



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Resim Anasanat Dalı

SOSYAL MEDYA İKONU ÜZERİNDEN GÖRSEL YORUMLAR

Ayça ATBAŞ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

SOSYAL MEDYA İKONU ÜZERİNDEN GÖRSEL YORUMLAR

Ayça ATBAŞ

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Resim Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

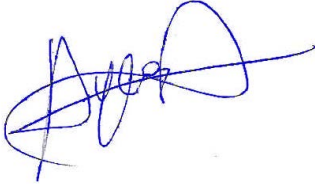
Ankara, 2018

BİLDİRİM

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

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

28.11.2018



Ayça ATBAŞ

YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

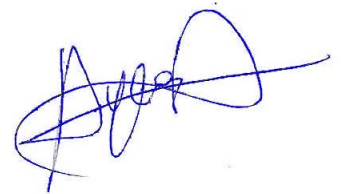
Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin / raporunun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma ama iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm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

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

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

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

28 / 11 / 2018



Ayça ATBAŞ

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Prof Dr. Hasan KIRAN danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.



Ayça ATBAŞ

ÖZET

Ayça Atbaş, “*Sosyal Medya İkonu Üzerinden Görsel Yorumlar*”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2018.

‘Sosyal Medya İkonu Üzerinden Görsel Yorumlar’ konulu tezde, geçmişten günümüze medya kavramı, özellikle tarihsel süreçte sanat - sanatçı ilişkisi bakımından ele alınmıştır. Bu çalışma, günümüz yeni medya sanatının ortaya çıkışı, sosyal medyanın sanattaki yeri ve sanatta kullanım alanlarını incelemiştir. Tezde, aynı zamanda sanatın bireyler üstündeki etkisi, toplumsal olaylardaki duruşu ve bir terapi olarak sanatın nasıl bir görevi olduğu ele alınmıştır.

Tezdeki çalışmalarda, toplumsal olayların gerçekliği ve kapitalist düzenin bize sunduğu özellikle toplumsal olaylardaki insanların kimlik, unvan, rütbe cinsiyet vb. farklılıklar olmaksızın o olayların nasıl görüneceği ele alınmıştır. Teknik olarak fotoğraf manipülasyonları, özellikle insan ve yaşayan mekânlar bakımından soyutlama ve iki boyuta indirgeme yapılmıştır. Olay fotoğraflarının manipülasyonları, gerçeğin bellekteki izlerini değiştirmek ve sorgulamak için ağaç baskı, ipek baskı gibi çeşitli baskı teknikleri ile tercih edilmiştir. Gelişen teknolojiyi vurgulamak ve bunun sanata yansımalarına inanıldığı için de GIF gibi yeni bir medya alanı kullanılarak çalışmalar desteklenmiştir.

Anahtar Sözcükler

Medya, Sosyal Medya, Yeni medya, Baskı Resim, Sanat, Resim

ABSTRACT

Ayça Atbaş, "Visual Comments Through Social Media Icon, Master Thesis", Ankara, 2018.

This thesis titled "Visual Comments Through Social Media Icon", oversees the media concept from the past to today, especially art-artist relation during the historical process. It looks into how the new media art was born and how social media was used in arts. This thesis also explains the art's effect on people, position in social events and how it works as a therapy.

Works in this thesis look into how the social events would look without the identical differences between the people who were involved. Technically, photo manipulations especially abstractions on people and locations and reduction to two dimensions have been used. Manipulations of event photos have been used with several printing technics like woodcut and serigraph to change the marks of them in people's minds. Works have been supported by a new media area such as GIFs to stress the developing technology and its effects in the arts.

Key Word

Media, Social Media, New Media, Painting, Gravure, Art

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
RESİMLER ÇİZELGESİ	vii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM	3
1.1. Medya, Yeni Medya ve Sanat İlişkisi.....	3
1.1.2. Yeni Medyanın Ortaya Çıkmasında Rol Oynayan Akımlar.....	5
1.1.2.1 Dada.....	5
1.1.2.2 Pop Sanat.....	11
1.2. Yeni Medyada Teknoloji ve Sanal Gerçeklik.....	15
1.3. Yeni Bir gerçeklik Arayışında Fotoğraf Video ve Yeni Medya.....	19
2. BÖLÜM	22
2.1. Sosyal Medya.....	22
2.1.1. Sosyal Medyanın Gelişimi.....	22
2.1.2. Sanatta Sosyal Medya	24
3. BÖLÜM	28
3.1. Esinlenmeler, Resimsel Çözümlenmeler	28
SONUÇ	51
KAYNAKÇA	53
EK 1 TURNİTİN RAPORU	

RESİMLER DİZİSİ

	Sayfa no
Resim 1: Honoré Daumier, 'Gargantua', 1831.....	4
<i>Resim 2:</i> Raoul Hausmann, The Art Critic 1919–1920.....	7
<i>Resim 3:</i> Marcel Duchamp , 'L.H.O.O.Q, 'Bıyıklı MOnaliza', 1919.....	8
<i>Resim 4:</i> Marcel Duchamp 'Bisiklet Tekeri'1913.....	9
Resim 5: Jasper Johns 'Üç Bayrak', 1958.....	10
Resim 6: Richard Hamilton, 'Günümüz Evlerini Bu Kadar Farklı ve Bu Kadar Baştan Çıkarıcı Yapan Nedir?' (1956).....	11
Resim 7: Andy Warhol, 'Marilyn Monroe' 1963.....	12
Resim 8: Roy Lichtenstein, Yansımalar Çarpışıyor, 1990.....	14
Resim 9: Barbara Kruger, 'İsimsiz', 1987.....	19
Resim 10: Jenny Holzer, 'Tüm Hatalar', 1977-79.....	20
Resim 11: Nam June Paik, 'Global Groove', 1973.....	21
Resim 12: Anne Marie Schleiner, Joan Leandre, Brody Condon, Velvet- Strike, 2002.....	21
Resim 13: Takashi Murakami, 'Mavi Ejderha', 2015.....	25
Resim 14: Keith Haring, 'Dörtlü Pop dükkanı', 1987.....	26
Resim 15: Barry McGee, 'İsimsiz', 2010.....	27
Resim 16: Jeff Koons, 'Balloon Rabbit', 2005-2010.....	29
Resim 17: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017,.....	32
Resim 18: Ayça Atbaş, 'Tutku', kağıt üstüne ipek baskı, 65 x100cm, 2018.....	32

Resim 19: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	33
Resim 20: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', kâğıt üstüne ağaç baskı, 66 x100cm, 2018...33	33
Resim 21: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	34
Resim 22: Ayça Atbaş 'Kırmızılı Kadın', Kraft kağıt üstüne ipek baskı, 60x100cm, 2018.....	34
Resim 23: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	35
Resim 24: Ayça Atbaş, 'Bilinmeyen', Kâğıt üstüne Ağaç Baskı 70 x100cm, 2018.....	35
Resim 25: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	36
Resim 26: Ayça Atbaş, 'Kalabalık', fotoğraf üstüne serigrafi 60 x100cm, 2018.....	36
Resim 27: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	37
Resim 28: Ayça Atbaş, 'Şarkı Söyleyelim', GIF (GIF'den alınan bir görüntü), 2018.....	37
Resim 29: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	38
Resim 30: Ayça Atbaş, 'Bilinçaltı', Kağıt üstüne serigrafi 70 x100cm, 2017.....	39
Resim 31: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	40

Resim 32: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', kağıt üstüne ağaç baskı 65 x 100cm, 2017.....	41
Resim 33: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	42
Resim 34: Ayça Atbaş, 'Yıkık Dökük Hatıralar' Kağıt üstüne ağaç baskı 90 x 120cm, 2018.....	42
Resim 35: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	43
Resim 36: Ayça Atbaş, 'Değişen Bellek' kağıt üstüne ağaç baskı 50 x 100cm, 2018.....	43
Resim 37: Ayça Atbaş, 'İsimsiz' kağıt üstüne karışık teknik 50x 70cm, 2017...45	45
Resim 38: Ayça Atbaş, 'İsimsiz' kağıt üstüne karışık teknik 70 x 100cm, 2017.....	46
Resim 39: Ayça Atbaş, 'İsimsiz' kağıt üstüne karışık teknik 50 x70cm, 2017.....	46
Resim 40: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	48
Resim 41: Ayça Atbaş, 'İsimsiz' kağıt üstüne serigrafi baskı 70x100cm, 2018.....	48
Resim 42: Ayça Atbaş, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon, 2017.....	49
Resim 43: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', GIF (GIF'den alınan bir görüntü), 2018.....	50

GİRİŞ

İnsan yaşam süreci boyunca neden burada olduđu sorgusu içindedir. İnsan neden burada olduđu sorgusunu da deneyerek ve deneyimleyerek bulmaya çalışır.

Gelişen yayın organları, teknoloji ve sosyal medya ile kitlesel iletişim organlarının kullanımı özellikle bizim ülkemizde siyaset ile doğru orantılıdır. Bize yansıtılan toplumsal olaylar, siyasi liderlerin, medyayı elinde tutan güçlerin bize gösterdiği kadardır. Ne kadarı gerçektir bilinmemekle birlikte, bize gösterilene inanmamız bizim de aslında sosyal medyada, sanal bir ortamda kendimizi nasıl göstermek istersek o şekilde göstermemizle eş değerdir. Tasarlanmış hayatlar yaşarken kendi tasarladığımız hayat belki de en açık şekilde yukarıda bahsettiğim medya ve sosyal medya alanlarında kendini gösterir.

Çalışmanın ilk bölümünde; Medya, Yeni Medya tanımları, tarihsel anlamda ortaya çıkışları ve sanat ilişkisi üstünde durulmuş, sanatçının kendi gerçeğini biçimsel ve düşünsel olarak nasıl kurduđu incelenmiş ve 21. yüzyıl sanal gerçeklik kavramı açıklanarak bunun sanata yansımalarından bahsedilmiştir.

Çalışmanın ikinci kısmında sosyal medyanın gelişimsel tarihi anlatılmış, sosyal medyanın sanatta nasıl kullanıldığı sosyolojik ve sanatsal bağlamlarda açıklanmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölümde ise resimsel çözümler kısmı yer almaktadır. Değişen ve gelişen dünyada geçmişten gelen birçok kavramın yenilendiği gibi aslında sanal gerçeklik, sosyal medyanın hayatımıza bu denli girmesiyle de birçok kavram değişmiş, güncellenmiştir. Güncellenen kavramlar sanat yoluyla dönüştürülmüştür.

Bir sanatçı eserlerinde kullanacağı nesneyi farkında olarak ya da olmayarak kendi belleğindeki algıyı değiştirmek için motifmiş gibi kullanabilir. Bu yaratım sürecinde toplumsal ve tarihsel birikmişlik, ruhsal anlamda sanatçının hissettikleri ile ilgili olabilir. Kelimeler yetersiz olduğunda gördüğüm şeyleri resmetmek bir ifade biçimi olarak kesmek, yapıştırmak, çizmek, boyamak ve baskı resim bana

yol olurken, aslında birçok alanda sanatçılara kendi hayat deneyimlerinin ilham verdiğini söyleyebiliriz. Çalışmalar bu değerlendirmeler göz önünde tutularak yaklaşmış ve değerlendirilmiştir. Yapılan çalışmalar ve açıklamalar toplumsal olay bazında ayrılacak ve tarihsel bir sıralama yapılarak anlatılmıştır. Konularla kişisel deneyimler ilişkilendirilerek yer verilmiş, oluşum ve çözümlenmeler bu bağlamda anlatılmaya çalışılmıştır.

1. BÖLÜM

1.1 MEDYA, YENİ MEDYA VE SANAT İLİŞKİSİ

Medya, Türk Dil Kurumu'nda (TDK), haberleşme veya iletişim imkânı sağlayan tüm ortamlara verilen ad ya da toplumda sözlü veya yazılı haber alma imkânı sağlayan teknik araçlar olarak geçmektedir (tdk.gov.tr). Aslında iletişim sağlayan tüm ortamlar derken; mağara döneminden bu yana insanların birçok farklı amaçla iletişim için farklı alanları kullandığını söyleyebiliriz. Tabii ki, gelişen teknoloji ile bahsedilen medya ortamları, teknik araçlar olsa da mağara duvarlarına yazılan yazılar, mısır hiyeroglifleri gibi birçok ortamı medya alanı olarak ele alabiliriz.

Tarihsel süreçte medyaya bakacak olursak dinlerin yayılmasını sağlayan aslında bir bakıma yine medya olmuştur. Hristiyanlığın anlatılmasında kullanılan resimlerde ilk medya araçlarından biri olarak ele alınabilir. Sonrasında iletişimi sağlama amaçlı birçok ikon, harf, dil türetilerek medeniyetler boyunca iletişimin sağlanması için kullanılmıştır. Bunlara en güzel örnek, Roma İmparatoru Julius Caesar'ın, İmparatorluk'ta gerçekleşen önemli olayları halka duyurmak amacıyla hazırlattığı tabletler, okuma-yazma bilen Romalılar tarafından şehrin meydanlarında okunması ile halkın İmparatorluk'ta yaşanan olaylar hakkında bilgilendirilmesidir.

15. yüzyılda Johannes Gutenberg tarafından, 1448 yılında geliştirilen, el ile dizilebilen harflerle basım tekniği, matbaacılığın gelişimi açısından önemli bir atılım olmuştur. Daha önceleri el yazmaları ve tahta harflerle kısıtlı sayıda çoğaltılabilen eserler, metal harflerle basım tekniğiyle binlerce adet basılmaya başlanmıştır. Sonrasında ortaya çıkan gazete, kitap, dergi bu alanın ilerlemesini sağlamış ve birçok sanatçıya da iş kapısı olmuştur. Gazetelerde olayları anlatmak amaçlı çizimlere yer verilmesi, kitap kapaklarının resmedilmesi sanatı medyaya dahil etmiştir. 19. Yüzyılda taşbaskı sayesinde ise metin ve resmin birleşmesi, çoğaltılabilir olması, afişin gelişmesine olanak vermiş; kimi zaman tüketim toplumu oluşmuş üreticiler için bir pazarlama aracına kimi zaman siyasi bir araca kimi zaman ise bir sanat ögesine dönüştürmüştür. Başlarda küçük boyutlu olup,

kitap resimlerini, basın bültenlerini andıran afiş, modern sanat anlayışıyla beraber kendi estetiğini oluşturmuştur. Kısa ve çarpıcı bir metnin ve sade bir betimleme ile resmin beraberliği afişin temel kavramıdır. Sanat ve politikayı, eleştiriyi ortaya koyan en güzel örneklerden biri Fransız baskı resim sanatçısı ve karikatürist olan Honoré Daumier eserleridir.



Resim 1: Honoré Daumier, 'Gargantua', 1831, Kağıt üzerine litografi, 21.4 x 30.5 cm.

La Caricature isimli karikatür dergisinde çizimler yapan sanatçı, üst düzey yöneticileri, burjuvaların zaafalarını, adaletin giderek kötüleşmesini, sürekli hatalar yapan hükümetin yetersizliğini eleştirmiştir. 'Gargantua' isimli çalışmasında kralı eleştirdiği için altı ay hapis yatmış ve sanatçının çizdiği La Caricature dergisi kapatılmıştır. Fakat sonrasında başka dergilerde çizmeye devam etmiştir.

Sanata mizah yoluyla siyaseti dahil etmek, çoğu zaman olumlu sonuçlar doğurmasa da, tarih boyunca varlığını sürdürmüş ve bir düşüncenin savunulmasında basılı medya yoluyla insanlara aktarılmıştır.

II. Dünya Savaşı sonrasında fotoğrafçılıkta yapılan büyük atılımlarla birlikte afiş ve poster sanatında bir devrim sürecine girilmiştir. Medya tarihi için büyük devrim olarak nitelendirilebilecek gelişmelerden biri de televizyonun icadı ile gerçekleşmiştir. 1924 yılında John Logie Baird tarafından icat edilen televizyon, farklı ve hareketli medya görsellerinin bir ekranda siyah beyaz gösterilmesi ile başlamıştır. Televizyonun icat edilmesi yeni bir medya aracını ortaya çıkarmıştır. Yukarıda bahsedilen basılı medya araçlarının sanatta kullanımı gibi görsel medya

araçlarından biri olan televizyon ve fotoğraf da sanatta yerini almış, video ve fotoğraf sanatına öncülük etmiştir.

1950'lerde gerçeküstücü ve bir şeyler aktarma (öğretme) amaçlı kullanımın etkisinde kalan afiş sanatı, yeni isimlerin sivrilmesine yol açmıştır. "Pop-Art" kültürü, afişin tarihinde ve yeni medyanın ortaya çıkmasında belirleyici rol oynamıştır.

TDK Türkçe Sözlüğünde dilimize "genel ağ" olarak aktarılan internetin temelleri 1960'lı yıllarda ABD'de atılmıştır. Yeni medya diye tanımladığımız medya türü de buradan sonra ortaya çıkmıştır. Yeni medya, bilgisayarların işlem gücü olmadan oluşturulamayacak veya kullanılmayacak olan ortamlara denir. Dijital platformlarda kullanıcıya veya hedef kitlesine teknoloji üzerinden etkileşim olanağı sağlar. Yeni medyaya örnek olarak internet, web siteleri, sanal gerçeklik, multimedya (çoklu ortamlar; ses, video animasyon...), yazılım sayılabilir.

Gelişen bu teknoloji ile medya algısı da değişmiş, evrimleşmiştir. Bu yeni medya algısı ile de, gerek toplumsal olaylar incelenmiş, gerekse de bu sanatsal bir anlatım biçimi olarak kullanılmıştır.

1.1.2. Yeni Medyanın Ortaya Çıkışında Rol Oynayan Akımlar

1993 yılında Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans'ın Silikon Vadisi'ne yaptıkları gezinin dönüşünde, sanal âlemi ilk defa estetik ve artistik amaçlarla kullanmak için 'jodi.org' adlı bir internet sitesini kurmuştur.

Tarihte sanat akımlarını ve sanat alanlarını ortaya çıkaran birçok etken vardır. Yeni medyanın da ortaya çıkışı, aslında bir önceki bölümde bahsedilen fotoğraf makinesinin bulunması ile başlar. 20.yüzyıla gelindiğinde ise bilgisayarların özellikle birçok alanda bu kadar etkin rol alması, sanatı bu yönde etkilemiştir. Teknolojik gelişmelerin haricinde sanatta da ideolojik değişim ve yaklaşımlar yeni medyanın ortaya çıkmasını sağlamıştır.

1.1.2.1. Dada

Birinci Dünya Savaşı sonrasında, Almanya'da 1910'lu yıllarda savaş endüstrisi gibi oluşumlara, ekspresyonistlere, kübistlere, fütüristlere ve burjuvaziye tepki olarak ortaya çıkan Dada; sanatçıyı, üretimi ve yönelimi bakımından yaşadığı döneme bağlı kılar. Sanat eserinde içeriğin önemine vurgu yapar, yani eserin neyi anlattığı, nasıl anlattığından önemlidir ve sanatçıları kendi çağlarının yaratıcıları olarak görür. Bu bağlamda da ekspresyonistleri natüralizme karşı çıkarken fazla içe kapanmakla; diğer sanatçıları da tepkisiz kalmakla, para kazanmak için burjuvaziye hizmet etmekle ve içerikten yoksun olmakla eleştirirler.

“Dada nedir?” sorusuna Dadaist manifestonun iki önemli isminden Richard Huelsenbeck şöyle cevap verir:

Dada kelimesini etrafımızdaki gerçeklikle kurulan en ilkel ilişkinin sembolüdür. Dadaizm ile birlikte yeni bir gerçeklik doğar. Hayatın, seslerin, renklerin, ruhsal ritimlerin birbirine geçtiği bir ritim gibi görünür ve Dada, bütün harikulade çılgınlıkları, taşkın pragmatik tavrının hummalarını ve bütün zalim gerçekliğiyle, onu yılmadan sanatına dahil eder (Artun, 2013,s.114).

Diğer önemli isimlerinden Tristan Tzara ise Dada'yı şöyle açıklar:

Dada bağımsız olma ve topluluğun iç yüzüne güvensizlik ihtiyacından doğdu. Bizimle birlikte çalışanlar özgürlüklerini korur. Hiçbir kuramdan yana değiliz. Kübist ve fütürist akademilerden gına geldi artık: bu akademiler biçimsel düşünme laboratuvarlarından başka bir şey değildir bize göre (Artun, 2013, s.119).

Dadaizm, şiir, resim, heykel gibi bütün eserlerde yeni malzemeler kullanılmasını savunur. Önemli olan aykırı olmak, ses olmak ve kendi çağının sorunlarını haykırmaktır. Örneğin; Tristan Tzara, tamamen rastlantılara dayalı ve geçerli yazım kurallarının dışında bir edebiyat anlayışı geliştirir. Şair, şiirlerini gazeteden kesilen sözcükleri bir şapkada karıştırıp rastgele çekerek oluşturur.

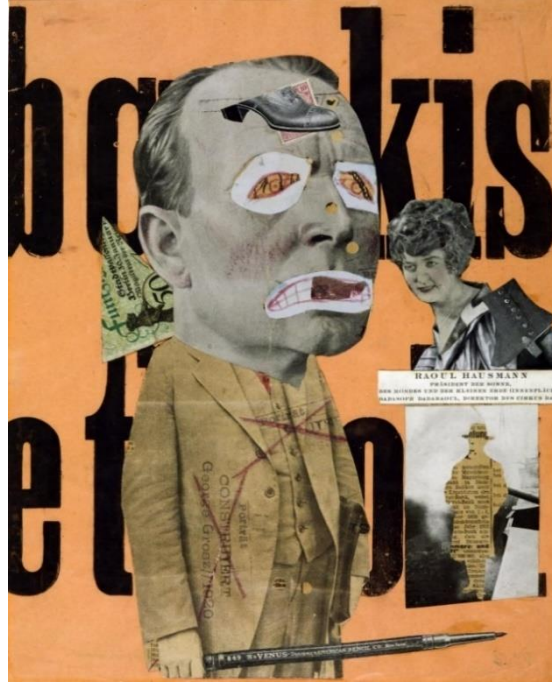
1920 Uluslararası Berlin Sanat Fuarı'ndaki pankartlar belki de Dada'yı en iyi özetleyen cümlelerdir.

“Dada politiktir”. “Dada burjuvazinin kavramsal dünyasının bilinçli olarak altüst edilmesidir”. “Kahrolsun sanat”. (Artun, 2013, s. 112)

Tristan Traza gibi Hugo Ball da şiirlerini rastlantısallık ile ortaya koyar ve dönemine aykırı bir şekilde okumalar gerçekleştirir. Bu okumalar, gelecek dönemlerde performans sanatına öncülük eder.

Hugo Ball kendi işini ve sunum şeklini şu şekilde açıklar:

Dilin nasıl eklemelenmiş olduğunu ortaya koymak işe yarar. Ben bırakıyorum seslileri aylak aylak dolaşsınlar. Bırakıyorum seslileri, basbayağı olagelsinler, tıpkı bir kedinin miyavlaması gibi... Sözcükler belirir, sözcüklerin omuzları, bacakları, kolları, sözcüklerin elleri, au, oi, uh. İnsan çok fazla sözcük ortaya salmamalı. Bu lanet olası dile, sanki borsacıların para tutmaktan aşınmış elleriyle bulaştırılmış gibi yapışan bütün pislikleri temizlemeye bir şiir dizesi yeter. Sözcüğü başladığı ve bittiği yerde istiyorum. (Ball, 1916) (Altınyıldız Artun, 2016, ‘Dada Manifesto’, e-skop. Erişim: 20.03.2018, <https://bit.ly/2RHCpDq>)



Resim 2: Raoul Hausmann, Sanat Eleştirmeni, 1919–20, Litografi ve kâğıt üzerine baskı 31,8 x 25,4 cm

Mimar ve ressam olan Johannes Baader ve Richard Huelsenbeck ile birlikte Berlin Dada Kulübü'nü kuran Raoul Hausmann, Dada'nın yeni malzeme kullanımını ve rastlantısallık kavramlarını, kendi işlerinde gazete ve magazinlerden kestiği görselleri, kelimeleri kombine ederek, politik eleştirel fotomontaj çalışmalar yaparak yansıtmıştır. Raoul Hausmann, eserlerinde tipografi ve gazete ile dergilerden elde edilen farklı parçaları bir araya getirerek yeni anlamlar oluşturur ve Dada akımının kışkırtıcı ve başkaldırı niteliğinde bir akım olduğunu gözler önüne serer.

Dadaizm'in aykırılığını, politikliğini ve "Kahrolsun Sanat" nidalarını en iyi temsil eden sanatçılardan biri de Marcel Duchamp'tır. Kendisini hiçbir zaman bir Dadaist olarak tanımlamamakla birlikte, hazır nesne kullanımlarını, sanat yapıtının biricikliğini ve estetik olgusunu hedef alan sanatçı, birçok kişi tarafından Dadaist olarak görülür. Sonrasında hazır nesne kullanımı ile resim sanatına farklı boyut getirerek aslında asamblaj (farklı nesnelere bir araya getirilmesiyle oluşturulan çok boyutlu sanat), kolaj ve tipografi alanında da çalışmalar yapar ve günümüz yeni medya sanatının temellerindeki teknoloji, mekanik kullanımı, hazır nesnenin düşünce barındırması temelinin seslerini duyurmuş olur. Bunlara örnekler resim 3 ve resim 4 de verilmiştir.



Resim 3: Marcell Duchamp, Kızın Kalçaları Yakıcı, L.H.O.O.Q., 19.7x12.4cm, 1919, Hazır Nesne ve Kalem.

Marcel Duchamp'ın tablonun altına yazdığı L.H.O.O.Q, “Kızın yakıcı kalçaları var / Kalçaları sıcak” anlamına gelmektedir. Salonda gösterildiği sırada olaylar çıkmış ve Dadaistler hep bir ağızdan bağırarak zafer şarkılarını söylemişlerdir.



Resim 4: Marcel Duchamp 'Bisiklet Tekerı'1913, 129.5x63.5x41.9 cm, Hazır Nesne

Aynı zamanda bu dönemde alçak sanat / yüksek sanat ve ahlâk gibi kavramları sorgulayan hazır nesne kullanımını, Ahu Antmen kitabında bizlere şu şekilde açıklar:

“Hazır-nesne kullanımıyla birlikte Duchamp, sanatın ne olduğuna ilişkin alışlagelmiş üretim, sunum ve değerlendirme ölçütlerinin nasıl şekillendiğini sorgulamış, sanatta salt hazzı reddetmiş, sanatı bir yetenek ve beceri eyleminden bir düşünme eylemine dönüştürmüştür.” (Antmen, 2008: 125).

Tüm bu tarihsel düşünce süreçleri ile yeni medyaya bakacak olursak, yeni medya sanatçılarının birbirinden bağımsız görselleri ve HTML kodlarını bir araya getirmesi, yöntem açısından Dada sanatçılarının fotografik imgelemeleri, gazete ve dergilerin tipografileriyle yaptıkları özgün çalışmaları çağırıştırır. Dada hareketinin bir düşünceyi yansıtması, aykırı tutumu ve malzemede yeniliği esas alması gibi yeni medya sanatının da bilgi teknolojileri devrimi ve kültürel formların ideolojikleştirilmesi gibi eğilimlere bir cevap niteliği taşıması da iki alan arasında kurulan bir başka bağıdır.

1.1.2.2. Pop Sanat

Pop Sanatı dediğimiz ve aslında günümüzde de izlerine ve eserlerine hala rastladığımız akım, 1950'lerde Amerika ve İngiltere'de birkaç sanatçının o dönemdeki soyut dışavurumculuğa, idealleşen insan hayatına ve kapitalizme tepki amacıyla ortaya çıkmıştır. Nesnelerin soyut görünümlerinin yerini, somut ve olduğu gibi yansıtılan görüntüler ve gündelik yaşamda yeri olan semboller almıştır.

Kapitalizm, oluşturduğu pazara her sınıftan insanı katma amacıyla, bütün sınıfsal farkları aşarak, "ideal" olan ortak bir yaşam biçimi, ortak bir kültür sunmuştur. Zorlaşan yaşam koşulları altında, sanatçıda, sanatını tüketim logolarının gölgesinde bir gösteriye dönüştürebileceğini düşünmüştür. Amerika kapitalizmin öncüsüdür. Amerika'daki tüketim çılgınlığı, yaşayan topluma, sanatçı tarafından kapitalizmin ortaya koyduğu logo ve imgeleri kullanarak eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşmıştır. Sanatçılar, eleştirinin yanı sıra fazlaca övgü, kimi zaman da fazlaca yergi niteliği taşıyan eserler üretmeleri ile Pop Sanat akımının ortaya çıkmasını sağlamıştır.



Resim 5: Jasper Johns 'Three Flags, 1958, 78 x 115 cm, Ankostik (tuval üzerine sıcak balmumu)

Buna en iyi örnek, Amerikalı ressam Jasper Johns'un yaptığı resimlerde kullandığı Amerikan bayrağı imgesidir. Bu imgenin bayrağa övgü mü, bayrakla alay mı, yoksa tamamen resim alanına yapılan bir eleştiri mi olduğu o dönem tartışılmıştır. Savundukları şey ise sanatın günlük yaşamda karşlarına çıkan bayağılığına karşı koymak istemeleridir. Bu çalışmayı yaparken de teknik süreçten zevk alarak, bayrağı motif olarak kullanmışlardır.

Bunu da, Dada'dan gelen hazır nesne kullanımı ve var olan görüntüleri bir düşünce bazında tekrar yorumlayıp, kesip, yapıştırıp ve çoğaltma yoluyla yapmışlardır.

Jasper Johns'a benzer iş ve düşünce yapısına İngiltere'den katılan birçok sanatçı, bir araya gelerek 1956'da açılan 'İşte Yarın' adlı sergide, eserlerinde reklam malzemeleri, büyük boy taklit bir bira şişesi, Marilyn Monroe'nun imgesi, filmlerde gösterilen canavarlar görselleri kullanmışlardır. En çok ses getiren işlerden biri kuşkusuz serginin afişini yapan Richard Hamilton'ın işidir.



Resim 6: Richard Hamilton, Günümüz Evlerini Bu Kadar Farklı ve Bu Kadar Baştan Çıkarıcı Yapan Nedir?', 1959, 26 x 24 cm, fotomontaj

Her insanın ideal yaşam anlayışını özetleyen bu görselde yer alan kaslı bir manken, konserve yiyecekler, televizyon, aile büyüklerinin resmini geride bırakan büyüklükteki film afişleri yer almaktadır. Kompozisyon açısından aslında bir

Rönesans tablosunu anımsatan kolaj günümüz popüler imgelerle oluşturulmuş ve var olan önemli görülen şeyleri gözler önüne sererek eleştirir.

Dada'nın sert söylemleri yerine gündelik hayatı konu alan kavramların içini boşaltan ve bundan zevk alan oldukça 'sevimli' görünen bayağı imgelerle figüratif ve illüstratif bir şekilde oluşturulan işler yeni gerçekler halini alır.

Pop Sanat'tan bahsedilecek bir başka nokta da, aslında gelişen teknoloji ile üretim alanlarının ve şeklinin değişmesidir. Eski usul tuval üstüne boyayla yapılan eserler aslında yerlerini iyi kopyalara bırakmıştır. Burada kopyadan kasıt, var olan imgelerle oluşturulan kompozisyonların ya da tek bir nesnenin artık sayısız ve sonsuz bir biçimde çoğalmasını sağlayan baskı teknikleridir. Bu tekniği ve anlayışı en iyi benimsemiş isim kuşkusuz Andy Warhol'dur.



Resim 7: Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1963, Serigrafi Baskı, 145 x 205 cm.

Resim 7'de bir medya imgesi olan Marilyn Monroe'nun intiharından esinlenen Andy Warhol'un yaptığı ikili pano eserinde, Warhol'un Marilyn Monroe imgesini seçmesinin en büyük sebebi dönemin popülerlik ve çekicilik kavramlarına hayat vermiş bir kadının intihar gibi trajik bir şekilde hayatına son vermesidir. Bir tarafta o ünü ve şatafatlı hayatı vurgulamak için kullandığı canlı renklerle yapılan baskı tekniği ile çoğaltılmış tekrar eden Monroe görseli, yan tarafta giderek soluklaşan siyah beyaz bir kopya halini alır. Siyah beyaz kopya hali Monroe'nun intiharına gönderme yaparken, aslında sanatçı ün, çekicilik ve intihar gibi kavramların altını boşaltarak kendine mal eder.

Film yönetmeni ve reklamcı olan Warhol'un üne düşkünlüğü baskı alanına ilgisini arttırmıştır. İpek baskı tekniğini kullanan sanatçı, bunu makineleşmeye övgü niteliğinde yapar. Herhangi bir eleştiri sunmaz, aslında tek istediği bir makine olmak olduğu söylenir. Her şeyi yapay bir hale sokar, var olan bir nesneyi bir figürü yüzlerce kez çoğaltarak onu bir görüntüden öteye götürmemeyi hedefler, estetik kaygı gütmez ve olduğu gibi sadece görüntüyü verir.

Onun bu söylemleri ve görüşü üzerine birkaç farklı felsefi yaklaşım vardır:

Baudrillard onun işlerini, "Warhol'un bir yapıtının büyütülmüş bir detayı yoktur. Bunun nedeni bu görüntülerin her birinin, ayrıntıyla bütün arasında bir farklılığın olmadığı ve bakışın tözden yoksun bir nesne içinde sanat varlığıyla karşılaşınca değin dağıldığı bir hologram gibi işlev görmesidir." diye tanımlar. Baudrillard bu şekilde açıklarken, Danto onun "Andy Warhol ile ilgili her şeyi öğrenmek istiyorsanız resimlerimin yüzeylerine, filmlerime ve bana bakın. İşte ben. Ardında hiçbir şey yok" sözlerini "Andy Warhol'un kim olduğunu öğrenmek istiyorsanız, içinize bakın. Ya da önyargısız bakın. Paylaştığımız dünya, siz ve ben, hepimiz aynı şeyin parçalarıyız" diye yorumlar. (Yılmaz, 2006,s. 191).

Pop Sanat sanatçılarının, ses getirmiş sanatçıların görsel kimliklerini, eserlerini, grafik, reklam afişleri gibi aslında medya öğelerini içermesi Pop Sanatın temelini oluşturur. Reklam ve taklit alanında yer edinmiş bir başka sanatçı da Roy Lichtenstein'dir. Amerikalı bir ressam, grafik tasarımcı ve heykeltıraş olan sanatçı reklam ve karikatüre dayanan işleri ile ünlüdür. İşlerinde genellikle dramatik sahneleri popüler kültürün mizahı ile yorumlayarak parlak renk tonlarında seri üretim baskılar yapar.



Resim 8: Roy Lichtenstein, Yansımalar Çarpışıyor, 1990, Serigrafi, 165 x 202 cm.

Lichtenstein'in 'Yansımalar' serisi 1980'lerin ortalarında başlar ve soyut resmi karikatür imgeleri ile birleştirir. Karikatürlerin parlak renkleri, ucuz, seri üretim oluşları, olayları melodramatik ve doğrudan anlatımı ilgisini çekmiştir. Bu anlatım tarzını kendi işlerinde ironi ve mizahı ele alarak toplumu yansıtmak için kullanmıştır.

Yeni Medya'nın reklam kültürüne sık sık yer vermesi sebebiyle, bir diğer öncüsü de Pop Sanat olarak kabul edilir. Tabii ikisi arasında fiziksel açıdan farklılıklar vardır. Pop Sanat eserlerinin aksine bir internet sitesini elinizle tutamazsınız, bir müzede muhafaza etmeniz pek de mümkün değildir. Buradaki benzerlik daha kavramsal bir noktadan doğmaktadır. Yöntem açısından aslında ikisi de gelişen teknolojileri kullanmaktadır. Pop Sanat'ta baskı teknikleri ile hazır nesnelerin tekrarı, yeni medya da teknoloji odaklı foto manipülasyonların ve bilgisayarların kullanımı gibi, konseptlerin benzediğini görürüz.

Özellikle 20. Yüzyıl, bilimsel ve teknolojik buluşlar ve yaşanan toplumsal olaylarla birlikte köklü değişimlerin yaşandığı bir yüzyıl olmuştur. Atomun parçalanmasından, Einstein'ın Görelilik kuramına kadar süren önemli gelişmeler, insan aklı, gerçekliğin algılanması konusunda o güne kadar bilinenlerin alt üst olmasına neden olmuştur. Eski bilgilerin tartışılması yerine yenilerinin eklenmesi ve ekonomik olarak gelişen toplumlarda özellikle kapitalizmin hâkim oluşu buna

sebepe olmuştur. Tüm bunlara kayıtsız kalmayan sanatçılar da bu bağlamda işler üretmişlerdir. Yeni medyanın teknolojik tarafına baktığımızda, bilgisayar ve internet kavramlarının çıkması, sanat ve estetik amaçlı bu alanların kullanılmaya başlanması, yeni medya alanının gelişmesi ve doğuşunun bir başka en önemli etkenidir. Fotoğraf makinesi, video, yazılım, kod ve sanal gerçeklik gibi yeni kelimelerin hayata dâhil olması ile yeni medya alanı oldukça geniş bir çapa ulaşmıştır.

1.2. Yeni Medyada Teknoloji ve Sanal Gerçeklik

Sanal kelimesi, köken olarak “sanmak” sözcüğünden gelmektedir. Fakat sahte, yanlış ya da gerçeğin zıttı olarak düşünülmemelidir. Sanal, gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahminî biçiminde tanımlanır (TDK Büyük Türkçe Sözlük). Sanal çevre (virtual environment), siber uzay (cyber space), sanal dünya (virtual world) ve yapay gerçeklik (artificial reality) sanal gerçeklik (virtual reality) kavramı yerine kullanılan farklı ifadelerdir. Sanal gerçeklik terimi aynı zamanda sanal gerçekliğin öncüsü olarak kabul edilen Jaron Lanier tarafından kullanılmıştır (Lanier, J. 1989).

Sanal ortamlar, gerçekte var olmayan ya da hayal gücü kullanılarak türetilmiş insan, hayvan, bitki (kısaca canlı), mekân ve nesnelerin hayal edilen ya da var olan herhangi bir şeyin çok boyutlu, yüksek çözünürlüklü fotoğraf ve hareketli görüntüleri (videolar) gibi teknolojik bir araç kullanarak (bilgisayar programları gibi) oluşturulan görsel kopyalardır. Sanal gerçeklik ortamları bilgisayar ortamında tasarlandıktan sonra izleyiciye, kullanıcıya stereoskopik (3D) bir görüntü ekranı sayesinde görsel bir deneyim yaşatmaktadır. Kullanılan teknolojik araç ve üretilen sanal gerçekliğin gelişmişliğine bağlı olarak kullanıcının koku alma, işitme, dokunma, ısı ve nem hissi, hareket gibi duyuları da uyarılmaktadır.

Sanal gerçeklik; görme, dokunma, işitme, koku ve tatma gibi çoklu duyuşal kanallar ve giyilen özel aygıtlar yardımıyla kullanıcılarının gerçek zaman simülasyonları ile etkileşime girerek gerçeğin dışında zihinlerinde ürettikleridir. (Ferhat, 2016, s.725).

Sanal gerçekliğin uygulama olarak gelişim süreci, 2. Dünya Savaşı'nın sonuna doğrudur. Morton Heilig'in "Sensorama" diye isimlendirdiği ilk sanal gerçeklik simülatörü 1962 yılında icat edilmiştir. Bu simülatör, kullanıcıya üç boyutlu renkli görüntü, ses, hareket, koku, hatta rüzgâr etkisi veren titreşimli bir koltuktan oluşur ve aslında birçok aletin bir araya gelmesinden meydana gelmiştir. Kullanıcılar göl kenarında gezerken suyun sesini duyup rüzgârı hissedip, çiçek kokuları arasında yürürken ağaçların sallanışını gözlemleyebiliyordu. Bu süreçte kullanıcılar sinema salonu gibi sabit olan bir göstericiye, ekrana ya da perdeye bakarak bu deneyimi yaşıyorlardı. Heilig, bir yere mekanik olarak bağlı olmayan, bağımsız görüntü başlıkları üzerine de çalışmalar yapmıştır. Bilgisayarla oluşturulan grafiğin babası sayılan Ivan Sutherland, 1966 yılında iki küçük ekrandan oluşan ve kullanıcının başına takabileceği elektro-optik bir sistem geliştirdi. Tavandan sarkan mekanik kol ve kablolarla bağlı bu görüntü başlığını takan kullanıcı, nispeten daha rahat hareket etme olanağına kavuşmuştu. Sistem, tavandan sarkan kollar nedeniyle "Demokles'in Kılıcı" olarak da anılmıştır. Sutherland, çalışmalarını kendi alanı olan grafik tasarımlardan yola çıkarak kamerayla çekilmiş görüntüler yerine, bilgisayarda oluşturulmuş grafik ya da görüntülerin kullanılabilirliği üzerine yoğunlaştırmıştır. Heilig ve Sutherland'in çalışmaları, günümüz modern sanal gerçeklik gözlükleri ve uygulamalarının temelini atmıştır.

Teknolojinin gelişmesi, bilgisayar parçalarının küçülmesi internetin gelişerek Android işletim sistemlerinin akıllı telefonlarla günlük hayata dahil olması özellikle sanal gerçeklikte devrim niteliği taşımaktadır. Google tarafından 2012 yılında yılın icadı seçilen Google Glass teknolojisi sanal gerçekliği kablolardan kurtararak, insanın bir parçasıymış hissiyatı uyandıracak konuma getirir. Teknolojide gelinen son noktayı vurgulamada iyi örneklerden biri olan Google Glass ile yapay zekanın gelişimi ve son derece gerçekçi sanal gerçeklik ortamları, bizlere hangisinin gerçek olduğunu sorguladır.

Baudrillard gibi düşünürler, medyada gerçekliğin içi boşaltılarak yaratılan yapay bir ortamın gerçeğin yerini aldığını iddia ederler. Baudrillard, "Gerçek, simülasyona dönüştü. Buna yol açarsa kültür endüstrisinin kendisidir.

Yaşadığımız evren simülasyon evrenidir.” diyerek gerçeğin simülasyonla nasıl yer değiştirdiğini vurgular (Baudrillard, 1981, s.43).

Benzer bir düşünce de, Yale Üniversitesi Felsefe bölümünden Nick Bostrom tarafından öne sürülür.

Nick Bostrom, “Are You Living In A Computer Simulation?” adlı makalesinde yaşamın bilgisayarda oluşturulan bir sanal ortamda gerçekleştirildiğine dair varsayımlar ileri sürmektedir.

Bostrom’a göre, sürmekte olduğumuz yaşamlar, bizim “gelecek” olarak düşündüğümüz yerde yaşayan insanüstü bir toplum tarafından geliştirilmiş bir bilgisayar programı olabilir. (Brooks, 2002, s.66).

Bu görüşün ortaya çıkması, çok da şaşılacak bir şey değildir. Günümüz sinema filmleri, özellikle bu düşünce çerçevesinde birçok eser vermiştir. Bu düşünce doğrultusundaki belki de ilk denebilecek eserlerden biri de ilki 1999 yılında Wachowski kardeşler tarafından yönetilen Matrix filmidir. Film, hem çağdaş Hollywood bilim kurgu sinemasının, hem de görsel etki tekniklerinin ulaştığı en son noktayı gösteren eserlerden biridir. Kullanılan teknik, düşünce yapısı ve gördüğü ilgi sayesinde günümüz sinemasında da artık yeni bir gerçeklik anlayışı ortaya çıkmıştır.

Jean Baudrillard simülasyon kuramında da “günümüzde medya her yere uzandığından, gerçeklik kavramının ve algısının kökten değiştiğini” vurgulamıştır. Böylelikle yaşadığımız fiziki gerçeklik ve medya yoluyla üretilen sanal gerçeklik ve kendi deyimiyle hiper gerçeklik olarak iki farklı gerçeklik biçiminin oluştuğunu ifade etmiştir. Baudrillard’a göre gerçeklik algısı sakatlanan toplum bu sakat gerçeklik algısıyla sağlıklı düşünemez, böylelikle tepkisizleşir ve sessiz yığınlara dönüşür. (Baudrillard, 2014, s.55)

Baudrillard’ın üzerinde durduğu önemli kavramlar, gerçeklik ilkesi ve simülakr kavramlarıdır. Gerçeklik ilkesi, tamamen zihinde oluşan düşünsel bir süreçtir. Gerçek hakkında çarpıtılan ya da gerçeklik algısı saptırılan kişiler, tercihlerini gerçek olmayan ama onun yerini alan gerçekmiş gibi şeyler üzerinden

yapmaktadırlar. Bir diğerk önemli kavram olan simülakr ise, ona göre gerçek olmayan fakat gerçek olarak algılanmak istenen görünümlerdir. Hayatımızın her aşamasında ve her konuda simülakrlar karşımıza çıkar. Kapitalizmin ve teknolojinin yarattığı sanal gerçeklik ortamları, sosyal medyada insanların kendilerini aslına olmak istedikleri gibi göstererek oluşturdukları profiller buna en güzel örneklerdir. Magazin dergilerine çıkan ünlüler gerçekten öyleler midir? Yoksa onlar çeşitli programlarla tırnak içinde ‘güzelleştirilen’, yaratmak istenen ideal insan kavramına reklamlar aracılığıyla hizmet eden birer model, insan simülasyonu mudur?

Baudrillard için Disneyland’taki simülasyon dünyası, bu tarz sorulara cevap aradığı ve bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Simülakr ve simülasyon adlı eserinde kurgulanmış bir ortamın, başka bir kurgu sayesinde nasıl gerçek olarak kabullenildiğini göstermek için Disneyland örneğini verir. Bir konsantrasyon kampına benzettiği otoparka aracını park ederek Disneyland’a giren insanların, aslında gerçekliği arttırılmış gerçekte sanalın çiftleştiği bir ortamda yer aldığını, sonunda ise yalnız ve terk edilmiş olarak dışarı çıktıklarını düşünür. Ona göre bu kurgulanmış gerçeklikte olağan olmayan şey, değişik duygular yaşatan çizgi karakterlerin insana bürünmüş halleri, oyun ve oyuncakların yanı sıra kalabalığın sıcaklığıdır. İçerideki kalabalıkla otopark birbirine tam tezattır. Günümüzde kullanılan sanal gerçeklik gözlükleri gibi Disneyland’ta dünyada aracısız bir simülasyonun vücut bulmuş halidir. İçerideki oyuncaklar insanları nehir misali sürüklerken, dışarı çıkan insan, yalnızlığa, arabasına doğru ilerlemek zorundadır. Bu perspektifle değerlendirildiğinde simülasyon gerçeğin yerini alarak onun içini boşaltmıştır.

“Hakikat, ortada bir hakikat bulunmadığından gizlemeye çalıştığından simülakrların hakikati gizleme şansı yoktur, simülakr hakikat demektir.” (Baudrillard, 2014 s.67).

1.3.Yeni bir Gerçeklik Arayışında Fotoğraf, Video ve Yeni Medya

Değişen sanat anlayışı ile birlikte, düşüncenin ve kavramın ön plana çıkması ve yeni malzemelerin sanata dahil olması, özellikle fotoğraf ve video gibi araçları sanata dahil etmiştir. Artık her türlü malzeme, sanatçının bedeni, internet siteleri, mekanik unsurlar, veriler, kodlar, ışık, projeksiyon gibi teknolojik aletler hepsi sanatın birer üretim malzemesi konumuna gelmiştir.

Geçmişten günümüze bunlara birkaç örnek verecek olursak, fotoğrafı bir anlatım ve sanat malzemesi olarak kullanan Barbara Kruger ile başlayabiliriz. Kruger, meslek hayatının başlarında yaptığı sanat yönetmeliği ile görüntü ve gerçeklik konularında düşünmeye başlamıştır. Eserlerinde fotografik imgelerle yazıları birleştirerek üretmekte ve genellikle feminist, politik, cinsiyetçi, tüketim toplumu konu edinmektedir.

Kendi sanatsal görüşünü şu şekilde açıklar:

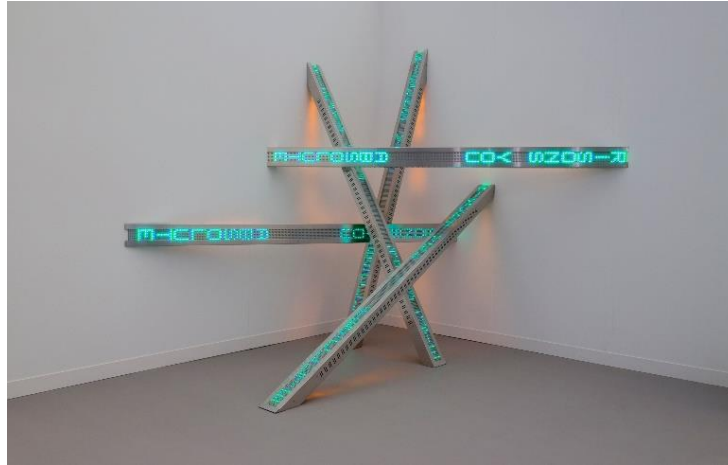
'Kopya ya da temsili imge, bir yandan aslını görme isteği uyandırırken, bir yandan da başka imgelere kaynaklık eder. Yaşam sanatın olduğu kadar, sanat da yaşamın temsilidir artık' (Yılmaz, 2006, s.319).



Resim 9: Barbara Kruger, 'İsimsiz', 1987, fotomontaj, 31.5 x 25 cm,

'Alışveriş Yapıyorum Öyleyse Varım' yazılı bu eser kendi çektiği fotoğraf üstüne yazınsal müdahale yoluyla meydana gelmiştir. Tarihsel göndermeler yapan ve tüketim toplumunu eleştirdiği eserlerden biridir.

Kamusal alanda iş yapan sanatçı, 1980'lerde Barbara Kruger gibi görsel nesnelere gizli kalmış taraflarını anlatmak için yeni yollar arayan sanatçılardan biridir. Metin tabanlı işlerinde Kruger gibi o da feminist ve politik söylemleri, toplumu ele almıştır. Özellikle kamusal alana yönelik işler yapan sanatçının, LED ışığı ile büyük ölçekli tesislerin reklam panolarına ve diğer mimari yapılara yansıttığı ışık tabanlı projeksiyon işleri, en görünür işleri olmuştur. LED tabanlı işleri haricinde fotoğraflar, ses, video, internet ve BMW için bir yarış arabası da dahil olmak üzere geniş bir medya dizisi işleri arasında yer almıştır.



Resim 10: Jenny Holzer, 'Tüm Hatalar', 1977-79, Heykel, 262.8 x 262.5 x 241.5 cm.

Video ise fotoğraf teknolojisinin bir uzantısıdır ve devinimli görüntülerin bir araya gelmesiyle oluşur. Sinemadan farkı, aslında yapılan videoların daha bireysel ve izleyiciye daha yakın olması denebilir. İzleyici bilincinin sinemaya göre daha açık olduğu video yerleştirme, video gösterimi gibi isimler alan sanatın, bir sinema salonundaki kadar yalıtılmışlıkla izlenmiyor oluşu onu farklı kılar ve bu da mekân-insan ilişkisiyle alakalıdır. Aşağıda kare kod ile gösterilmiş olan video işi, bu alanın öncülerinden Nam June Paik'indir. Sanatçının ilk işleri, bir mıknaatısla tesadüfen keşfettiği var olan görüntüleri bozması ile ortaya çıkmıştır. Müziğe olan ilgisi ve bestecilik eğitimi, sanatçının işlerinde önemli rol oynamıştır. Sonrasında popüler kültürü eleştirir nitelikte birçok farklı hazır görüntüleri bir araya getirerek

ve bozarak ortaya koyduğu işler yapmıştır. Bunlardan en çok ses getireni ise 'Global Groove' isimli çalışması olmuştur.



Resim 11: Nam June Paik, 'Global Groove', 1973, Video Çalışması

Global Groove, Rock dansını, Japon reklamlarını, geleneksel Kore danslarını, Başkan Nixon'ın bozulmuş görüntülerini ve Charlotte Moorman'ın TV Çello'yu çalarken görüntüsünü karıştırarak oluşturmuştur.

Günümüze yaklaştıkça mekaniğin ve sanal gerçekliğin sanata dâhil olmasıyla beraber yeni medya sanatçıları, gelişen ve değişen bu düzen içinde sanal ile gerçeğin kesişiminde (karıştırılmış gerçeklik de denebilir buna) işler üretmişlerdir. Yeni medya sanatçıları da karıştırılmış gerçekliği kullanır ve insanları hem izleyici hem üretici pozisyonuna sokabilmektedir.

Çocukken oynanan bilgisayar savaş oyunlarına bir tepki amacıyla Anne Marie Schleiner, Joan Leandre ve Brody Condon'ın tarafından tasarlanan Velvet Strike adlı oyun, aslında Counter Strike oyununun bir versiyonudur. Fakat genelde bir savaş hali mevcut olan oyunun içeriği değiştirilmiş, aksine sevgi içeren davranışlarda bulunabileceğiniz bir hale getirilmiştir.



Resim 12: Anne Marie Schleiner, Joan Leandre, Brody Condon, Velvet- Strike, 2002, Oyun sitesi <https://bit.ly/2LOqUP2> (Siteye gitmek için kare kodu okutunuz.)

2. BÖLÜM

2.1. SOSYAL MEDYA

Yeni medya gibi bir alanın ortaya çıkmasına olanak sağlayan teknolojik gelişmeler, sanatsal bir alan haricinde, insanlara hayallerini yaşayabileceği bir alan sunmuştur. Gelişen internet ve hayata dâhil olan teknoloji, sanal gerçeklikteki kurgusal olayı hayata dâhil edilebilir bir sürümünü tüm insanlığa sunmuştur: Sosyal medyayı.

Sonuçta sanal ortamlar, insanın yaratıcılığının, beyinsel üretiminin görsel olarak yansımasından başka bir şey değildir. Gerçeğinden daha da zenginleştirilmiş imgeler, sanal ortamlarda yeni bir sanatsal gerçeklik olarak ortaya çıkabilirler. İmgesel yapıyla gerçeğin bulunduğu nokta sanatsal bir dönüşümü belirleyebilir.

2.1.1. Sosyal Medyanın Gelişimi

Sosyal medyanın gelişimini, telgrafın icat edilmişinden bile başlatabiliriz. Başta amacı bir mesajı iletmek ve iletişim olduğu düşünülürken, seneler içinde gelişen telgraf, telefon oldukça önemli rol oynadı. Asıl devrim, internetin bulunması ile bir iletişim yolu olarak kullanılan e-posta teknolojisi oldu. Mesajlaşma uygulamalarının başlangıcı olan e-posta tarihini inceleyecek olursak, internet ağının kurulmasıyla başlayan süreçte 1971 yılında bilgisayar mühendisi Ray Tomlinson ilk e-postayı gönderdi. 1976 yılında İngiltere Kraliçesi Elizabeth, e-posta gönderen ilk üst düzey devlet mensubu olarak tarihteki yerini aldı. 1982 yılında "e-mail" yani "e-posta" terimi ilk defa kullanıldı ve o gün bugündür bu isimle anılıyor. Yahoo ile birlikte 1997 yılında Microsoft, dönemin en popüler e-posta sağlayıcılardan Hotmail.com'u 400 milyon dolara satın alarak 1998 yılında e-posta pazarına girdi.

İnsanların istedikleri şeyleri yazarak paylaşabileceği, hatta resimler ekleyerek insanlara anlatabileceği açık bir platform olan bloglar, 1999 yılında Blogger ile hayatımıza girdi. Blogger kısa süre sonra bunu ücretsiz yapması ile yaygınlaşmıştır. 2003 yılı Şubat ayında Google, Blogger'ı satın aldı ve Google araç çubuğuna, ziyaret edilen sayfanın adresini doğrudan bloğa girmeyi sağlayan

'Blog This!' tuşu yerleştirdi. Her şeyin en kısa ve net halini benimsediğimiz bu günkü ikonların da başlangıcı oldu diyebiliriz.

2000 yılında sosyal ağlardan biri olan Friends Reunited, Steve Pankhurst tarafından kuruldu. Facebook benzeri site, bir blog sayfasından çok daha kolay ulaşılabilir ve daha kişiye özeldi. Kullanıcılarının okul, üniversite veya işyerinden tanıdıklarıyla iletişim kurmasını ve paylaşımında bulunmalarını sağlıyordu. 2003 yılı sonlarında daha çok müzik gruplarının tercih ettiği Myspace ve Facebook'un kurulmasıyla yükselişi durmaya başladı.

Mark Zuckerberg tarafından kurulan Facebook, kullanıcılarının fotoğrafları ve kişisel meraklarının bulunduğu bir profili olan, özel veya herkese açık mesajlarını paylaşabildikleri, arkadaş gruplarına katılabilen günümüzdeki en popüler uygulamalardan biridir.

Dünyanın en büyük seyahat sitesi olan TripAdvisor 2000 yılında kuruldu. Gezginlerin uğrak sitesi olan TripAdvisor'da 7 milyonun üzerinde konaklama yeri, havayolu şirketi, gezilecek yer ve restoranı kapsayan 500 milyonu aşkın yorum ve görüş bulunmaktadır. LinkedIn, iş dünyasındaki kişilerin diğer kişilerle iletişim kurmasını ve bilgi alışverişini sağlayan profesyonel sosyal paylaşım platformudur. Aralık 2002'de kurulan LinkedIn'in web sitesi 5 Mayıs 2003'te kullanıma açıldı.

Bir olayın, konunun birkaç saat içinde ülke ve dünya gündemine gelmesine olanak sağlayabilen Twitter, 2006 yılında kurulmuş ve iletişimin en hızlı olduğu sosyal mecra halini aldı. Sosyal medyanın en büyük özelliklerinden biri olan hız, Twitter ile gelmiştir. Twitter'da anlık mesaj iletisi, anlık fotoğraf ve video paylaşımı da mümkündür.

Bu tarihlerden sonra birçok farklı uygulama ve web sitesi, insanların düşüncelerini paylaştığı, kendi yaşamlarını anlattığı (daha doğrusu olmasını istediği yaşamları anlattığı), birçok yarı kurgusal fotoğraf paylaştığı mecraları insanlığa sunarak günümüz kapitalizmine ve aslına karıştırılmış gerçekliğine hizmet etmeye başlamıştır.

2.1.2. Sanatta Sosyal Medya

Sosyal medya adı altında toplanan, insanların birbiri ile iletişime ve etkileşime geçtiği alanların oluşması ile insanların gerçekteki jest ve mimiklerini yansıtması amacıyla da kullanılacak bir görsel dile ihtiyaç duyulmuştur. Bu dilin oluşturulması aslında oldukça eskiye dayanan yazılı iletişimde araç olarak kullanılan piktogramlara dayandırılabilir. Piktogram ya da piktograf; bir eşyayı, bir objeyi, bir yeri, bir işleyişi, bir kavramı resmetme yoluyla temsil eden sembollerdir. Bu sembollere dayalı yazı sistemine "piktografi" denir. Aztekler, Mısırlılar, Hititler, Amerika ve Afrika yerlilerine kadar dayanan bu ilk iletişim sembolleri olan piktogramlar günümüzde de hala trafik, kamusal alanlar gibi birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Piktogramlardan yola çıkarak oluşturulan ve daha çok bilgi verme amaçlı kullanılan infografiklerde, aslında piktogramlara benzer grafik öğeler içerir ve özellikle internet içi uygulamalarda bilgilendirme amaçlı kullanılmaktadır.

Sosyal medyada kullanılan bir diğer öge ise gündelik hayatta jest ve mimikleri ifade etmek için kullanılan emoji adı verilen piktogramlardır. Duyguların iki boyutlu betimlemelerini, çevremizde var olan nesnelere soyut ve yalın anlatımlarını içeren bu görseller iletişimde bir başka boyuta geçişi sağlamıştır. Üzgün olduğunu anlatmak için 'üzgünüm' kelimesi yerine artık iki nokta ve açık parantez işaretini içeren bir emojiyi kullanmak insanlara daha kolay gelmiştir.

Her şeyi en kısa ve yalın haliyle anlatma isteği, piktogramlardan yola çıkarak oluşturulan iki boyutlu sanat eserlerinin ortaya konmasını sağlamıştır. Hatta direkt sosyal medyada ki bu emojiyi bir sanat ögesi olarak kullanan sanatçı Takashi Murakami oldukça neşeli görünen işleri ile görsel bir şölen sunar. Japonya doğumlu sanatçı resim, heykel gibi geleneksel sanat alanlarında eserler verse de, bunun yanında reklam, moda gibi ticari sanat diyebileceğimiz alanlarda da oldukça popülerdir ve kapitalizm ile sosyal medya alanlarını oldukça iyi kullanabilen bir sanatçıdır.

Oldukça parlak ve renkli çalışmalar yapan sanatçı, günümüz gerçekliğinden sosyal medyadan, popüler kültürden, din mitolojik öykülerden ilham alarak var

olmayan canavarlar yaratmaktadır. Özellikle yüksek ve alçak kültürle, savaş ve doğal felaketler sonrası Japon toplumunun sosyal sınıf ve popüler zevklerinin bastırılmış olduğunu iddia eden Murakami, bu teoriyi sanatında arka planına yerleştirir ve işlerinde bunu temel alır. Verdiği bir röportajda 11 Mart 2011'de Japonya'nın Tohoku bölgesinde meydana gelen ve yıkıp geçen depremi hatırlatıyor.

"Dinler bana göre masallarla aynı terazide, hepsi birtakım hikâyeler peşinde, ama doğa böyle değil; doğal afetler, depremler hepsi doğanın yüzünden oluyor. Bu tarz kaoslar doğal, ama bunlardan bir anlam çıkarmalı ve böylece hikâyeler üretmeliyiz. Benim resmini yapmak istediğim tek şey bunlar."

<https://bit.ly/2NH03xY>



Resim 13: Takashi Murakami, Mavi Ejderha, 2015 3 x 100 m.

Tokyo'yu vuran büyük tsunami felaketinin ardından acı çeken Japonların tasvir edildiği, özel olarak üretilen 100 metre uzunluğundaki yağlı boya tablo buna en güzel örnektir.

Yazınsal anlatımların görsel olarak gelişmesiyle ortaya çıkan sanat alanlarından biri de grafiti sanatıdır. 2. Dünya Savaşı sırasında, 1940'larda Almanya'yı ikiye bölen Berlin Duvarına protest kişilerce boyanarak, yazıların grafiksel bir görsellikle yazılması, grafitinin başlangıcı olmuştur. Sokak sanatı olarak bilinen grafiti 1960'lı yıllarda Amerika'da sokak çeteleri tarafından amblem tasarlanarak bu amblemlerin duvarlara yapılmasıyla da gittikçe yaygınlaştı. Grafiti sanatçıları, özellikle politik amaçlı yazıları, eleştirel düşünce tabanlı görselleri başta illegal bir şekilde kamusal alanlarda uygulamalar yapılmıştır. Bu uygulamalar başta

kamu malına zarar verme olarak algılansa bile günümüzde sanat anlamında yerini almıştır. Günümüz sosyal medyası ile görünürlüğü bir hayli artan ve popüler kültür imgelerinden biri haline gelen grafiti ilerleyen süreçlerde legalleşmiştir.

Sosyal medya piktogramlarında var olan iki boyutluluğu kullanarak Amerika'da sokak kültürünü yansıtan aktivist işler üreten sanatçı Keith Haring'in emekleyen bebek simgesi, onun işlerinin merkezi olmuştur. Tren istasyonlarının panolarına çizerek başlayan sanatçı, popüler kültürün birçok öğelerini kullanmıştır. Aktivist olan sanatçı özellikle AIDS ile savaşı desteklemiştir. Oldukça basit ve yalın çizimler yapan sanatçının çalışmaları, tren istasyonları ve duvarlardan başlayarak sonrasında billboard, tişört, çanta, gibi birçok farklı alanda kullanılmıştır.



Resim 14: Keith Haring, 'Dörtlü Pop Dükkanı', 1987, Serigrafi, 63 x 76 cm.

San Fransisco doğumlu, grafiti Kültürünün bir diğer ismi olan Barry McGee karikatür imgelerini, kent kültüründen esinlendiği karakterleri, boş bira şişeleri, tahta ve metal parçaları, anahtar ve etiketlerden oluşturduğu karışık medya enstalasyonları yapmıştır. Sokaklarda ise 'Twist' adı altında duvarlara yaptığı kümelenmiş renk motiflerini Brezilya'daki bir Katolik Kilisesinden esinlenerek yapmaya başlamıştır. İmza motifi, sarkan, yorgun gözlere sahip, etkili lineer tarzda işlenmiş bir adamın yüzüdür.



Resim 15: Barry McGee, 'İsimsiz', 2010, karışık medya, 246,4 x 401,3 cm

Galerilerin duvarlarına doğrudan uygulama yapan sanatçı, kilise vitraylarından esinlenerek yaptığı o motiflerle medya görsellerini bir araya getirdiği çalışmaları ile ünlenmiştir.

Kapitalizm, tüm mülkiyetin özel olarak sahiplenildiği, sermaye, alım ve satıma dayalı ama bireyin ön planda olduğu, mülkiyet hakları da dâhil, bireysel hakları tanımaya dayalı olan ekonomik ve sosyal bir sistemdir. Tüm bu bilgiler ışığında, aslında günümüz insanına baktığımızda dünyadaki ve insandaki değişim ve dönüşümü görebiliriz. Günümüz insanı gelişen teknolojik gelişmeler ve yapılaşmayla aslında mekanikleşirken düşünceyi bir kenara bırakmıştır. Antik Yunan Rönesans'ın da refaha ulaşan insanının felsefeyi ortaya çıkarması gibi daha çok düşünmesi gerekirken aslında günümüz insanı düşünmeyi bırakmış, günlük hayat koşturmacasında yerini almıştır.

Kapitalist sistemin getirisi olan modern insanın her şeyi elde edebilme gücü olmasına rağmen, içindeki boşluğu dolduramayışı, aslında şu an gerçek dediğimiz kavramların tatminsizliğinden dolayıdır. Özellikle gerekli dengeyi kuramamış, gelişmekte olan ülkelerde kapital düzenin bir getirisi olarak toplumsal normların belirlediği gerçek; iyi, güzel, doğru gibi kavramlar etik açıdan yozlaşarak insan hayatındaki duyular dünyasında oluşan yanılsamalardan başka bir şey değildir. Gelişen ve değişen dünyanın, değişimi kapitalistleşme yönünde olmuş; dayatılan gerçeklik ve gereklilikler doğrultusunda yapılan alım satımların sonu olmamış; arz-talep ikilisinin doygunluk sınırını geçip, bir süre sonra insanı tatmin etmemeye başlamıştır.

Sanat ve sanatçı açısından bakmak gerekirse, sosyal medya, web tabanlı uygulama ve siteler sanatçının kendini duyurabileceği, aynı zamanda ilham alacağı, görsel olarak besleneceği birçok farklı görsel ve yazılı alanı doğurmuştur. Kapitalist düzen onlara bu olanakları sağlarken, sanatı ticarileştiren bir alan haline getirmiştir. Sanatçılar ise bundan beslenmiş ve aslında kapitalist düzeni, popüler olanı kullanarak bunu eleştirirken bundan zevk alan kesim olmuştur.

Bu konuda en başarılı sanatçılardan biri Jeff Koons'dur. Popüler kültürün öğelerinden, oyuncak, balonlar, çizgi film karakterleri, porselen ıvır zıvırlar gibi malzemelerden ilham alan Jeff Koons, Neo Pop sanatının bir özetini ortaya koyar. Oldukça ucuz görünen işleri aslında son derece pahalı malzemelerden üretilir ve bu şekilde günümüz kültürüne bir gönderme yapar. 1980 sonrası pop sanatçılarından özellikle Andy Warhol'dan da ilham alan ve sanat koleksiyonerlerine meydan okuyan sanatçının bu tutumu çok iyi bir pazarlama stratejisi olarak algılanır. Popüler kültürün öğelerini içeren eserleri ustalıkla kullanılmıştır ve resimlerini fotomontaj yoluyla yapar. Popüler olguları hatta kitsch olanı sanatın içine katarak ortaya hem görsel açıdan çekici hem de komik eserler çıkarabilmeyi başarmış, hatta bunun da fenomeni olmuş bir isimdir.



Resim 16: Jeff Koons, Balon Tavşan, 2005-2010

Kitsch, Almanca bir terimdir. Anlamı ise banal, sıradan demektir. (Sözen, Tanyeli, 2010, s.168) İşte Koons'un bu kadar popüler olması, bu kadar basit bir fikre dayanıyor. İşlerinde ironiyi kullanan sanatçı, bunu balon gibi ucuz ve hafif bir nesneyi, çelik gibi ağır ve pahalı bir malzemedен yaparak bizlere sunar.

3. BÖLÜM

3.1. ESİNLENMELER VE RESİMSEL ÇÖZÜMLEMELER

Her sanatçı, birçok farklı sebepten dolayı sanat üretimine girmiş ve kendi inancı doğrultusunda ürünler vermiştir. Sanatçının inancını ise içinde yaşadığı toplum, eğitim ve toplumsal olaylar oluşturmaktadır ve sanatçı aslında bu çerçevede oluşturduğu kendi gerçekliğini sunmuş olur. Bunu yaparken yaşantısından ve döneminin gelişmelerinden esinlenmiştir.

Tez kapsamında yapılan çalışmalarda içinde yaşanan toplumdaki ve olaylardan yola çıkılarak var olan düzeni, kapitalist yaşamı, yaşanan olaylara insanların yaklaşımı eleştirilir. Teknik anlamda ağaç baskı, ipek baskı, kolaj, foto manipülasyon ve GIF gibi birçok farklı plastik teknikten faydalanılmıştır. Oldukça eski bir teknik olan ağaç baskının kazıyarak şekil verme tekniği, olayların benim üzerimdeki olumsuz etkisini dönüştürme, iyileştirme bakımından faydalı olduğu düşünüldüğü için tercih edildi. Gelişen teknoloji ve medya araçlarının bir ögesi olan GIF, serigrafi ve fotomontaj tekniklerinden faydalanarak da içinde yaşanan modern hayatı, tezin başlığındaki sosyal medyayı vurgulamak amaçlandı.

Çalışmalarda, Türkiye’de yaşanan Gezi olayları, Ankara ve İstanbul patlamaları gibi birebir şahit olunan siyasi ve toplumsal olaylarda çekilen ‘gerçek’ fotoğraflardan yola çıkıldı. Bilgisayar ortamında foto manipülasyon şeklinde değiştirilerek ve daha sonra da onları ipek baskı ve ağaç baskı teknikleri ile birçok kez basarak oluşturuldu. Birçok kez basılmasındaki amaç, medyanın sosyolojik olarak önemli olayların içeriğini boşaltması eleştirildi. Özellikle insan figürleri fotoğraftan çıkarılarak kimliksizleştirilme ve yerine sosyal medyada kullanılan ‘emojilerin’ soyutlaması kullanılarak ironi yaratılmaya çalışıldı. Barbara Kruger’in foto manipülasyonlarında yazı ile yaptığı gönderme ve eleştiri gibi, bu tezdeki çalışmalarda da günümüz kapitalizmine ve olayların trajikliğine gönderme yapma amaçlı sosyal medya emojileri kullanıldı. Kişisel olarak emojilerin kullanımının sebebi ise çocukluktan kalma bir alışkanlık olmasıdır. En mutsuz olduğum anlarda meditasyon gibi sadece gülücük emojilerini çizmek, ruhsal anlamda beni o mutsuz duygu durumundan, nötr bir duygu durumuna

çevirdiği ve düşünmeye yönelttiği için çalışmalarda emojilerin soyutlanmaları olan iki çizgi bir parantez kullanımı tercih edildi.

Resim 15,16,17,18 ve 19'da, 2013 Nisan ayında, İstanbul Büyükşehir Belediyesi'ne tahsis edilmiş olan Taksim Gezi Parkı'na, Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kurulu kararı olduğu halde imar izni olmadan yeniden inşa etmesini engelleme eylemi olarak başlayan olayların ülke genelinde bir dayanışmaya dönüşmesi işlenmiştir.

Başlangıç amacı, hiç bir siyasi amaç gütmeyen, var olan yeşilin korunmasıydı. Parklarda toplanan insanların bir araya gelerek kitap okumak, şarkı söylemek gibi zararsız eylemler gerçekleştirilmesi ve yaş, kimlik, din gibi sosyokültürel farklılıklar gözetmeksizin bir araya gelmesi ve bunun bütün ülkeye yayılması özellikle bu konunun işlenmesinde önemli rol oynadı.

Protestolar esnasında polisle çıkan çatışmalarda, bu olayların özellikle Twitter gibi sosyal medya ağının bir parçası olan uygulamaların en büyük destek ve haberleşme ağı olarak kullanılması dikkatimi çekti. Tüm bu olaylarda gerçekte sanal arasındaki bağı göstermek ve öze bakıldığında unvan, meslek, yaş ve cinsiyetin kalmadığını görmek, kimliksizleştirme ve gerçeği yitirip bambaşka bir görsel oluşturma isteği uyandırmıştır.

Esinlenilen fotoğraf ve süreci:



Resim 17: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon



Resim 18: Ayça Atbaş, 'Tutku', 2018, kağıt üstüne ipek baskı, 65 x100 cm

Tez kapsamında yapılan çalışmalarda, çoğunlukla medya imgeleri kullanılmıştır. Özellikle bu fotoğrafın seçilme amacı, 2013 yılında başlayan olayların aslında ne kadar barış yanlısı olduğunu en iyi vurgulayan fotoğraflardan biri olduğu düşünüldüğü içindir. Fotoğrafta, herhangi bir tehdit unsuru taşımayan iki insanın el ele vermiş barış işareti yaptığı görülmektedir. Olaylar esnasında herhangi bir tarafın olmadığını vurgulamak, kim olduğu fark etmeksizin olması gerekenin barış olduğunu vurgulamak için figürler siyah zemin ile iki boyutlu bir hale getirildi ve üzerine fotoğraftaki insanların gelecek güzel günlere olan inancı için gülen surat emojileri kullanıldı. Fotoğraf bilgisayarda manipüle edildi ve sonrasında serigrafik tekniği ile basıldı.

Esinlenen fotoğraf ve süreci:



Resim 19: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Gezinin yaş, siyasi bir görüş, dil gözetmediğini belirtmek ve kullanılan en tehlikeli silahın sapan olduğu gerçeğini vurgulamak için kimliksizleştirme yoluna gidildi. Bunu da, siyah zemin ile gölge gibi fotoğrafta var olan teyze figürü kapatıldı ve gülen sosyal medya emojileri ile tezatlık oluşturulmaya çalışıldı.



Resim 20: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', 2018, kâğıt üstüne ağaç baskı, 66 x 100 cm

Esinlenilen fotoğraf ve süreci:



Resim 21: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

O dönem çokça ses getirmiş, birçok sosyal medya kanalında boy göstermiş, Reyhan Haber Ajansı foto muhabiri Osman Örsal'ın çektiği, 'kırmızılı kadın' fotoğrafı, hem o dönem sıkça birçok sosyal medya platformunda kullanılmış olmasından kaynaklı hem de olayın belleklerde bir iz bıraktığı düşünüldüğü için ele alındı.

Bilinen 'kırmızılı kadın' imgesindeki şiddeti vurgulamak, dönüştürmek ve şiddeti göstererek olayı insanlara hatırlatmak amacıyla kırmızı elbiseli kadının silüetinde kırmızı renk tercih edilmiştir. Çalışma önce bilgisayarda muhtelif boyutlarda hazırlanmış sonra serigrafiyle basılmıştır.



Resim 22: Ayça Atbaş 'kırmızılı kadın', 2018 Kraft kağıt üstüne ipek baskı, 60 x 100 cm

Esinlenen fotoğraf ve süreci:



Resim 23: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Gezi olayları süresince medyada simge haline gelmiş çarpıcı fotoğraflardan biri de bayrak satıcısını korumaya çalışan adam ve polislerin yer aldığı fotoğraftır. Olayın iç yüzü bilinmemekle birlikte, var olan üniforma ve giyim tarzlarından dolayı bu fotoğraf üzerinde çalışıldı.

Unvan, kimlik, köken gibi kavramların içini boşaltmak, anlamsızlaştırmak için ön tarafta var olan figürler perspektifsiz düz siyah bir zemin kullanılarak gölge şekline getirilerek soyutlaştırıldı. Var olan boşluklara gülücük ikonları eklenerek öncesindeki şiddeti yok etmek, onu eleştirmek istendi. Çalışma, önce bilgisayarda muhtelif boyutlarda hazırlandı, sonra ağaç baskı tekniği kullanılarak bellekteki izleri dönüştürülmeye çalışıldı.



Resim 24: Ayça Atbaş, 'Bilinmeyen', 2018, Kâğıt üstüne Ağaç Baskı 70 x 100 cm

Esinlenen fotoğraf ve süreci:



Resim 25: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Gezi Parkı olayları boyunca dikkat çeken bir başka görsel de İstiklal Caddesi'ndeki bu fotoğraftır. Fotoğrafın ön tarafında yer alan insanların, herhangi bir insan olabileceği gerçeğiyle yüzleştirmek amacıyla, siyah renk ile insan figürleri gölge gibi maskelenmiş ve olaya ironilik katmak için gülücük ikonları kullanılmıştır.



Resim 26: Ayça Atbaş, 'Kalabalık', fotoğraf üstüne serigrafisi 60 x100 cm, 2018

Esinlenilen fotoğraf ve süreci:



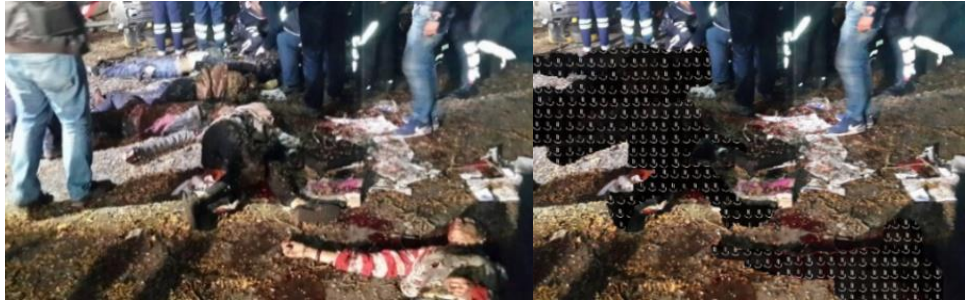
Resim 27: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Fotoğrafta bir gencin polisler'e karşı gitarıyla müzik yaptığı görülmektedir. Gezi olaylarının temelinde yatan şiddetsiz eylem ve orantısız mizah düşüncesi benimsenerek fotoğrafta yer alan gitar çalan insan figürü çıkartılarak yerine gökkuşağı renkleri yerleştirildi. Günümüz teknoloji, sanat ve sosyal medya platformlarının kullanımına dikkat çekmek amacıyla gülücük emoji'leri eklenerek GIF şeklinde hazırlandı. Gezi olayları süresince akılda kalan güzel anılardan biri olan bu fotoğraf üstünde çalışılarak insanoğlunun acı, keder gibi kavramları hatırlamaya ve kendine eziyet çektirmeye meyilli yapısından kurtarmak ve aynı oranda güzel şeylerin varlığının da hatırlatılması amaçlandı.



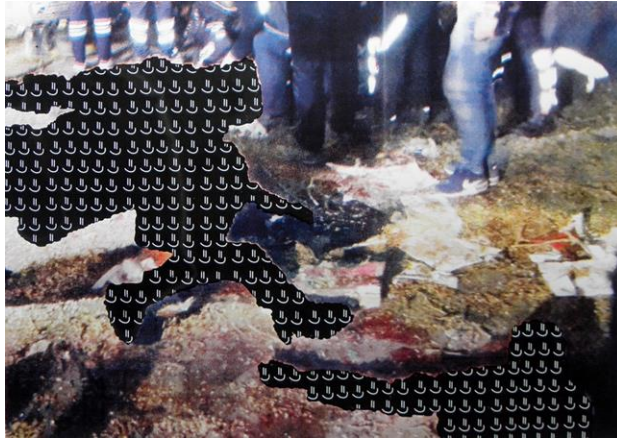
Resim 28: Ayça Atbaş, 'Şarkı Söyleyelim', 2018, GIF (GIF'den alınan bir görüntü), (GIF'in tamamı için karekodu okutunuz)

Esinlenilen fotoğraf ve süreci:



Resim 29: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Resim 30'da işlenen 2015 ve 2016 yıllarında yaşanan terör olayları, işlere yansıyan bir başka olaydır. Her gün geçilen yollardan akan kanın görüntüsü, her gün karşılaşılan insanların suçsuz ve sebepsiz yere, belki de başkalarını cezalandırmak için patlatılan bombalar yüzünden hayatların son bulması oldukça acıdır. Özellikle devletin ve polisin yaşanan olayların sadece yüzde onunu halka gösterdiği olayları unutulmaz kılan ise sosyal medyaya yansıyan fotoğraflar ve insanların duyguları olmuştur. Birebir tanık olunan bu kadar trajik ve bu kadar üzücü olayları görmezden gelmek mümkün olmamıştır. Yaşanılan şehirde yanı başınızda patlayan bombalar, insanın belleğinde de hasarlara sebep olmaktadır. Bir olayı veya sorunu medya aracılığı ile modalaştırıp, içini boşaltmak, değersizleştirmek ve şiddetin normalleştirilmesini sağlamak gibi bir politika güdüldürken, o olay anında belleklere kaydedilmiş sesleri, kokuyu veya deneyimi asla hafızalardan silemezsiniz. Dolayısıyla Güvenpark'tan geçerken hala hafızada yer alan yanık kokusu, sosyal medyaya yansıyan ama asla halka lanse edilmeyen şiddetin fotoğrafları çıkış noktası olmuştur.



Resim 30: Ayça Atbaş, 'Bilinçaltı', 2017, Kağıt üstüne serigrafı 70 x 100 cm

Sanat yoluyla yansıtılan acı, keder, hüznün gibi sahnelerin varlığı, iyi bir yaşamın içinde acının ve hüznün de bir yeri olduğunu anımsamak, hayattaki dramatik olaylar karşısında psikolojimizi korumamızı fark ettirir. Böylelikle zorluklar karşısında daha az telaşlanmamızı sağlayarak acının, kederin de varoluşun yüce bir parçası olduğunu görmemizi sağlar.

Aynı zamanda acı, çok insani bir durum olmasına rağmen, yaşanan acı olayların anlatımı her zaman mümkün olmaz ya da sözcükler yeterli gelmez. İşte bu zor durumlarda o olayı resmetmek hatta resmederken değiştirmek bilinç düzeyinde onu kabullenmemizi ve dönüştürmemizi kolaylaştırır.

Picasso'nun 1937'de yapılan, İspanya İç Savaşı sırasında Nazi Almanya'sına ait 28 bombardıman uçağının 26 Nisan 1937'de İspanya'daki Guernica şehrini bombalamasını anlatan Guernica resmi, kendi tarihinde insanlığın yok edilmesine dikkat çeken en acı olaylardan birinin resmidir. Bu resmi yapmasının amacı, olayı unutulmaz kılarak sözcüklerin yetersiz olduğu o acıyı anlatabilme. Kullanılan renklerin sadece siyah, beyaz ve gri tonlarını içermesi ve resimde kullanılan imgeler sayesinde, resim, modern savaşın neden olduğu ıstırapın da bir simgesi olmuştur.

Picasso'nun Guernica'sı gibi, ben de aslında 21 yüzyılda olmamıza rağmen hala yaşanan bombalama ve insan ölümleri gibi olayları ele alarak, o olayların vahşetini unutturmamak istedim. Kendi belliğimde de kelimelere dökemediğim o anları ifadelendirerek, olaylardaki acının, kederin hayatın bir parçası olduğunu

kendime hatırlatarak o travmanın üstesinden gelmeye çalıştım. Kullandığım siyah zeminle iki boyuta indirdiğim insan silüetlerinde, acıyı ve olumu her insanın bir gün tadacağını ve bunun dramatik bir olay olmadığını ve herkesin başına gelebileceği gerçeğini de kendime hatırlatmak istedim.

Arkadaki figürlerin de hareket halinde olması, nispeten keskin hatlara sahip olmaması ve ön taraftaki iki boyuta indirgenmiş silüetlere nazaran silikliği ile zamanın geçiciliği vurgulanmaya çalışıldı. Görüntüleri değiştirirken kullanılan gülücük emojiği sosyal medyanın toplum ve insanlar üstünde ne kadar etkili olduğunu hatırlatarak, olayda hayatını kaybeden insanlara bir uğurlama yapmak amacıyla kullanıldı. Yaşanan olayların hüznünün aksine gülücük ikonu kullanarak bir ironi yaratmak istendi ve bu doğrultuda işler üretildi.

Esinlenmen fotoğraf ve süreci:



Resim 31: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Ankara'daki patlamalarla hemen hemen eş zamanlı İstanbul'da da gerçekleşen patlama olaylarından alınan medya görselleri, tezde ortaya çıkan çalışmalardan bir diğerini oluşturur. İstanbul'da yaşanan patlama olayının seçilme sebebi ablam ve dayım gibi yakın ilişki kurduğum insanların patlamadan iki saat önce orada bulunmasının bende yarattığı tedirginliği ortaya koymaktır. Kaçışan insan görüntüleri üstünden ilerlenen çalışma, bilgisayarda muhtelif boyutlarda hazırlanmış ve sonrasında ağaç baskı tekniği ile oluşturulmuştur. Kullanılan ağaç baskı tekniğinin tercih edilme sebebi, sanatın kendini tanımada yol gösterici olma özelliğinden faydalanmaktır. Sanat, benim için kendimizi tanımamızda önemli rol oynar ve kişiliğimizi başkalarına en doğru şekilde aktarmamızı sağlamak için

vardır. Benim için deęerli olan aile kavramını bu olayda hatırlamak ve o zaman bende yarattığı tedirginlięi doęru bir şekilde aktarabilmek amaçlı yapılan çalıřmada, siyah ve gri tonlarını olayda yařamını yitirenler için aęırlıklı olarak kullandım. Resimde kullanılan ışık ve patlamanın saçılmasını vurgulamak için eklenen sarı tonunun daęılımı, resimsel olarak gözün resimde dolařmasını saęlamak için birçok yerde kullanıldı.

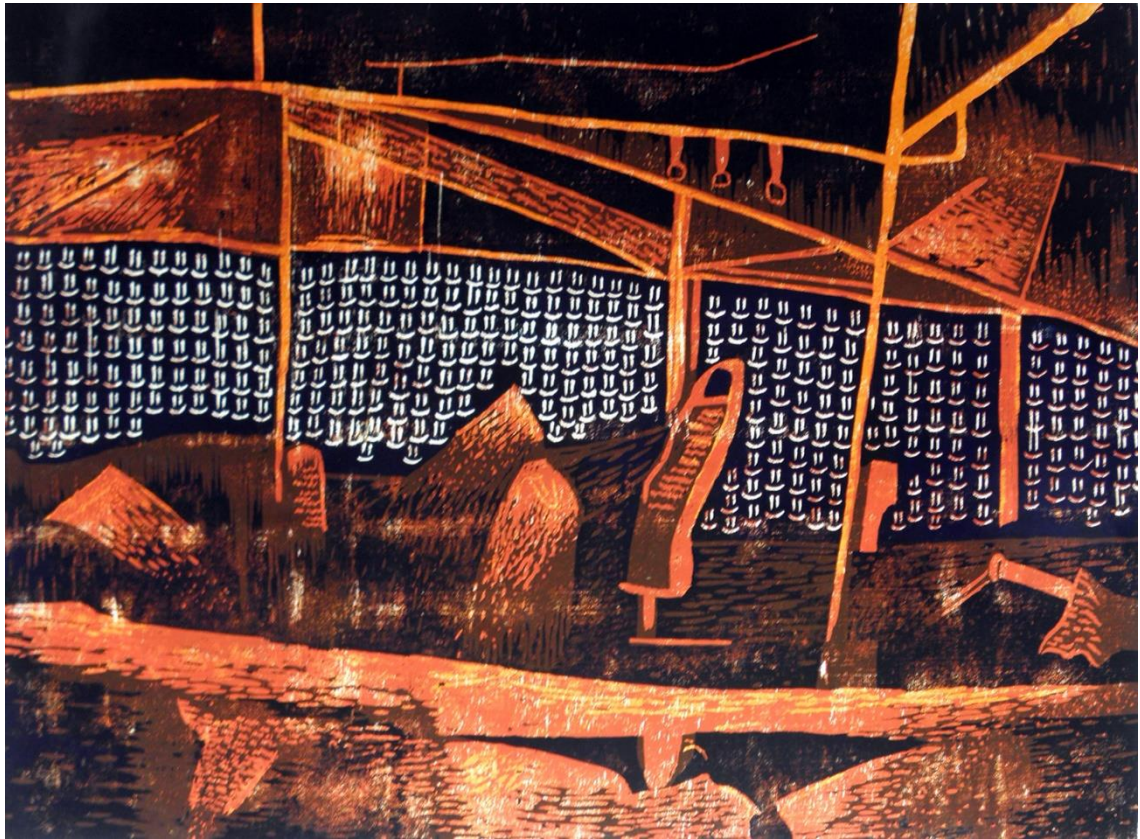


Resim 32: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', 2018, kağıt üstüne ağaç baskı 65 x 100cm

Esinlenen fotoğraf ve süreci:

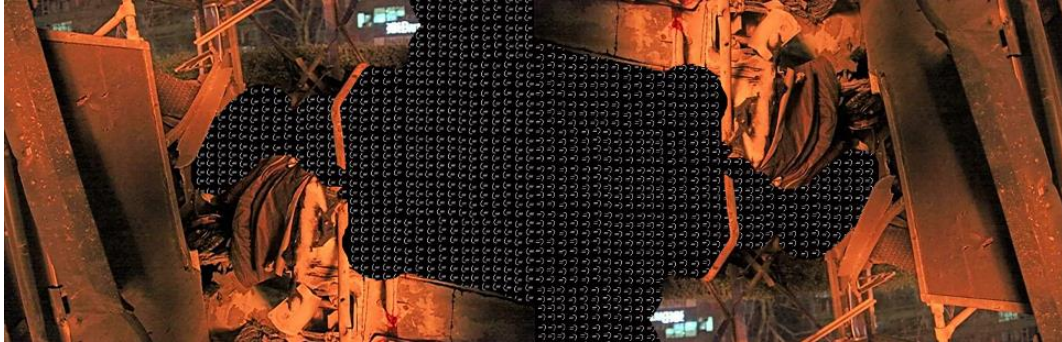


Resim 33: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon



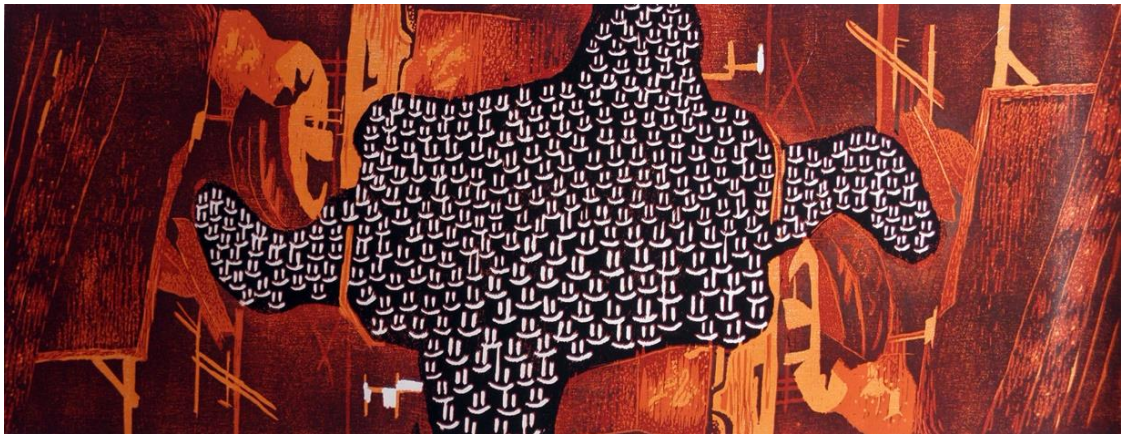
Resim 34: Ayça Atbaş, 'Yıkık Dökük Hatıralar', 2018, Kağıt üstüne ağaç baskı 90 x 120 cm

Esinlenen fotoğraf ve süreci:



Resim 35: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Resim 33 ve Resim 35’da Ankara patlamasında bir otobüsün patlama sonrası görüntüsünün yer aldığı medya imgelerinden yola çıkılmıştır. Manipüle edilip soyutlanmış olan fotoğraflar, önce muhtelif boyutlarda dijital çalışma şeklinde hazırlanmıştır.



Resim 36: Ayça Atbaş, 'değişen bellek' kağıt üstüne ağaç baskı 50 x 100cm, 2018

Resim 34 ve Resim 36’de Ankara’da meydana gelen patlama olayları, bu sefer mekân olarak ele alındı ve olayın gerçekleştiği mekânın yıkık dökük görüntüsünü bellekte değiştirmek amacıyla manipülasyonlar yapıldı. Siyahın karanlık, hüzünlü ve ağır duruşu, olaylara gönderme yapmak amacıyla kullanıldı. Olayların ne denli gerçek olduğunu, daha doğrusu bizim ne kadarını öğrenilebileceğimizi sorgulama amaçlı, sanal dünyada var olan emojiye ironi yaratmak için yer verilmiştir. Ağaç

baskı tekniđi kullanıldı. Bu tekniđin tercih edilme sebebi ise mekanın yıkık dökük görüntüsünün, aynı ağaç baskı tekniđinde kullanılan oyma, yontma, deđiştirme ve dönüştürme işlevleri gibi, deđiştirmek ve dönüştürmek istenmesidir. Ortaya çıkan işte, artık bir yıkık dökük otobüs görüntüsü deđil, ortadan kenarlara dođru yayılan sanal imgeler içeren soyut bir görüntü mevcuttur. Bu da aslında kullanılan canlı turuncunun tonlarıyla, o medya imgesinin eski kasvet ve vahşetinden çıkarır ve resimsel olarak hoş bir görüntü sunar. Bazen ortaya çıkan eserlerde bizi cezbeden, kullanılan renklerin ve kompozisyonların ötesinde açığa çıkardığı ruh halidir. Resim benliğimizi kelimelerle ifade edemeyeceğimiz bir noktasına dokunduđu için hoş gidebilir. Resim 23 ve Resim 24'ün dönüştüđu nokta da bende böyle bir etki yaratmaktadır. Mekânın ruhundan ve kasvetinden yola çıkarak bilgisayar ortamında oluşturulan işler adeta bir kara deliđi anımsatan siyah renk derinliđin yok edilerek iki boyutlu bir görüntü elde etmek amaçlı kullanılmış ve ağaç baskı tekniđi ile basılmıştır.



Resim 37: Ayça Atbaş, 'isimsiz' kağıt üstüne karışık teknik 50x 70cm, 2017

Ankara Kızılay ve Güvenpark tarafında yaşanan patlama olayların medya görüntülerinden faydalanılan kolaj üstü serigrafi çalışması.



Resim 38: Ayça Atbaş, 'isimsiz' kağıt üstüne karışık teknik 70 x 100cm, 2017

Bu çalışmada ise daha çok Ankara Tren Garı patlamasındaki medya görüntülerinden faydalanılarak yapılan kolaj üstü serigrafisi çalışması.

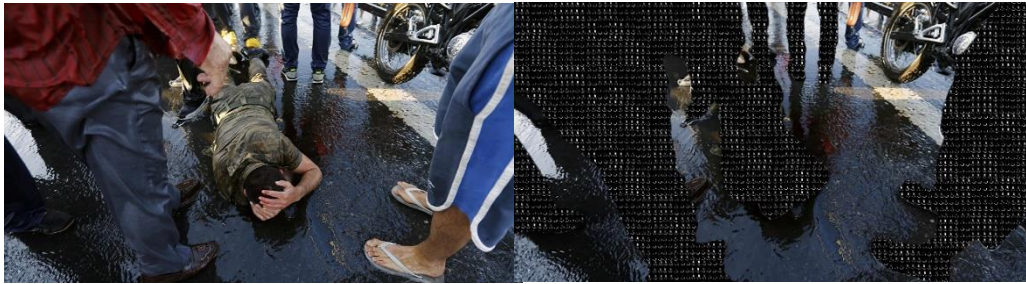


Resim 39: Ayça Atbaş, 'isimsiz' kağıt üstüne karışık teknik 50 x 70cm, 2017

Kapital düzenin bize sunduğu nimetlerden biri de her şeyi normalleştirmektir. Aşına olduğumuz şeylere duyarsızlaşırız. Bu duyarsızlaşmayı kıran da kapital düzenin bize sunduğu reklam kampanyaları gibi çeşitli oyunlarla, bize tekrar cazibesini hatırlatan ticaretin hükmettiği bir düzende yaşamamızdır. Bu düzen içerisinde de aslında iyi ya da kötü duyarsızlaşma devam etmektedir. Ankara'da Kızılay Meydanı'ndaki patlama sonrasında devletin Kızılay Meydanı'nı kapatarak 10 saatten daha kısa bir sürede var olan izleri silmesi ve sonrasında yaşanan patlama olaylarında da aynı şekilde tepki vermesi, bu duyarsızlaşmaya hizmet eder. Adeta bir gecede billboardların değişmesi gibi şehri kan ve enkazdan temizleyerek eski haline getirmek, insan bellek ve psikolojisini hafife almak demektir. Ne kadar iyi temizlenirse temizlensin, ne sosyal medya üzerinden sızan görüntüler, ne de o meydana geçerkenki yanık kokusu olayı ve izlerini unutturmaz.

Resim 37, 38 ve Resim 39'da 2015 ve 2016'daki Ankara'daki patlama olayları temel alınarak, tüm bu sürece istinaden medya görselleri parçalandı ve yok edilmek ya da alıştırmak istenen olaylar gibi resimlerin arka kısmına eklenerek gizlendi. Olaylar sonrası yapılan temizlik çalışmaları gibi medya görselleri, resmin ihtiyaç duyduğu düşünülen renkler ile hem bütünleştirildi hem de kapatıldı. Son olarak da hiçbir şey yaşanmamışçasına hayatlarına devam etmesi beklenen halktan istenen duygu durumu, gülümseme emoji'leri eklenerek tamamlandı. Gülücük ikonları serigrafı tekniği ile ironikliği arttırmak, gerçeği çarpıtmak amacıyla kimi yerde üst üste basılmış kimi yerde ise silik bırakılmıştır.

Esinlenen fotoğraf ve süreci:



Resim 40: Ayça Atbaş, 2017, Medyadan alınan görsel üzerine manipülasyon

Türkiye'nin geçmişine bakıldığında askeri olarak birçok ağır ve önemli olay yaşanmıştır. Kazanılan zaferlerin haricinde insanların belleklerinde ve hayatında yer edinen önemli olaylardan biri de askeri darbe girişimidir. 2016 yılında yaşanan darbe girişimi, özellikle günümüz gençlerinin hafızasında önemli bir yer edinmiş; polisin, askerin, sivilin halkın, haklının, haksızın birbirine girdiği bu olayda da birçok kan dökülmüş, birçok insan zarar görmüş, sokağa dökülmüştür.

Tarih tekerrürden mi ibarettir yoksa insan unutkan bir varlık mıdır bilinmez ama geçmiş dönemlerde çok daha ağır, benzer olaylar yaşayan anne babalarımız gibi bizler yani genç kuşak da askeri bir darbenin eşliğinden dönülmesinin şokunu yaşadık.



Resim 41: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', 2018, kağıt üstüne serigrafik baskı 70x100cm

Türk Dil Kurumu tarafından 'toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü' olarak tanımlanan kimlik, insanın toplum içinde nasıl biri olduğunu anlatan, tanınmasını sağlayan şeydir. İşlenen bir suçta ilk öğrenilmek istenen şey, suçu kimin işlediği yanı suçu işleyenin kimliğidir. İşte tam da bu yüzden, yapılan çalışmalarda insanların kimliklerini tanınmaz hale getirmek, onları görüntü itibari ile cinsiyet, yaş, ya da giyim tarzından dolayı sosyokültürel kimliklerinden arındırmak amacıyla tüm bu verileri silerek yerine âdete bir gölgeyi anımsatan siyah zeminler yerleştirildi. Bunu yapmaktaki amaç çalışmalarda insanların herhangi bir insan olabileceği düşüncesini sağlamak ve empati yapmayı kolaylaştırmaktır.

Esinlenen fotoğraf ve süreci:



Resim 42: Medyadan alınan görsel

2017 Yılında Osmangazi Üniversitesi'ndeki görevinden ihraç edilen Nuriye Gülmen ve Mardin Mazıdağı Cumhuriyet İlkokulu'ndan ihraç edilen Semih Özakça işlerine geri dönmek istedikleri için 324 gün boyunca açlık grevi yaptılar ve medya ve kamuoyunda oldukça ses getirdiler.



Resim 43: Ayça Atbaş, 'İsimsiz', 2018, GIF (GIF'in tamamı için karekodu okutunuz)

İşleri iade edilmeyen ama tahliye edilen eğitimcilerin beni en çok etkileyen yanı inandıkları şey, sevdikleri iş için ellerinden geleni ortaya koymaları oldu. Özellikle eğitim gibi bir alanda, insan eğitmek, yeni nesiller yetiştirmek istedikleri için bu kadar çaba sarf etmeleri bende ne için bu kadar büyük bir tutku duyduğumu sorgulamama sebep oldu. Bu yüzden de bu görsel üzerinde çalışmak istedim ve yaptıkları açlık grevi sonrasında hassaslaşan bünyelerini gösterme amaçlı maskelerini koruyarak yaptıkları grevin alt metnindeki basit ama tutkulu bir isteği, insan yetiştirme isteğini göstermek için renk geçişleri üzerine gülücük emojiilerinin eklendiği bir GIF hazırladım.

SONUÇ

Toplumsal olaylar her dönem sanatı ve sanatçıyı etkilemiştir. Olaylardaki gerçek, her zaman görüldüğü gibi değildir ve aslında gerçek, sanılanın aksine sonuçlar doğurabilir. İnsan çoğu zaman kendisine sunulanı gerçek diye kabul etmiş ve kabullenmiştir. Sanatçı, bu noktada bunu sorgulayan ve bu doğrultuda eserler üreten insan olmuştur. Özellikle 1914'den ve Dada akımından bu yana sanat bir düşünceyi birincil konuma koymuştur.

'Sosyal Medya Üzerine Görsel Yorumlar' başlıklı raporda da analiz, düşünce bağlamında sanatçının doğrudan ya da dolaylı olarak maruz kaldığı toplumsal, dramatik ve travmatik olaylar üstünden yapılmıştır. Araştırılan konu, medyanın tarihsel gelişimi ile sanat, sanatçı etkileşimi, gelişen teknoloji ile yeni medyanın ortaya çıkışı ve bunun sanat alanında kullanımlarıdır. Konu çerçevesinde önemli görünen olgular tarihsel süreçte sanatın ne işe yaradığı, düşüncenin sanata dahil olduğu, teknolojik gelişmeler ve bunun sanata yansımaları incelenerek örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır.

Raporun yazılı ve görsel kısımları oluşturulurken konunun açık ve anlaşılır olması amacıyla birçok düşünür, sanatçı, fikir ve eserlerine yer verilerek konu desteklenmiştir. Benzer sanatçıların işleri teknik ve düşünsel anlamda incelenmiştir.

Sonuçta yapılan çalışmalar ağaç baskı, serigraf, fotoğraf, GIF ve kolaj gibi birçok farklı teknikle oluşturulmuştur. Yapılan araştırma, medya-sanat ilişkisini sorgulatmış ve insan faktörünün olduğu hiçbir olayda tarafsız ve yansız bir gerçeğin olamayacağını düşündürmüştür. Sanat çoğu zaman bireysel bir olgu olarak insan psikolojisinde ve yaşamında umut aşılama, acı ve kederi yücelterek varoluşun bir parçası olduğunu hatırlatmak, kişiye kendini tanımasında araç olmak ve hassasiyet katmak gibi görevler edindiği yargısı desteklenmiştir. Aynı zamanda toplumsal bir varlık olan insan, sanatı yaşamın içinde bir kayıt aracı olarak ve siyasi amaçlı da kullanılmıştır. Sanatın toplumu ve bireyi yönlendirmede önemli bir araç olduğu gözlemlenmiştir.

Baskı teknikleri kullanılarak toplumsal olayların, düşünce bazında içinin boşaltılması amaçlanmış ve bunun için kat kat uygulanan baskı tekniklerinden faydalanılmıştır. Karşılaşılan teknik zorluklar, aslında olayların psikolojik etkenlerini aşmak için bir araç olmuştur. Olayların dramatik yanları, ironi yaratan gülücük ikonları ile kırılmak istenmiş, ağacın ve boyanın ruhu ile birleştirilmiştir. Teknik anlamda karşılaşılan zorluklar o olayı dönüştürme sürecinin bir parçası olmuş ve ilerleyen çalışmalara yeni kapılar açmıştır.

Gelişen teknoloji ve yaşanan toplumsal olayların gerçekliğinde aslında kesin bir yargıya ve sonuca varılamayacağına sanat ve üretimle bunların değişebileceği; sanatın iyileştirme, dönüştürme ve bir düşünceyi aktarma rolünün göz ardı edilmeyecek bir unsur olduğu kanısına varılmıştır.

KAYNAKÇA

ANTMEN, Ahu 2008, “20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar”, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2.basım

ARTUN, Ali, 2013, “*Sanat Manifestoları*”, İstanbul: İletişim Yayınları, 3.baskı.

ARTUN, Ali, 2011, “*Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi*”, İstanbul: İletişim yayınları.

ALTINYILDIZ ARTUN, Nur, 2016, “*Dada Manifesto*”, e-skop, Erişim: 22.02.2018, <https://bit.ly/2RHCPDq>

BAUDRILLARD, Jean, 2014, “*Çağdaş Sanat: Kendi Kendisiyle Çağdaş Sanat*” (çev. Ali Artun), E-skop Erişim: 19.04.2018, <https://bit.ly/2m50FUL>

BERGER John, 2011, “*Görme Biçimleri*” (Çev. Yurdanur Salman), İstanbul: Metis Yayıncılık.

BOURRIAUD, Nicolas 2004, “*Post Prodüksiyon*” (çev. Nermin Saybaşıllı), İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

BOURRIAUD, Jean, (2011) ‘*Simülakrlar ve Simülasyon*’ (çev. Oğuz Adanır) Ankara: Doğu Batı Yayıncılık.

BOTTON, Alain De, ARMSTRONG, John, 2014, “*Terapi Olarak Sanat*”(Çev. Volkan Atmaca), İstanbul: Everest Yayınları.

BOSTROM, Nick, 2003, “*Nick, Are You Living In A Computer Simulation?*” Published in Philosophical Quarterly, First version: 2001

CARROLL, Noel, 2012, “*Sanat Felsefesi*”, (Çev. Güliz Korkmaz Tirkeş), Ankara: Ütöpya Yayınevi

DACHY Marc, 2014, “*Dada – Sanatın Başkaldırısı*”, İstanbul: Yapı Kredi Yayınevi.

DANTO, Arthur C. (2010), “*Sanatın Sonundan Sonra*” (çev. Zeynep Demirsu), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

DANTO, Arthut C. 2015, “*Sanat Nedir*” (Çev. Zeynep Baransel), İstanbul: Sel yayıncılık, 2. Baskı

EROĞLU Ayşe, 2012, “*Henri Bergson’da Bilinç-Sezgi İlişkisi*”, Sosyal Bilimler Dergisi, Isparta.

FERHAT SAVAŞ, , 2016, “*Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik*”, TRT Akademi, Cilt 01, Sayı 02, Dijital Medya Sayısı.

FISCHER, Ernst, 2012, “*Sanatın Gerekliliği*” (Çev. Cevat Çapan), İstanbul: Sözcükler Yayınları, 1. Basım

HANÇERLİOĞLU Orhan, 2014, “*Felsefe Sözlüğü*”, İstanbul: Remzi Kitapevi.

KAPROL, Tuğçe, 2016, “*Geçmişten Günümüze Yeni Medya ve Türkiye’deki Yansımaları*”, Artfulliving, Erişim: 05.06.2018, <https://bit.ly/2DQpNGy>

KEY, elif, 2014, “*Murakami’yle Fani Dünya*”, Habertürk, Erişim:28.05.2018, <https://bit.ly/2Pa73E0>

KUSPIT, Donald, 2010, “*Sanatın Sonu*”, (Çev. Yasemin Tezgiden), İstanbul: Metis Yayınları, 3.basım

KOVULMAZ, Begüm, SABUNCUOĞLU, Ayça, 2010, “*Sanat Atlası*”, İstanbul: Boyut Yayın Grubu, 2. Basım.

KOONS, Jeff, Sanatçı Sitesi, Erişim: 02.06.2018, <https://bit.ly/1tszcax>

LYNTON, Norbert, 1982, “*Modern Sanatın Öyküsü*” (Çev. Prof. Dr. Cevat çapan, Prof. Sadi Öziş), İstanbul: Remzi Kitabevi, 2. Baskı.

LOVİNK, Greert, 2016, “*Sosyal Meydanın Dipsiz Kuyusu*” (Çev. Deniz Esen), İstanbul: Otonom Yayıncılık.

MENDUHA Satır, MEHMET Emin, 2013, “*Gerçeklikten Soyuta Giden Yol*”, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Kayseri.

MURAKAMİ, Takashi, Sanatçı Sitesi Perrotin, Erişim: 28.05.2018, <https://bit.ly/2KMXg6k>

SÖZEN Metin, TANYELİ Uğur, 2010, “*Sanat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü*”, İstanbul: Remzi Kitapevi.

YILMAZ, Mehmet (2006), “*Modernizmden Postmodernizme Sanat*”, Ankara: Ütopya yayınevi.

YILMAZ, Barış, 2013, “*Sosyal Medyanın Gelişimi Ve Geleceği*”, Blog, Erişim:08.06.18, <https://bit.ly/2KI1Baz>

WILSON, Michael, 2015, “*Çağdaş Sanat Nasıl Okunur*”(Çev. Firdevs Candil Erdoğan), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

<http://www.tdk.gov.tr> (16.02.2018)

Sosyal Medya İkonu Üzerinden Görsel Yorumlar

by Ayça Atbaş

Submission date: 20-Nov-2018 02:09PM (UTC+0300)

Submission ID: 1042524890

File name: sosyal_medya_zerine_g_rsel_yorumlar_kaynaks_z.pdf (5.06M)

Word count: 8992

Character count: 60525

Sosyal Medya İkonu Üzerinden Görsel Yorumlar

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dergipark.gov.tr Internet Source	2%
2	www.leblebitozu.com Internet Source	2%
3	broadcasterinfo.net Internet Source	1%
4	Submitted to Istanbul Aydin University Student Paper	1%
5	www.haberturk.com Internet Source	1%
6	www.mridvano.com Internet Source	1%
7	Submitted to Düzce Üniversitesi Student Paper	1%
8	Submitted to Ondokuz Mayıs Üniversitesi Student Paper	1%
9	prezi.com Internet Source	1%

10	Submitted to Istanbul Bilgi University Student Paper	1%
11	Submitted to Middle East Technical University Student Paper	1%
12	sanatonline.net Internet Source	<1%
13	e-dergi.atauni.edu.tr Internet Source	<1%
14	www.gundemim.net Internet Source	<1%
15	acimaninsanatguncesi.blogspot.com Internet Source	<1%
16	Submitted to Kocaeli Üniversitesi Student Paper	<1%
17	www.mete.co Internet Source	<1%
18	www.belgeler.com Internet Source	<1%
19	www.e-skop.com Internet Source	<1%
20	tr.wikipedia.org Internet Source	<1%
21	draktuna.wordpress.com Internet Source	<1%

22 www.ecesacar.com <1 %
Internet Source

23 www.serdarkilicaslan.web.tr <1 %
Internet Source

24 tr.cyclopaedia.net <1 %
Internet Source

25 sosyalmedya.co <1 %
Internet Source

26 Submitted to Uludag University <1 %
Student Paper

27 www.detaykibris.com <1 %
Internet Source

28 ludicpyjamas.net <1 %
Internet Source

29 blog.peramuzesi.org.tr <1 %
Internet Source

30 Derya Sahin. "A STUDY ON THE
PHOTOGRAPHY BASED ART", Ulakbilge
Dergisi, 2018 <1 %
Publication

31 www.ylt44.com <1 %
Internet Source

32 openaccess.dogus.edu.tr <1 %
Internet Source

33

hakanakcura.com

Internet Source

<1%

34

bandirmamanset.com

Internet Source

<1%

35

www.fotomuhabiri.com

Internet Source

<1%

36

www.eba.gov.tr

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

