlık tarafı ile en tepede yer alır. İnsan eli ve bilinci ile oluşturulan yapaylığın yine en tepesinde kendisi vardır.



Görsel 47. Juan Ford. Sen/You. 2018. (Keten Üzerine Yağlıboya, 150x180 cm.) Erişim: 10.10.2021, shorturl.at/rRYZ4

Luan Ford (Görsel 47) ise bireyin doğanın bir parçası olduğunu vurgulamak amacıyla, bitki yapraklarından ve dallarından oluşan insan figürleri resmeder. Bireyin benliğinin ötesinde doğa ile bağlantısını sorgular. Çalışmalarında genellikle tek tonda bir zemin üzerine figürü merkeze alan bir kompozisyon kurgular. Fırça sürüşü naif ve yumuşaklık hissi veren formları doğanın etkileyici yönünü vurgular niteliğindedir. Figürün ana hatlarını belli olacak şekilde doğal ve hareketsiz bir nesneye dönüştürür. Bu durum modernizm ile etkisini sürdüren hareketliliğe karşı bir zıtlık hissettirir. Huzuru, doğanın dinginliğini ve sadeliğini yansıtır.



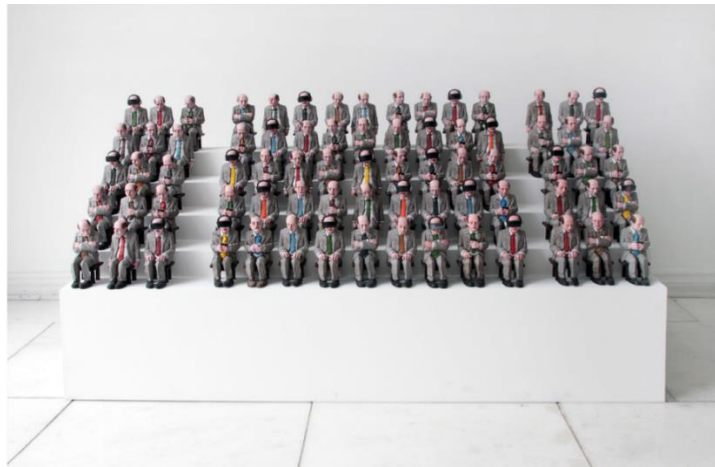
Görsel 48. Semih Çınar. Fabrika ve Gölge XV/Factory and Shade XV. 2019. (Ağaç Baskı. 75x102 cm.)

Ford'un aksine *Fabrika ve Gölge XV/Factory and Shade XV* (Görsel 48) isimli çalışmada bireyin doğa ile kurduğu bağı temsil eden figürün yerini silüeti alır. Ford'un figürünün ikinci doğada var olan yansımısını görürüz ve doğa ile ilgili hiçbir imge kompozisyonda yer almaz. Canlılık yerini solgun metal yığınları olan bir atmosfere bırakır ve figür sınırları olan derin ve karanlık bir boşluğu temsil eder. Atmosferdeki tedirginlik bu etkiyi daha da güçlendirir. Mekan sonu gelmez bir derinlikte uzar gider. Doğanın dinginliğini karmaşa ve huzursuzluk alır. Çalışmalar birbirinden farklı gibi görünse de temel olarak aynı durum farklı gerçekliklerden yaklaşılarak ele alınmıştır. *Sen/You* (Görsel 47) isimli çalışma bireyin doğa ile yakın ilişkisini vurgularken, *Fabrika ve Gölge XV* ikinci doğadaki bireyi yansıtan bir durum eleştirisidir. Çalışmanın ağaç baskı tekniği ile yani doğal bir nesne ile oluşturulması, Ford'un figüründeki doğal yapıya göndermede bulunur. Her iki çalışmada da yer alan bu organik yapı ikinci doğanın oluşturulmasında temel unsur olarak yer alır.



Görsel 49. Josef Koudelka. Magnum Fotoğrafları /Magnum Photos. 1999. (Fotoğraf. Slovakia. MacGill Gallery, New York) Erişim: 26.12.2021. shorturl.at/pAJW4

Mekan olarak ele alındığında ise bize Josef Koudelka'nın *Magnum Fotoğrafları/ Magnum Photos* (Görsel 50) serisini hatırlatır. Koudelka siyah beyaz olarak fotoğrafladığı içerisinde hiçbir insanın yer almadığı terk edilmiş endüstriyel alanlar, endüstriyel sömürünün ve modern insanın kalıntılarını temsil eder. İnsanın doğa ile karmaşık ilişkisini gözler önüne serer. *Fabrika ve Gölge XV*'de ise bu endüstriyel sömürünün merkezinde olan insanı dualist bir yaklaşım ile yüzleştirir. Pragmatist bir anlayış ile oluşturulan doğa katliamının sonucu tüm insanlığa mal edilir. Peki insan şuanda nerededir? İşte bu soruya verilecek cevap Isaac Cordal'ın *Ego Anıtları/Ego Monuments* (Görsel 50) bu durumu açıklar nitelikte günümüz insanının yaşamını gözler önüne serer. Dönüşüm kendini burada da gösterir bireyler artık tamamen hazlarının kölesi haline gelir ve yeni bir gerçeklik arayışına girer.



Görsel 50. Isaac Cordal. 2019. Ego Anıtları/ Ego Monuments (Resin and wood, 76.2 × 149.9 × 66 cm.) Erişim: 09.12.2021, shorturl.at/hwEFW



Görsel 51. Semih Çınar. İkinci Doğa: Yeni Dünya No.3/Second Nature: New World No.3. 2020.
(Dijital.100x60 cm.)

İkinci Doğa: Yeni Dünya No.3/Second Nature: New World No.3 (Görsel 51) adlı uygulamada bireyin ikinci doğadan giderek yok olmasına şahit oluruz. İnsani niteliklerimiz yavaş yavaş yok olur ve oluşan bu yeni mekanik ve ruhsuz ekosisteme adapte olmaya başlarız. Bu durum aynı zamanda dijitalleşen dünyaya da atıfta bulunur. Birey yavaş yavaş kendi benliğini de kaybeder ve kendisine fiziksel dünyanın ötesinde yeni bir gerçeklik alanı oluşturma arayışına girer.

Küresel ısınmanın, salgınların, atıkların dönüşüme uğrattığı dünyada yüzleştığımız gerçekler de dönüşüme uğrar. Yeni alışkanlıklarımız ve hayatımıza giren yeni kavramlar bize yaşamımızı yeniden tanımlama zorunluluğunu gerekli kılar. Gerçekliğin bile tekinsiz bir hal aldığı günümüz dünyasında, düşüncelerimiz bizi tereddüt ve kaygıların yoğun olduğu bir ruh haline hapseder. Sürekli bir bilinmezlik içerisinde alışmaya ve öğrenmeye çalıştığımız, bu değişime adapte olma zorunluluğu içerisinde girdiğimiz bir doğrultuda yaşamımız sürdürürüz.

SONUÇ

Sonuç olarak ele aldığımızda bireysel yaşamımız doğrudan çevremiz ile ilişkilidir. Anlamaya çalıştığımız ve onu şekillendirirken bir bütün olarak uğradığımız dönüşümün parçalarıyız. Doğa ile ilişkimiz de gerçekleştirdiğimiz her eylemimizin sonucu bizi doğrudan ya da dolaylı bir biçimde etkiler ve yaşamımızı şekillendirir. Yaşadığımız çevre, geçirdiğimiz kazalar, çocukluk anılarımız bizim hayata karşı duruşumuzu, yorumlama biçimimizi etkiler. Sanat üretimi de bilinçaltımızda yer alan düşünceleri ve durumları açığa vurabileceğimiz bir fırsat sunar.

Sanat ile gerçeklik arasında organik bir bağ vardır. Gerçekliği tanımlamamız için gerekli olan bilgi, idealar dünyamızdan yansıyan gerçeklik ile sanatsal yaratıcılığı ortak bir bütünlükte yansıtır. Tezde yer alan çalışmalar çocukluk anılarından yola çıkarak oluşturulan gözlemlere ve deyimlere dayalı bir anlayış ile geçen süreçteki dönüşümü temsil eder. Anıları doğrudan açıklamak yerine yansıttığı ruh hali ve etkisi üzerinden yorumlamalara yer verilmiştir. Yaşanılan anıların dönemin gerçeklik algısı ile ele alınarak yeni bir gerçekliğe dönüşmesi sağlanmıştır. Teknoloji, iklim gibi çevresel sebepler ile değişen ve dönüşen dünyanın, buna paralel olarak bireyin de zihinsel dönüşümünü zorunlu kılar. Günümüzde bizi sarmalayan çevrenin unsurlarını ikinci doğanın nesnesi iken, bireyin mekanının dönüşümü, gerçeklik algımızı da değişime uğratar. Hızla değişen bir ekolojinin içerisinde sıkışan ve kendine yer bulmaya çalışan birey, gerçekliğin sınırlarında dolaşır. Algıladığı dünyanın imgeleri ile yeniden var olan dijital imgeler ile bir bağ kurmakta zorluk çekmez fakat doğru ya da yanlışın ne olduğu her zaman zihnini kurcalar.

Bireyin ekolojisi, öznel bir bakış açısı ile ve bu doğrultuda örneklerle desteklenerek oluşturulmuştur. Kişisel deneyimlerin odağında yakın ilişki kurulan sanatçıların eserleri üzerinden karşılaştırmalar yapılmış ve incelenen sanatçı çalışmalarında konu edinen ekolojik çevresinde bulunan değişiklikler, ekolojik kirlilik ve sanatçının ruh halindeki dönüşümlere odaklanıldığı görülmüştür. Bütün olarak bakıldığında 21. yüzyılda bireyin durumu tüm gerçekliğiyle hem düşünsel hem de sanatsal açıdan gösterilmeye çalışılmıştır.

21. yzyılda birey anlayıřı ve znel gereklik zel bir alanda kendine yer edinir. Teknolojinin evrildiđi ve dijital dnyanın sınırlarını geniřlettiđi bir dneme geiř yapılmaya bařlanması, toplum ve birey zerinde de hızlı bir dnřmn nn amıřtır. Fiziksel etkileřimin yerini dijital platformlara ve uygulamalara bırakmaya bařlaması, sanatın da kendisine yer edindiđi yeni bir alanın oluřmasına sebep olmuřtur. Keskin dnřmlerin yer aldıđı gnmz dnyasında ortaya ıkacak yeniliklere ve risklere adapte olmaya abalayan telařlı bireyleriz.

KAYNAKLAR

Akay, Ali. (2002). *“Postmodern Görüntü”*. Ankara: İthaki Yayınları.

Anders, Günther. (2018). *“İnsanın Eskimişliği: İkinci Endüstri Devrimi Çağında İnsanın Ruhu Üzerine”* (Herdem Belen- Hüseyin Ertürk, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Aşkaroğlu, Vedi. (2017). *Toplum ve Birey: Yabancılaşma üzerine Kuramsal Bir Tartışma*. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, s.78-83. Erişim: 08.12.2021
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/kdeniz/issue/31306/341181>

Baudrillard, Jean (2010a). *Sanat Komplosu* (Elçin Gen, Işık Ergüden, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınevi.

Baudrillard, Jean. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Oğuz Adanır, Çev.). Ankara: DoğubatıYayınları.

Bauman Zygmunt. (2001). *Bireyselleşmiş Toplum* (Yavuz Alagon, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bauman, Zygmunt. (2021). *İskarta Hayatlar: Modernite ve Safraları* (Osman Yener, Çev.). 2. Baskı Ocak 2021, İstanbul: Can Yayınları.

Bauman, Zygmunt. (2021). *Yaşam Sanatı* (Akin Sarı, Çev.). 6. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bayraktar, E., Kaleli, F. (2007). *Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları*, Akademik Bilişim, s.1-6.

Berman, Marshall. (2004). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor: Modernite Deneyimi* (Ü. Altuğ, B. Peker, Çev.). İletişim Yayınları: İstanbul.

Brian, Thill. (2021). *Atık* (Gökçe Çiçek, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınevi.

Brian, Thill. (2021). *Atık* (Gökçe Çiçek, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınevi.

Burnett, Ron. (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (Güçsal Pular, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık.

Burrell, G., Morgan, G. (1979). *Sociological Paradigms and Organizational Analysis*, Heinemann Educational Books Ltd., London.

Carson, Rachel. (1999). *Sessiz Bahar* (Çağatay Güler, Çev.). Ankara: Palme Yayıncılık.

Danto, Arthur. (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı* (Esin Berktaş, Özge Ejder, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dönmez, İrfan. (2021). *Fotoğraf, Bellek ve Gerçekliğin Temsili Üçgeninde Gerhard Richter'in 'Foto Resim'leri*, Cilt, Sayı 27, 171 – 195. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/63071/958269>

Eco U. (2019). *Güzelliğin Tarihi* (Ali Cevat Akkoyunlu, Çev.). İstanbul: Doğan Kitap.

Elias, Norbert. (2017). *Uygarlık Süreci* (Ender Ateşman, Çev.). İstanbul: İletişim yayınları.

Fineberg, Jonathan. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat- Varlık Stratejileri* (Çev. Simber Atay-Eskier, Göral Erdiñç Yılmaz, Çev.). İzmir:Karakalem Kitapevi Yayınları.

Freud, Sigmund. (1971). *Totem ve Tabu* (Niyazi Berkes, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi. (Özgün eser 1913 tarihlidir)

Funk, Rainer. (2013). *Ben ve Biz* (Çağlar Tanyeri, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Garrard, Greg. (2016). *Ekoeleştiri: Ekoloji Ve Çevre Üzerine Kültürel Tartışmalar* (Ertuğrul Genç, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.

Grimshaw, Mark. (2014). *The Oxford handbook of virtuality*. New York. ISBN 978-0-19-998498-5. OCLC 893932883.

Guattari, Felix. (2000). *Üç Ekoloji* (Ali Akay, Çev.). Ankara: Bağlam Yayıncılık.

Harari, Yuval Noah. (2016). *Homo Deus: Yarının Kısa Bir Tarihi* (Poyzan Nur Taneli Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap

Harvey, David. (1997). *Postmodernliğin Durumu: Küresel Değişimin Kökenleri* (Sungur Savran Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Jasmin Stephens. (2018). Erişim: 03.10.2021. <http://haydenfowler.net/texts/call-of-the-wild.html>

Josef Koudelka: Exiles. Erişim: 08.12.2021.

<https://www.magnumphotos.com/newsroom/society/josef-koudelka-exiles/>

Judy Pfaff. Erişim: 02.02.2022. https://www.bellasartessgallery.com/pfaff_bio.html

Kışlalıoğlu, M., Berkes, F. (1993) *Çevre ve Ekoloji*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Kovel, Joel. (2005). *Doğanın Düşmanı-Kapitalizmin Sonu mu, Dünyanın sonu mu?* (Gürol Koca Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

KWON, Miwon. (2002). *One Place After Another-Site-Specific Art and Loational Identity*, London: The Mit Press.

Mikics, David. (2007). *A New Handbook of Literary Terms*. New Haven:Yale University Press.

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

Odell, C., Le Blanc, M. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri Studio Ghibli* (Barış Baysal, Çev.). İstanbul: Kalkedon yayıncılık.

Özerkmen, Necmettin. (2002). *İnsan Merkezli Çevre Anlayışında Doğa Merkezli Çevre Anlayışına*, Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 42, 1-2 syf: 167-185.
<http://dtcfdergisi.ankara.edu.tr/index.php/dtcf/article/view/1549/1285>

Platon. (2010). *Devlet*. (Sabahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz, Çev.). ISBN: 9754587173. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

TDK. Erişim: 20.08.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Todorov, T., Focroulle B., Legros, R., (2012). "*Sanatta Bireyin Doğuşu* (Esra Özdoğan, Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Unicef, 2021, shorturl.at/iAH26

Yıldırım, Cemal. (1998). *Bilim Felsefesi* (6. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Zeren, Vecihe Özge. (2019). *Çağdaş Sanatta Gerçeklik Temsili Sorunsalı Ve Metadram*, Journal of Arts, Cilt /2, Sayı /2, 2019, syf.77-94.
<https://doi.org/10.31566/arts.2.006>

Zillman Art Museum University Of Maine. Erişim:01.02.2022.
<https://zam.umaine.edu/second-nature-shelley-reed/>

EKLER

SDÜ ART-E

Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
Haziran'21 Cilt:14 Sayı:27
ISSN 1308-2698

DİJİTAL KURULUMLAR VE ETKİLEŞİMLİ MEKÂNLAR

DIGITAL INSTALLATION and INTERACTIVE SPACES

Semih Çınar*, Özkan Köse**

Öz

Doğası gereği sanat, tarihin hiçbir döneminde değişimin hiçbir türüne kayıtsız kalmamış; hatta bilakis toplumların ihtiyatla yaklaştığı, mesafeli bir tutum sergilediği değişim ve ilerlemelere ilk reaksiyonu daima sanatçılar göstermiştir. Bütün toplumsal üst yapı unsurlarını canlı bir organizma gibi düşündüğümüz takdirde sanat, doğası gereği değişimin en küçük titreşimleri bile, töreselliğin hislerini körelttiği devasa ölçekli toplumsal aygıtlar ve kurumsallaşmanın beraberinde getirdiği hantallığın esnek hareket kabiliyetinden yoksun bıraktığı kültürel yapılanmanın aksine; elindeki verileri sezgiselliğin büyük rol oynadığı karmaşık bir dizi bilişsel süreçlerden geçirecek süzer ve öngörülerini çoğu zaman hoş karşılanmasa da toplumla paylaşır. Kaçınılmazı dile getirdiği için bir önceki döneme ait kabul görmüş, risk içermese de güncel olanla örtüşmenin uzağında kalmış normlarla yargılanmak ve dolayısıyla tepkilerin hedefi olmak sanatçı için hiç de beklenmedik bir sonuç değildir üstelik. Sanatın bu etkin tavrı Günümüz sanat anlayışında teknoloji ve sanat ilişkisi, teknolojinin insan yaşamı üzerindeki hakimiyeti ile paralellik gösteren bir yapıya bürünmüştür. Gelişen teknoloji, birçok unsuru dijitalleştirdiği gibi sanatta da kullanım aracı olarak ele alınılması kaçınılmaz olmuştur. Bu durum sonucunda yeni deneyimler ortaya koyması açısından önemli olan “dijital sanat” kavramı ortaya çıkmış olup, beraberinde birçok yeniliği de getirmiştir. Disiplinlerarası sanat anlayışına yeni bir bakış açısı ile dijital ortamı mekan ile bütünleştirip, mekan algısını değiştirerek yeni bir boyuta taşımıştır. Bu çalışmada Dünyanın çeşitli yerlerinde oluşturulan dijital enstalasyon örnekleri ve farklı bakış açıları incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, Dijital enstalasyon, Etkileşimli mekan, Sanat.

Abstract

By its very nature, art has never been indifferent to any kind of change in any period of history; On the contrary, artists have always shown the first reaction to the changes and developments that societies approach with caution and take a distant attitude. If we consider all the elements of the social superstructure as a living organism, art is inherently even the smallest vibrations of change, the gigantic social apparatuses that blunt the feelings of ritualism and the cultural structuring in which the clumsiness brought about by institutionalization deprive it of flexible mobility; it filters his data through a complex series of cognitive processes in which intuition plays a major role, and shares its predictions with the public, although it is often unwelcome. Because it expresses the inevitable, being judged by the accepted norms of the previous period, which are far from overlapping with the current, even though it does not involve risk, and therefore being the target of reactions is not an unexpected result for the artist. The

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 20.02.2021 - Kabul tarihi:22.06.2021.

* Arş. Gör. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, semih00@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-5942-3241>.

** Dr. Öğr. Üyesi, Munzur Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, ozkankose1981@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-9353-9149>.

relationship between technology and art in understanding of art and art has taken on structure that parallels technology with human life. As developing technology digitized many elements, it become inevitable that it should be considered as the use of intermediaries in art. This situation, "digital art", which is important to reveal new experiences, has emerged and brought many innovations with it. With a new perspective on the interdisciplinary understanding of art, digital environment has been integrated with space, changing the perception of space and taking it to a new dimension. Different perspectives have been studied in various parts of the World.

Keywords: Digital art, Digital installation, Interactive space, Art.

1. Giriş

Sanat, tarih boyunca çeşitli teknikleri ve olanakları kendine araç edinmiştir. Dönemlere göre bu araçlar ve ifade biçimleri, insanların yaşam biçimlerine paralel bir düzlemde ortaya çıkmıştır. Endüstri Devrimi ile teknolojik gelişmelerin hızla artması, insanın yaşamında teknolojik cihazların kullanımı giderek artmış ve teknoloji insan yaşamına doğrudan müdahalede bulunmuştur. Bu durum sanatın bakış açısına da etki ederek yeni anlatım olanakları ortaya çıkmasını sağlamıştır.

1960'lı yıllarda bilgisayar kullanımının yaygınlaşıp, sanatçıların bilgisayar ortamında deneysel çalışmalara başlamasıyla dijital sanatın ilk örnekleri ortaya çıkmıştır. Sayısal Sanat olarak da adlandırılabilen dijital sanatın uygulanmasında bilgisayarlar üretimin ana unsuru olarak yer alır. Sanatçılar öncelikle televizyon, sinema ve fotoğraf alanında, 1980'li yıllarda bilgisayar ve video kamera, 1990'lı yıllardan itibaren ise interneti yaratım aracı olarak merkeze almışlardır. (Yücel, 2012:30).

Walter Benjamin'e göre teknolojideki bu ilerleme kültür, toplum ve sanat için yeni olanaklar ve ifade biçimleri ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Teknik olanaklardaki gelişme tekrar üretimi demokratik bir hareket olarak ifade etmiş, bilimsel bir olgu olmaktan sıyrılmamın yanı sıra sanatsal bir anlatım biçimi olarak da değerlendirilmelidir (Wands, 2006:12).

Sayısal Sanat ile vücut bulmaya başlayan günümüz sanat çalışmalarında, dijital kurgular etkisini arttırarak, ses, yazılım ve animasyon gibi üretim araçları bir arada kullanılarak sanatta multidisipliner yaklaşımların oluşmasının önünü açmıştır.

2. Sanatsal Üretim Aracı Olarak Bilgisayar

Tarihte ilk bilgisayar, Çinliler tarafından M.Ö 1000'li yıllarda icat edilen "abaküs" olarak kabul edilir. Bildiğimiz anlamda ilk bilgisayar ENIAC ise II. Dünya savaşında kullanılmaya başlanmış ve günümüzde gelişerek modern bilgisayar haline gelmiştir. Bilgisayarın kişisel kullanıma geçişi 1977 yılında Apple bilgisayarların satışa sunulması ile başlamıştır. Teknolojik gelişmeler bilgisayarın donanımsal özelliklerini daha hızlı ve fazla işlem yapabilir hale getirmesinin önünü açarak, kullanım alanlarının genişlemesini ve insan yaşamındaki yerini arttırmıştır. Bilgisayar kullanımının giderek yaygınlaşması ve birçok işin dijital imkanlar ile gerçekleştirilebilmesi, beraberinde dijital bir dünya oluşturmuştur. Bilgisayar birçok şeyi dijitalleştirdiği gibi, sanatta da dijitalleşen dünyada bir kullanım aracı olması kaçınılmazdır. Bilgisayarı merkeze alan bu sanat anlayışı "Dijital sanat" ya da "Sayısal sanat" olarak adlandırılmaktadır.



Görsel 1. ENIAC (*Electronic Numerator Integrator Analyzer and Computer*), 1946.

Sanal terimini "on sekizinci yüzyılın başında, bir nesnenin kırılmış ya da yansımış görüntüsünü/imgesini tasvir etmek için optikte kullanılmıştır" (Woolley, 1992:60). Yani kırılan ya da yansıyan imge nesne değildir. Sanal olan, gerçek bir nesneye doğrudan ihtiyaç duymayan, bir kırılma veya yansımadır. Simülasyon hayal gücünü, insanları bilinmeyene ve fantezi ile oluşturulmuş mekanlara yerleştirecek kadar genişletir (Lenoir, 2000:218-335). Bilgisayarların oluşturma imkanları tanıdığı bu sanal dünya, gerçek dünyayı simüle edilebilirliğinin yanı sıra hayal gücünün sınırlarını zorlayan yeni mekanların ve dünyaların yaratımına olanak tanımıştır.

Savaş teknolojilerinden sinemaya ve sanata kadar geniş bir yelpazede etkisini gösteren bu teknoloji, sanal gerçeklik kavramını ortaya çıkartmıştır.

Sanal gerçeklik, kavram olarak ilk defa 1970'li yıllarda Jaron Lenier tarafından kullanılmıştır. Bilgisayar yazılımlarıyla gerçekte var olmayan nesnelerin ve mekanın sanal bir dünyada üç boyutlu bir şekilde oluşturulmasıdır. Dijital olarak modellenen bu nesneler deneyimlediğimizde gerçekte varmış hissi oluşturan bir mekana dönüşür (Bayraktar, 2007:3).

21. yüzyılın başlarından itibaren yaygınlaşan Sanal gerçeklik teknolojisi üç boyutlu tarama, hologram, görüntü yakalama gibi teknolojiler üzerine yoğunlaşarak çok yönlü bir görüntüleme teknolojisi sunmuştur. Günümüzde kullanılan sanal gerçeklik (VR) gözlüklerinin ilk örneğini Amerikalı bilgisayar mühendisi Ivan Sutherland ve öğrencisi Bob Sproull 1968 yılında geliştirmiştir. Günümüzde ise Sanal Gerçeklik (VR) teknolojisi daha küçük boyutlara gelerek daha kullanışlı bir hal almış ve dijital sanata, birçok bakış açısını da beraberinde getirmiştir. 1990'lı yılların başında dijital interaktif sanat, sanat dünyasında oldukça yeni bir alan olmuş ve birçok sanatçı kendi çalışmalarını üretmek için farklı donanım ve yazılım ara yüzlerini kullanmışlardır.

2016 yılından itibaren Sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesi ile, sanal ortamda da 3 boyutlu mekanlar oluşturularak sanal ile gerçek arasındaki ilişkiyi ileri boyuta getirme fırsatı doğmuştur. Düz bir yüzeye bakmak izleyici için sınırlı ekranın ve gerçek ortamın farkında olan pasif bir deneyim olmuştur. Sanal Gerçeklikte, kullanıcı artık çevreyi üçboyutlu olarak 360 derecelik çok yönlü bir açı ve kişisel bir bakış açısıyla algılar. Başa monte bir ekran, bir kontrol cihazı ve vücut hareketi kullanarak bunları inceler. Aktif bir bileşen ve merkezi nokta olan izleyici, kurgulanan alanın içinde hareket eder ve çevrenin orantılarını ve boyutlarını olduğu gibi kendi varlığını da algılar. Bu durum sanat üreticisinin oluşturabileceği üç boyutlu sanal bir dünya yaratma imkânı tanımıştır ve bu dünyada sanatçı istediği gibi hareket edebilir istediği deneyimi yansıtabilmektedir. Oluşturulan sanal ortamda renklerin, biçimlerin perspektifin istenildiği gibi şekillendirilebilmesi ve etkileşime girilebilir boyuta taşınması, sanatsal üretimin sınırlarını sorgulamaya götürebilecek bir hal almıştır (Görsel 2).



Görsel 2. Anna Zhilyaeva, 2020, 3 boyutlu dijital Çizim (VR).

Oluşturulan yeni medya sanatı, sanatçıların mekan algısına farklı bir perspektif ile bakma fırsatı sunmuş, yeni yaratım alanları ortaya çıkmasının önünü açmıştır. Dijital ortamda oluşturulan eserleri mekan ile bütünleştiren sanatçılar, yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sadece sanat eseri üretimi anlamında değil sergileme anlamında da yeniliklere yok açmış etkileşimli dijital mekanlarda sanal sergilerin ortaya çıkmasına fırsat tanımıştır.

3. Sanatta Dijital Enstalasyon ve Etkileşimli Mekan

Norbert Elias, Uygarlaşma Süreci adlı yapıtında insanın biyolojik ihtiyaçlarını toplumsal gereklere göre yeniden düzenlenmesine ilişkin bir perspektif sunmaktadır. Buna göre 16. Yüzyılda değişmeye başlayan ve günümüz modern kent yaşantısının temellerini oluşturan idari, siyasi ve kültürel değişimler insanın koku alma ve dokunma gibi kimi duyu organlarını baskılayıp sınırlandırırken işitme ve görme duyularının etkinliğini arttırmıştır.

Şimdi, karmaşık ilişkiler ağı içinde yer alan bir başka duyu organının, yani gözün uygarlaşmış toplumda özel bir anlam kazandığı görülmektedir. Göz de aynen kulak gibi, belki de kulaktan daha çok, bir zevk aracı haline gelir, çünkü uygar toplumda zevk talebinin karşılanması birçok kural ve yasak ile sınırlanmıştır (Elias, 2017:322).

Dilimizde “yerleştirme sanatı” olarak da adlandırılan enstalasyon sanatı mekana özel olarak üretilen yani bir diğer anlamı site spesifik olarak üretilen bir anlayışı temel alan sanat olarak tanımlanmaktadır. Enstalasyon bir sanat akımı ya da dalı olmasından ziyade mekan içerisinde nesnelerin planlanarak kurulduğu bir sanat pratiği olarak tanımlanır ve bilinir. Site spesifik kavramı, fizik yasalarını temel alan bir anlayışla bir yerde bulunma, orada olma durumu yani mekana özgü olma durumunu belirtmek için kullanılmaktadır (Kwon, 2002:11).

Lisa Moran ise, yerleştirme sanatı hakkında, mekan içerisinde bulunan nesnelerin belirli bir anlayış ile organize edilmesiyle, içinde bulunulan mekanın ve organize edilen nesnelerin bir bütün olarak tamamının enstalasyon olarak sanat eseri şeklinde bütünleştiğini ve tamamlandığını öne sürmektedir. Enstalasyon sanatı Moran'a göre çizim, heykel, resim gibi geleneksel olan ve bunun yanı sıra buluntu nesne, hazır nesne ve metin gibi geleneksel olmayan sanat anlayışlarını ve formlarını içermektedir bunun dışında izleyiciyi de içerisine dahil eden aktif katılımlı durumları da içinde barındırabilmektedir (Moran, 2003:7).

Bu anlayışlar bakımından disiplinler arası bir sanat anlayışını içinde barındıran yerleştirme sanatı izleyicinin de esere dahil olması gerektiğini de belirtmektedir. Mekanın özelliklerini inceleyip araştıran ve izleyiciye dahil olmasının bir zorunluluk olduğunu hissettiren, geleneksel sanat çalışmalarının dışında kalıp çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyen belirli bir mekan için yaratılan bir sanat biçimidir (Yerce, 2007:7).

Sanal ve dijital sanatın öncüsü olarak adını duyuran Meksikalı sanatçı Miguel Chevalier, 1978'dan bu yana sanatında bilgisayar merkez alan bir yaratım anlayışı benimsemiştir. Sanat tarihinden referanslar alan ve bunları bilgisayar araçlarını kullanarak yeniden düzenleyen çalışmaları, doğal ve yapay, akışlar ve ağlar, sanal şehirler ve süslü tasarımlar gibi temaları konu edinmiştir. İmgelerin de kendimiz ve dünya ile olan ilişkilerimizi vurgulayan zengin bir iç görü kaynağını barındırmaktadır. 1980'lerden bu yana, Miguel Chevalier etkileşimli imaj üzerine çalışmalar yapmıştır. Çeşitli boyutlarda gerçekleştirilmiş, Led ekranında veya LCD ekranda gösterilen, 3D yazıcıyla ya da lazerle kesilmiş, holografik görüntülerle ve diğer şekillerle oluşturulan heykelleri içeren, üretken ve etkileşimli sanal gerçeklik kullanarak çeşitli projeler yaratmıştır.

2014 yılında gerçekleştirdiği 'Magic Carpets (Büyülü Halılar)' eseri, 13. yüzyıldan kalma mimari Castel Del Monte' deki sekizgen iç avlunun tabanında gerçekleştirdiği bir kurulumdur. Castel del Monte, sekizgen şeklini benimseyen, matematiksel ve astronomik bir bilgi ile oluşturulmuş bir yapıdır. Sekizgen sekiz açısının her biri, sekizgen olarak tasarlanmış bir kuleye karşılık gelir. Castel del Monte'nin konumu, gündönümü günlerinde özel ışık simetrisi oluşturmak için dikkatlice tasarlanmıştır. Bu sembolik mimari, tuhaflık ve ezoteriklik yüzünden uzmanların ve sanatçıların ilgisini çekmesine sebep olmuştur. Magic Carpets (Büyülü Halılar),

dijital sanat aracılığıyla pikseller ile mozaik geleneğini yeniden ele almaktadır. Mozaikler, kalede de büyük oranda mevcuttur. Dengesiz siyah-beyaz mega mozaikler / piksellerden oluşan resimler, arka arkaya, Jacopo Baboni Schilingi' nin müziği ile gerçek koreografik hareketleri gerçekleştiren, doygun renklerde spiraller oluşturur. Buradaki sekizgen formun sembolizmine odaklanılmış, pikseli yapay bir atmosfer oluşturur. Bu yapay evrende, her şey bir araya gelir, ayrılır ve şekli en yüksek hızda değişir. İzleyiciler hareket ettikçe, ayaklarının altında bu hareketli ve geçmeli şekiller rahatsızlık yaratırlar. Rengarenk kıvrımlı eğriler dalgalanır, böylece Orta Çağ'ın ışıltılı halılarına da bir referans olur. Bu durum, tamamen yeni görsel deneyimler üretir. Hareketli renklerin ve şekillerin bu dünyası, hayali ve şiirsel bir yolculuğa çıkmamızı sağlar. Klasik Halılar ve Kuzey Avrupa'nın Cistercian Gotik 'inden esinlenerek, formlarının kusursuzluğunun İslam dünyasından esinlendiği Magic Carpets kurulumu, Orta Çağ'ın fantastik ve gizemli evrenine bürünür (Görsel 3).



Görsel 3. Miguel Chevalier, *Magic Carpets (Büyülü Halılar)*, 2014, Dijital Enstalasyon, İtalya.

Miguel Chevalier'in 2015 yılında gerçekleştirdiği diğer bir kurulumu ise "Trans-Natures" dir. Doğa ve yapaylık arasındaki ilişkiyi şiirsel bir şekilde ele almaktadır. Bitki dünyasının ve onun dijital dünyaya hayali aktarımının gözlemine dayanır. Oluşan bu yapay doğa, bitki örtüsündeki bitki formlarını hatırlatır, farklı ağaç türlerini, çalıları, dalları ve yapraklarını dijital olarak yeniden oluşturur. Gelişimi ve biçimi, kökler ve dallar ilişkisini kullanan, organize veri sistemlerinden ilham almıştır. Gerçekçi ve soyut biçimlerden oluşan bu tür doğa hiç durmadan kendini tekrar üretir. Bitkiler rastgele görünür, farklı "morfogenetik kodlara" göre büyür ve ölürler. Bahçe sürekli kendini yeniler ve dönüştürür. Bitkisel formlar eğrilerini uzaya doğru yuvarlarken, keskin dallar bozulmaz ve ekrandan çıkıyor gibi görünür. Bazıları serbest düşüş

sırasında devasa hale gelirken, diğerleri tozlaşarak kaybolurlar. Yeşillikler, dikenli çiçeklerin yayılması, kaybolan gizemli bitkisel oluşumların içine girer ve iç içe geçerler (Görsel 4).



Görsel 4. Miguel Chevalier, *Trans-Natures (Dağa Ötesi)*, 2015, Dijital Kurulum.

Rafael Lozano-Hemmer ise mimarlıktan teknolojiye, performanstan ve tiyatroya kadar geniş sanat alanlarına yayılan işler üretmektedir. Sıklıkla teknolojiyi, ışığı ve kamusal alanların mimarisini içeren büyük ölçekli eserleri ile tanınmaktadır. Eserlerinde şiirsel ve politik bir bakış açısı hakimdir. Birlikte yaşama kavramı ile ilişkili olan bu anlayış öncelikle Lozano-Hemmer'in eserlerinde seslerin, bakış açılarının ve tekil deneyimlerin bir arada bulunmasına atıfta bulunur: yabancılar arasındaki etkileşimlere, diyalog cihazlarının ortaya çıkardığı durumlara, bununla birlikte, bir arada bulunma, zorla birlikte yaşama ve güç ilişkileri gibi diğer daha asimetrik ilişkileri de uyandırmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5. Rafael Lozano-Hemmer, *Airborne Newscast (Hava Haber Bülteni)*, 2013, Etkileşimli Mekan.

Metin ve dilin görsel olarak kültürel ve dini referanslarla görselleştirilmesiyle yarattığı resimler ve multimedya enstalasyonları ile bilinen Tsang Kin-Wah, kötü dili güzel ve hoş çiçek desenleriyle harmanlayarak eserlerini ortaya koymaktadır. Düşüncelerini ve duygularını dile getirerek, öfke ve korku da dahil olmak üzere kendisini sanat aracılığıyla ifade eder ve aynı anda ahlaki kavramına da itiraz eder. Mekan alanını duvarda süzülen ve zeminde dolaşan kelimelerle doldurur. Tsang Kin-Wah'ın sanatı, video, resim, metin ve fotoğrafçılığı canlı bir ahlak ve sanat etiği sorgulamasında birleştirmiştir. İncil'den esinlenerek kutsal ve saygısız olanı birleştirerek ikisinin de sınırlarını sorgulamıştır.

2009 yılında, Tsang Kin-wah, metinleri beyaz bir kutu içindeki duvarlara ve zemine yansıtarak devam eden ruhsal ve felsefi seri olan 'Yedi Mühürler' i çalışmaya başladı. Provokatif metinlerden oluşan, her izleyicide farklı değişken hisler oluşturan animasyonlu metinler sürekli bir döngüde tüm odayı artarak doldurmaktadır. Bu metinler ile artan çılgınlıkları ve acıları andıran ortamın sesi giderek hızını arttırmaktadır. Vahiy Kitabı'ndan¹ alınan Yedi Mühür serisi, Havari Aziz John'un görüşünde değişim sağlayan yedi sembolik mühür anlamına gelir. Bir mühür kırıldığında, bir karar verilir ve yedi mührün tümü açıldığında Mesih geri döner. Kitaba göre kıyamet, savaş, terörizm ve doğal afetler şeklinde gelir.



Görsel 6. Tsang Kin- Wah, *Dördüncü Mühür- O Gayesiz ve O İkinci Defa Ölmek İstiyor*, 2010, Dijital Enstalasyon.

Tsang Kin-Wah'ın, 2016 yılında gerçekleştirdiği 'The The End Is The Word (Dünya'nın Sonu)', isimli enstalasyonun da ise video görüntülerini, hareketli görüntüleri, metinleri ve ortam

¹ "Vahiy kitabı", https://tr.wikipedia.org/wiki/Vahiy_Kitab%C4%B1, Erişim tarihi:18.02.2021.

sesini birleştirir. Eser hem Çin hem de Japonya tarafından iddia edilen Tayvan'ın kuzeydoğusunda bir takımada olan Diaoyu Adaları'nın (Japonya'daki Senkaku Adaları olarak da bilinir) yakınındaki kayaların sakin deniz manzarasıyla başlar. Tanımlanamayan bir kaynağı olan tekneler adalara yaklaşırken, savaş gemileri onları uzak tutmaya çalıştığında barışçıl manzara kısa sürede kesintiye uğrar. Video ilerledikçe, çatışma, füze ve bomba saldırılarıyla gerilim tırmanır. Bu hayali deniz savaşı, animasyonlu metin şeritleri, duvardaki ana projeksiyonda denizin ufkundan akarken ve senkronize video projeksiyonlarının yarattığı görsel bir efekt olan galeri tabanına yayıldığına sona erer. Bir tsunami gibi bu metinler görüntüdeki her şeyi siler. Eserin başlığını yineleyen bu optik fenomen, sembolik olarak tarihin inşasına işaret eder: bir olayın fiziksel deneyimi sona erdiğinde ve hafızanın kaybolması durumunda, hikayeler geçmişini yaratmak, yaymak ve tartışmak için kalan her şeydir.

Basitçe ortadan kaybolmak yerine, iç içe geçmiş metinler, deniz orijinal sakin durumuna dönmeden önce neredeyse kör edici bir ışık hilesi haline gelir. Videonun sağ alt köşesinde, bir balina belirir ve dalgalarla birlikte döner. Bir yandan, hayvan, Jonah'in² kutsal hikayesini ve Jonah'ın üç gün boyunca ilahi bir ceza olarak yutulduğu balınayı ifade eder. Bu sahne, balina Tanrı'ya itaatsizlik etmekten nefret ettikten sonra Jonah'ı kusarken yeniden doğuş ve yeniden diriliş fikirleriyle ilgilidir (Görsel 7).



Görsel 7. Tsang Kin-Wah, *In The End Is The Word (Dünya'nın Sonu)*, 2016, Dijital Enstalasyon.

Kurucusu Toshiyuki Inoko olan Japanese collective teamLab ise sürükleyici deneyimler yaratmak için projeksiyonları, sesi ve dikkatle tasarlanmış alanları birleştiren yenilikçi dijital

² "Jonah", [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yunus_\(peygamber\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yunus_(peygamber)), Erişim tarihi:18.02.2021

sanatlarıyla uluslararası üne kavuşmuştur. Japanese Collective TeamLab, 2018'de Tokyo'da kendi dijital sanat eserlerinden oluşan bir müze açmışlardır. Ziyaretçileri saran ve etkileşime girilen alanlardan oluşan sanat eserlerine sahip dijital bir müze oluşturulmuştur. Mekanların içerisine dahil olduğunda tamamen farklı bir dünyaya geçiş hissi veren bir deneyim yaşatan enstalasyonlar, görüntü ve dijital teknolojinin imkanlarının sanatta kullanılabileceği sınırları zorlayan fantastik tasarımlardan oluşur (Görsel 8).



Görsel 8. Japanese Collective TeamLab Müzesi, 2018, Dijital Enstalasyon, Tokyo.



Görsel 9. Toshiyuki Inoko, *Crystal Universe (Kristal Evren)*, 2018, Etkileşimli mekan.

Arşiv nitelikli yerleştirmenin ve "Katılımcı performansın" öncüsü olarak nitelendirilen Amerikalı sanatçı Susan Hiller, çalışmalarını 'kültürümüzün bilinçdışına yönelik bir dizi araştırma olarak açıklamıştır. Yeni teknik olanakları her zaman benimsemiştir ve eserleri korku temalı filmleri, mitolojik, esrarengiz ve tekinsiz olayları konu edinir.

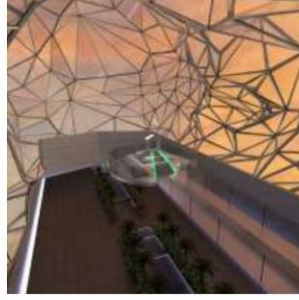
'Witness (Tanık)' isimli yerleştirmesinde ise, karanlık bir mekanda tavandan kablolar ile sarkıtılan farklı yükseklikte yüzlerce küçük hoparlörlerden oluşur. Bu durum takımyıldızlarını anımsatır ve bu bileşeni oluşturan parçaların tasarımı bir uçan daireye benzer yani UFO fenomenini irdelediği açıkça görülür. Hoparlörleri dinlediğinizde 'Dünya dışı bir teknoloji' ile karşılaşma hikayesini anlatan farklı dillerde sesler duyulur. Ara ara sesler aniden kesilerek sadece bir ses duyulmaya devam eder, bu sesi anlamamız o sesin dilini bilmenize bağlıdır. 'Tanık'ı oluşturan metinler internet aracılığıyla toplanmış ve çok farklı yerlerde, farklı zamanlarda meydana gelmiş olaylardır. Bazılarının kaynağı belirtilmişken bazıları anonim hikayelerden alınmıştır. Hiller, koleksiyona benzeyen bu sıra dışı çalışmayı daha eski çağlarla ilişkilendirilen 'melekleri görme deneyimlerine' eşdeğer bir 'modern' görüş deneyimi arşivi olarak tanımlar (Görsel 10).



Görsel 10. Susan Hiller, *Witness (Tanık)*, 2000, Enstalasyon.

2016 yılının başlarında Sanal Gerçeklik (VR) teknolojilerinin geliştirilerek piyasaya sunulması birçok sanatçının dikkatini çekmiş ve yeni bir sanatsal deneyim oluşmasının önünü açmıştır. Sanatçılar kendi sanat anlayışlarını bu teknoloji ile harmanlamışlardır. Avrupa'nın elektronik sanat kurumu olan HeK (Basel Elektronik Sanat Evi), Avrupa'da ilk büyük ölçekli olan Sanal Gerçeklik (VR)'in sanatsal kullanımı üzerine bir gösteri düzenlemek için dijital sanat küratörü Tina Sauerlaender'ı görevlendirmiştir. Sergi, dördü ABD'den olmak üzere dokuz uluslararası sanatçının farklı sanatsal ifade biçimlerini sunmaktadır: Martha Hipley, Rachel Rossin, Rindon Johnson ve Alfredo Salazar-Caro. Rachel Rossin ayrıca New Museum'un ve Rhizome'un yeni yayınlanan VR App sergisi First Look'un bir parçasıdır. Alfredo Salazar-Caro,

Wiliam Robertson ile, VR sanatına yönelik ilk VR müzesi DiMoDA'yı (Görsel11) ABD ve Avrupa'da yaygın olarak bilinmektedir.



Görsel 11. *Dimoda Müzesi, Sanal müze, Dijital.*

Sergide VR deneyimleri The Unframed World: 21. Yüzyıl için sanatsal bir ortam olan Sanal Gerçeklik, sergi alanındaki her sanatçının enstalasyonlarına, projeksiyonlarına, video eserlerine veya heykellerine yerleştirilmiştir. Bu nedenle, sergi yalnızca sanal ve sürükleyici bir deneyim değil, aynı zamanda gerçek ve fiziksel bir deneyim sunmuştur. Sergideki sanatsal çalışmalar Sanal Gerçekliğin estetik potansiyelini yansıtmaktadır ve rolünü bugün dünyadaki durumlara yansması için bir araç olarak inceler. Çalışmalar mimarlık ve şehircilik, bedensel algı ve fiziksel yasalar, sosyal konular, performans, cinsiyet ve kimlik konularını ele alır. Sergide, ziyaretçi sanal sanat eserlerinin bir parçası haline gelmektedir.

4. Sonuç

Sanat teknoloji ilişkisi yalnızca bugünün konusu değildir. Günümüzde bu durumun bir fenomen olarak görünür olmasının belki de en önemli sebeplerinden biri; aslında bütünüyle soyut bir kavram olan sanatın geçmiş örnekler üzerinden somutlanabildiği, bir başka deyişle geçmişe ait sanat biçimlerinin sanata dair bir ön kabul oluşturduğu ve dolayısıyla alışkanlıkları ve beklentileri belirleyebileceği yanılığısından ileri gelmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital sanat yalnızca çağını yansıtmakla kalmaz, sanatın özünü teşkil eden; yenilikçiliğiyle güncelliği, formel katılıktan uzaklığıyla dinamizmi ve avangart anlayışa karşılık gelen teknolojiye ilişkili bağlamında devrimciliğiyle eylemin sanata dönüşme şartlarını gerçekleştirir. Teknoloji ve sanat ilişkisinin giderek iç içe geçmesi sanatı da yapısal anlamda farklılaştırmıştır. Günümüzde

dijitalleşen bir yapıya büründürülen örnekleri görülen sanat, mekan içerisinde de etki alanını genişletmiştir. Bu durum sanatın algılanış biçiminde ve yöntem biçiminde çeşitli deneysel sifatlara büründüğü görülmüştür. Dijital enstalasyonda güncel sanat, teknolojinin imkanları kullanarak ortaya izleyicinin de dahil olduğu ve etkileşime girdiği deneysel sanat anlayışının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sesin, hologramın, sanal ve gerçek mekanın bir arada bulunduğu interdisipliner ve multidisipliner bir anlayışın oluşmasına sebep olmuştur. Bu sayede sanatsal deneyimleri en üst seviyeye taşımak ve birey ile sanat ilişkisi arasında dijital bir etkileşim oluşturmak amaçlanmıştır. Bireyin tüm duyu organlarına hitap eden bir sanat anlayışı ortaya konulması ve kurgulanan sanatın tüm unsurlarına bir deneyim niteliği kazandırması bakımından önemli bir yere sahiptir Dijital Enstalasyonlar.

Yeni anlatım olanaklarının yani sıra geleneksel sanat anlayışını da sanal dünyanın içerisinde harmanlaması tüm sanat disiplinlerini ve olgularını bünyesinde barındırabilmesi açısından dikkat çekmektedir. Hem sanat anlayışları hem de yaratım araçları arasındaki bağı zenginleştiren bir anlayışa zemin oluşturan dijital enstalasyonlar, sanatın geleceğinde yeni anlatım olanaklarının da sınırlarını genişletmekte olduğu günümüzde gerçekleştirilen çalışmalar ile de ortaya konmuştur. Bu perspektif doğrultusunda, göremediklerimiz tarafından kuşatıldığımız (wi-fi, manyetik alanlar, frekanslar ve bunların yeniden biçimlendirdiği sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkiler) böylesi bir çağda dijital sanatın, duyu organlarımızla algılayamadıklarımızın perdelenen gerçekliğini, yeniden filtreleyerek görsel ve işitselliğiyle holografik bir anlayışla yeniden algılanabilir hale getirdiği söylenebilir. Öyleyse sorulması gereken yegâne soru; kimi zaman geleneğin, kimi zaman ideolojinin öncelendiği çalışmaların, günümüz insanının içinde yaşamasına karşın bileşenleri parçalara ayrılmış hayatına dair bütüncül bir bakış açısı sunmayı başarıp başaramadığıdır.

Kaynakça

- Bayraktar, E. ve Kaleli, F. (2007). "Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları", *Akademik Bilişim*, s.1-6.
- Çokokumuş, B. (2012). "Dijital Ortamda Kültür ve Sanat", *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, Sayı 1, s.51-66.

- Elias, N. (2017). *Uygarlık Süreci*, çev. Ender Ateşman, İstanbul: İletişim yayınları.
- Kutup, N. (2010). "İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net.art", Muğla Üniversitesi Akademik Bilişim Konferansı, 10-12 Şubat, Muğla: Muğla Üniversitesi Basımevi, s.9-20.
- Kwon, M. (2002). *One Place After Another-Site-Specific Art and Loational Identitiy*, London: The Mit Press.
- Lenoir, T. (2000), "All But War is Simulation: The Military-Entertainment Complex", *Configurations* 8:289-335.
- Moran, L. (2003). *What is Installation Art, What is Series*, Press of Irish Modern Art Museum.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. çev: Osman Akinhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları:
- Wilson, M. (2015). *Çağdaş Sanat Nasıl Okunur? 21. yüzyıl sanatını yaşamak*, çev. Firdevs Candil Erdoğan, İstanbul: Hayalperest yayınları.
- Woolley, B. (1992), *Virtual Worlds*, Oxford: Blackwell.
- Yerce, N. E. (2007). *Enstalasyon ve Mekân, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yücel, D. (2021). "Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze, Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi", İstanbul: TC. İstanbul Kültür Üniversitesi.

İnternet Kaynakları

- "Vahiy Kitabı", https://tr.wikipedia.org/wiki/Vahiy_kitab%C4%B1, Erişim tarihi: 18.02.2021.
- "Jonah", https://tr.wikipedia.org/wiki/Vahiy_kitab%C4%B1, Erişim tarihi: 18.02.2021.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. "ENIAC (Electronic Numerator Integrator Analyzer and Computer)", 1946. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Eniac.jpg>, Erişim tarihi: 10.09.2020.
- Görsel 2. Anna Zhilyaeva, 2020, 3 boyutlu dijital Çizim (VR). <https://fahrenheitmagazine.com/life-style/tecnologia/anna-zhilyaeva-el-arte-de-pintar-con-realidad-virtual>, Erişim tarihi: 10.09.2020.
- Görsel 3. Miguel Chevalier, "Magic Carpets (Büyülü Halılar)" 2014, Dijital Enstalasyon, İtalya, <https://www.annamonteverdi.it/digital/miguel-chevalier-digital-artist/>, Erişim tarihi: 18.01.2019.
- Görsel 4. Miguel Chevalier, "Trans-Natures (Doğa Ötesi)", 2015, Dijital Kurulum, https://medium.com/@janiqu_elaudouar/retour-au-jardin-fran%C3%A7ois-orne-317f9413afc9, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 5. Rafael Lozano-Hemmer, "Airborne Newscast (Hava Haber Bülteni)", 2013, Etkileşimli Mekan, <https://macm.org/en/exhibitions/rafael-lozano-hemmer-unstable-presence/>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 6. Tsang Kin- Wah, "Dördüncü Mühür- O Gayesiz ve O İkinci Defa Ölmek İstiyor", 2010, Dijital Enstelasyon, https://blog.peramuzesi.org.tr/wp-content/uploads/2017/10/Bienal_18F.jpg, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 7. Tsang Kin-Wah, "In The End Is The Word (Dünyanın Sonu)", 2016, Dijital Enstalasyon. <https://artssummary.files.wordpress.com/2016/11/talesinstall-tsangkinwah.jpg>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 8. "Japanese Collective Teamlab Müzesi", 2018, Dijital Enstalasyon, Tokyo. <https://www.teamlab.art/e/?type=pickup>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 9. Toshiyuki Inoko, "Crystal Universe (Kristal Evren)", 2018, Etkileşimli mekan, <https://www.teamlab.art/e/?type=pickup>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 10. Susan Hiller, "Witness (Tanık)", 2000, Ses-Enstalasyon, <https://www.timeshighereducation.com/features/culture/the-pick-susan-hiller/415159.article>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Görsel 11. "Dimoda Müzesi", Sanal müze, Dijital, <https://www.creativeapplications.net/environment/everything-old-is-new-again-dimoda-a-digital-native-platform-for-digital-art/>, Erişim tarihi: 18.01.2019.

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününi kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

21/02/2022

Semih ÇINAR

Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Bireyin Ekolojisi Ve Sanatsal Gerçeklik

Yukarıda başlığı verilen Tezimin tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
21.02.2022	99	16464	25.01.2022	7	1767501341

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (21/02/2022)

Semih ÇINAR

Öğrenci No: N17251094

Anasanat/Anabilim Dalı: Resim Anasanat

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR

(Profesör, Hüsnü DOKAK)

Proficiency in Art Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: Individual Ecology And Artistic Reality

The whole thesis is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
21.02.2022	99	16464	25.01.2022	7	1767501341

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (21/02/2022)

Semih ÇINAR

Student No.: N17251094

Department: Painting

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

(Professor, Hüsnü DOKAK)

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezime ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

21/02/2022

Semih ÇINAR

*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 imkanı 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 çıkarılan 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 işbirliği 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.

