

PLASTİK SANATLAR KONULARI

Editör: Doç.Dr. Metin UÇAR

yaz
yayınları

Plastik Sanatlar Konuları

Editör

Doç.Dr. Metin UÇAR

yaz
yayınları

2025

Plastik Sanatlar Konuları

Editör: Doç. Dr. Metin UÇAR

© YAZ Yayınları

Bu kitabın her türlü yayın hakkı Yaz Yayınları'na aittir, tüm hakları saklıdır. Kitabın tamamı ya da bir kısmı 5846 sayılı Kanun'un hükümlerine göre, kitabı yayınlayan firmanın önceden izni alınmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayınlanamaz, depolanamaz.

E_ISBN 978-625-5547-66-8

Mart 2025 – Afyonkarahisar

Dizgi/Mizanpaj: YAZ Yayınları

Kapak Tasarım: YAZ Yayınları

YAZ Yayınları. Yayıncı Sertifika No: 73086

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar/AFYONKARAHİSAR

www.yazyayinlari.com

yazyayinlari@gmail.com

info@yazyayinlari.com

İÇİNDEKİLER

Güncel Sanatın Çirkin Venüsü Orlan'ın Sanatında Güzel Sorunsalı.....	1
---	----------

Gülay KARAKUŞ

Yeni Medya Sanatı ve Estetik Deneyim	25
---	-----------

Metin UÇAR

Heykelde Modelaj.....	49
------------------------------	-----------

Osman YILMAZ

Wang Tiande'nin Sanatında Zamanın İki Ucu	75
--	-----------

Ayşe EKİCİ, Evren KARAYEL GÖKKAYA

"Bu kitapta yer alan bölümlerde kullanılan kaynakların, görüşlerin, bulguların, sonuçların, tablo, şekil, resim ve her türlü içeriğin sorumluluğu yazar veya yazarlarına ait olup ulusal ve uluslararası telif haklarına konu olabilecek mali ve hukuki sorumluluk da yazarlara aittir."

GÜNCEL SANATIN ÇİRKİN VENÜSÜ ORLAN'IN SANATINDA GÜZEL SORUNSA LI

Gülay KARAKUŞ¹

1. GİRİŞ

1960’larda başlayan yeni arayışlar günümüz sanatının şekillenmesinde önemli rol oynar. Yoksul Sanat (Arte Povera), Eylemler (Actions), Vücut Sanatı (Body Art), Yeryüzü Sanatı (Earth Art), Kavramsal Sanat (Conceptual Art), Süreç Sanatı (Process Art), Gösteri Sanatı (Performance Art), Fluxus, Oluşumlar (Happenings) gibi yaklaşımlar klasik sanat anlayışına yeni alternatifler sunar. Bu süreçte sanatçı, izleyici ve sanat nesnesinin tanımı değişirken sanatın anlamı da genişler (Atakan, 2024, s.9). 1980’li yılların sanatsal üretimlerine baktığımızda tüm bu yaklaşımların bütüncül bir biçimde ele alındığını görmekteyiz. Öyle ki; bir çalışmada birden fazla yaklaşımın izine rastlamak mümkündür. Bu anlamda günümüz sanatı bilindik kuralların dışına çıkmayı öneren tavrıyla farklılıklara açık, esnek bir alan yaratır. Bu alan, sanatçının kendisini en iyi şekilde ifade edebileceği medyumla buluşmasına olanak tanırken ortaya çıkan üretimlerde ise disiplinlerarası yaklaşımların artmasına yol açar. Klasik anlayışta üretilmiş işlerin aksine güncel sanat işleri izleyicinin zihninde kafa karışıklığı yaratarak, “bu sanat olabilir mi?” gibi soruların oluşmasına yol açabilmektedir. Donald Kuspit’in Sanatın Sonu kitabında Warren Hage’den aktardığı üzere Damien Hirst’in “Evim Evim Güzel Evim” adlı entalasyon çalışması Mayfair galerisinin vitrininde sergilenirken işi çöp

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Hitit Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü, gulaykarakus@hitit.edu.tr, ORCID iD: 0000- 0002- 2157- 907X.

sanat temizlik görevlisi tarafından çöpe atılır. Görevli, izmarit dolu kül tablaları, yarı dolu kahve fincanları, boş bira şişeleri gibi gündelik hayattan herhangi bir kesiti sunan enstalasyonun galeride sanatsal amaçlı sergilenen bir eser olabileceğini düşünmediğini söyler (Aktaran Kuspit, 2006, s.13-14). Dolayısıyla günümüz sanatının anlaşılması bilgi ve donanım gerektiren, keyifli olduğu kadar zorlu bir deneyim halini almıştır.

Güncel sanatta ele alınan konulardan üretim biçimlerine, kullanılan materyallerden sergi mekânlarına pek çok anlayışın değişmiş olduğunu görmekteyiz. Sanatçılar müze ve galerilere mesafeli bir tavır sergilerken, geleneksel olanı farklı bir bakışla yeniden yorumlamayı tercih ederler. Mekân başlı başına yapıta dönüştüğü gibi mekânla birlikte izleyici de yapının parçası haline gelebilmektedir. Sanatsal üretimin gerçekleştiği mekân bir ameliyathane olabildiği gibi terk edilmiş herhangi bir alan olabilmektedir. Sanatçıların bireysel gibi görünen meseleleri evrensel bir bakış açısıyla ele alarak toplumsal sorunları eleştirel bir dille yorumladıkları dikkat çekmektedir. Bu tavır toplumun sorunlu yanlarını ifşa etmeye yönelik sosyolojik bir kazıma niteliği taşır. Günümüz yaklaşımlarında sanatçılar, sıra dışı nesneler kullanabildikleri gibi çalışmalarının odağına doğrudan kendi bedenlerini de yerleştirebilmektedirler. Batı sanatında altmışlı yıllarda performatif bir dönem başlamıştır. “Özellikle Joseph Beuys, Wolf Vostell gibi sanatçılar, Fluxus Grubu veya Viyana Aksiyoncuları altmışlı yıllarda bu yeni sanat biçimini, yani aksiyon ve performans sanatını yaratmışlardır” (Fischer, 2016, s. 26).

1960’lı yıllara kadar sanatta bedenin bir imaj olarak temsiline alışkın olan izleyici bu tarihten itibaren Body Art, Happening, Performans sanatı gibi doğrudan bedenin eylemliği üzerine odaklanılmış bir sürece tanıklık ederler. Bedenin aksiyonu üzerinden anlatılar, I. Dünya Savaşı yıllarında Dada hareketi içerisinde gelişim göstermiştir. Sonraki yıllarda bu

yorumlamalar Sürrealist ve Fütürist sanatçılardan, eylemleriyle tuval yüzeyine müdahale eden aksiyon ressamlarına kadar farklı süreçlerde farklı şekillerde ilerlemiştir. Günümüzde de pek çok sanatçı tarafından tercih edilen bu yorumlama biçimi, beden fiziksel sınırlarını zorlarken toplumun klişelerini de sorgulamaya yönelik çağrışımlar uyandırır.

Bu çalışmada örneklem olarak ele alınan, 1947 doğumlu Fransız kadın sanatçı Orlan'ın sanatı, mekân, malzeme ve sergileme biçimi ile güncel sanata eklemlenir. Orlan, lokal anestezi altında müzik, şiir ve dans eşliğinde ameliyathanede gerçekleştirdiği performanslarını önceden belirlediği bir plan dahilinde Carnal Art adıyla hayata geçirir. Yaşadığı yüzyılı doğru analiz eden ve tespitlerini yaptığı performanslarla karnavala dönüştüren sanatçı, “ideal güzel”in ne olduğunu tartışmaya açar. Postmodern süreçte yaratılan “ideal güzel” tanımlamaları kadını tüketim kültürünün öznesi haline getirmiştir. Orlan, “güzel” olmak için estetik operasyonlar geçiren kadınların aksine, bu patolojik duruma işaret etmek adına kavramın ardındaki “çirkin” durumları ortaya çıkarmak üzere neşter altına yatar. Sanatçının bedeni, varlığını klişelerden bağımsız inşa edemeyen kadının toplumun dayatmalarıyla neye dönüştüğünü gösteren bir aynaya dönüşür. Çalışmalarında beden ve bedenin kuruluş biçimi üzerine sorgulamalarda bulunan sanatçı, toplumun kadına atfetmiş olduğu “güzel” tanımlamasının ardında yatan ikircikli durumları açık eder. Neşter altına aldığı bu patolojik durumun ifadesinde mekân olarak ameliyathaneyi, malzeme olarak kendi bedenini kullanır. Sanat tarihinin “güzel” kadın imgelerinden parçalarla yeniden şekillendirdiği bedeni, toplumun yaratmış olduğu kendi gerçekliğinden uzak ürkütücü kadınlara dönüşür. Modern Batı toplumunun “Madonna” ve “Fahişe” klişelerini ters yüz ettiği işlerinde Batı sanatından referanslar alır.

2. GÜZEL KAVRAMI

Antik dönem felsefesi içerisinde önemli bir yere sahip olan “güzel” kavramı çoğunlukla estetikle birlikte anılır. Estetik üzerine araştırmalar yapan dönem düşünürleri evrene ve yaşama dair sorgulamalarında bilgi, erdem, doğruluk gibi kavramlar üzerine yoğunlaşırlar. Ortaçağ’da bir değer olarak güzelliğin iyilikle, hakikatle, varoluşun ve Tanrı’nın tüm öteki öznelilikleriyle örtüşmesi gerekiyordu (Eco, 2016, s. 36). Estetiğin felsefeden ayrı bir disiplin olarak ele alınışı ise 18. yüzyılda Alexander Gottlieb Baumgarten’ın “Aesthetica” adlı eseriyle gerçekleşir. Baumgarten, estetiği yukarı bilgi yetisi (zihni bilgi) olarak tanımladığı mantığın aksine, duyuşsal bilgi yetisinin (aşağı bilgi) bir ürünü olarak yorumlar. Duyular aracılığıyla edinilen bilgi vasıtasıyla “güzel” üzerine düşünme fikri, estetiğin ideal olanla arasına mesafe koyan önemli bir bakış getirir. Bu bağlamda, duyularla edinilen acı, öfke, tiksinti gibi kötücül durumlar da estetiğin inceleme alanına girebilmektedir. Antik dönemin idealize ettiği güzelden uzaklaşan ve duyuların iletisi doğrultusunda biçimlenen yeni estetik anlayış sanatta da farklı şekillerde karşılık bulur.



Görsel 1. Vecellio Tiziano, La Bella: Mavi Elbiseli Kadın / La Bella: Women in a Blue Dress, t.ü.y.b., 100 cm x 75 cm, 1536, Plazzo Pitti / Floransa.

Sanatın temel sorunsallarından biri olan “güzel”in tanımı geçmişten bugüne önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Önceleri ideal olanı betimleyen “güzel”, zamanla farklı ve yaratıcı olanı bünyesine dahil eder. Geçmişte dini öğretilerin aktarımına ya da soyluların hayatına yönelik resimler yapan sanatçılar, Rönesans’la birlikte doğadaki uyumda “güzel”i ararlar. Maniyerizm ve Barok sanatında ise klasik estetiğin kuraldışı kabul ettiği öğeleri kullanmaktan çekinmezler (Eco, 2019, s. 169). Ressamlar, “güzel kadın” imgesinin popüler olduğu 15. yüzyıldan itibaren yoğun bir şekilde kadın bedeni üzerinden “ideal güzeli” aktarırlar. Tiziano tarafından resimlenen “La Bella” adlı tablo bu yaklaşımın ilk örneklerindendir (Görsel 1). “Mükemmel güzelliği” simgeleyen kadının resmi Dük d’Urbino tarafından satın alınır. Dük, “ideal güzelliğe” duyduğu hayranlıkla hiç görmediği ve tanımadığı bir kadının resmini almıştır (Vigarello, 2013, s. 20).

Zamanla kadın bedeni, “ideal güzelin” ötesinde arzunun nesnesine dönüşür. Edouard Manet’in 1863’de bir hayat kadını model olarak kullandığı Olympia resminde mitolojiden bir tanrıça imgesini bir arzu nesnesi olarak yorumlaması o dönemde ciddi tartışmalara neden olmuştur. 1970’lerde feminist hareketle beraber kadının sanat tarihinde sadece bedeniyle varlık bulması sorgulanmaya başlar. Judy Chicago, Akşam Yemeği Partisi adlı anıtsal çalışmasında tarihin görmezden gelinen tüm kadınlarına saygı durumunda bulunur. Bugün gelinen süreçte ise kadın sanatçılar son derece güçlü işlerle sanatın tarihsel seyrinde belirleyici rol oynamaktadırlar. Üstelik kendi bedenleri üzerinde bugüne değin üretilmiş tüm anlamları yapısöküme uğratan işlerle hem eleştiri hem özeleştiri yapmaktadırlar.

Sanatta “güzellik” meselesi uzun yıllar boyunca kadın bedeni üzerinden ele alınmıştır. Fransız ve Hint-Avrupa kültüründe emziren dişi, doğurabilen bir cisim olarak tanımlanan kadın sözcüğünün Türkçe karşılığı erişkin dişi insandır (Sagaert,

2017, s. 21). Doğuran, besleyen, ehlileştiren ve iyileştiren kadın, pek çok kültürde bereket kültüyle özdeşleşir. Kadın bedeninin sahip olduğu bu ayrıcalıklı durumlar onu farklı toplumlarda farklı anlamlarla donatır.

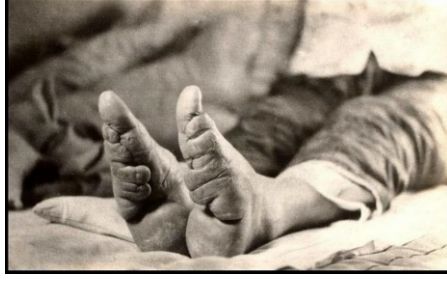
“Güzel”in tanımı toplumdan topluma değişim göstermektedir. Bedenin ürettiği anlamlar doğrultusunda toplumların yaşamı kavrayış biçimine tanıklık ederken her kültürün kendi yaşam biçimini yansıtan bir güzellik anlayışı geliştirdiğini görmekteyiz. Bu anlamda Afrika’da yaşayan siyahi kabilelerin güzellik anlayışıyla beyaz tenli Batı uygarlığının güzellik anlayışı arasında ya da Çin halkı için güzelliği ifade eden temel göstergeler arasında önemli farklar vardır. Özellikle de kadın bedeni üzerinden yapılan “güzellik” tanımlamaları kadının toplum içerisindeki varoluş biçimini sorunlu bir hale getirir.

Güney Afrika’da bir kabile üyesi olarak dünyaya gelen Saartjie Baartman, farklı anatomik yapısı ile ülkesinde bulunan batılıların dikkatini çeker (Görsel 2). Avrupa’ya götürülen Baartman’ın bedeni o dönem “ucube şovları” olarak da bilinen toplumun ötekilerinin (siyam ikizleri, devler, cüceler vs.) sergilendiği alanlarda teşhir edilir. Batı toplumunun “güzellik sembolü” Milo Venüsü’ne tezat oluşturan anatomisiyle Hotanto Venüsü olarak adlandırılan Baartman bir anda “çirkinliğin sembolü” olarak ilan edilir. Hotanto halkı için güçlü, kuvvetli vücut yapısı ve siyah ten rengiyle güzellik göstergesi iken batı halkı için ucube sınıflandırması içerisine girer. Baartman’ın ölümünden sonra vücudunun kalıbı alınarak bedeninin bir kopyası ve iskeleti Paris Musee de l’Homme’da sergilenir.



Görsel 2. Hotanto Venüsü Saartjie Baartman'ın 1976 yılına kadar Paris Musée de l'Homme'da (İnsan Müzesi) sergilenen kopyası ve iskeleti. E-skop.

Çin’de güzellik göstergesi olarak kabul edilen “lotus ayak” geleneği 10. yüzyıldan itibaren uygulanan, statü ve kimlik belirleyici bir semboldür (Görsel 3). Bu gelenekte kadınlar, ayaklarını daha zarif ve küçük görünmesi için yıllarca keten bantlarla sararak büyümesini engellemişlerdir. Sağlıklı gelişimini tamamlayamayan ayak deforme olurken, kadınların çektikleri acı görmezden gelinmiştir. Gelenek, sosyal statü ve güzellik göstergesi olarak 1912 yılına kadar uygulanmaya devam etmiştir. Uygulama cezai işlemlerle yasaklansa da 1950’li yıllara kadar köylerde ve yaşlı kadınlar arasında devam eder (İmre, 2020, s. 97). Yine aynı şekilde kimi Asya kabilelerinde uzun boyunlu olmak, dudaklara ve kulaklara geniş halkalar takmak gibi bedene uygulanan acı verici fiziksel müdahaleler güzellik göstergesi olarak kabul edilir. Küçük yaştan itibaren kız çocuklarının boynuna, dudaklarına ya da kulaklarına demir halkaların takılması o coğrafyalarda hala uygulanan bir gelenektir. Bedeni deforme ederek kadının aldığı fizyolojik ve psikolojik hasarı göz ardı eden bu gibi gelenekler toplumların sosyo-kültürel yapısındaki çıkmazları gösterir. Toplumsal yaşam içerisinde şeylere kazınmış olan eril düzen, işbölümünden kolektif ve özel ritüellerin rutin akışına sözsüz emirler şeklinde bedene işlenir (Bourdieu, 2023, s. 38-39).



Görsel 3. Çin’de güzellik göstergesi olarak kabul edilen Lotus ayak geleneğiyle deforme olmuş ayakların görüntüsü. Kate Gale.

Sosyal bir varlık olan insan, içine doğduğu çevrenin doğasına uyumlanır. Bu uyumlanma kimi zaman ağır yaptırımlar gerektirse de bireyin toplumsal varlığı için zorunlu bir süreçtir. Kusurlarla tanımlanan ve negatif bir varlık olarak kabul edilen kadının tüm sosyalleşme süreci ona sınırlar dayatır (Bourdieu, 2023, s. 41-42). Bu kusurlardan sıyrılmanın tek yolu toplumun belirlediği formlara uygun hale gelmektir.

Beden, varlığı anlamlı kılan son derece katmanlı bir yapı arz eder. Üstelik sosyo-kültürel ve politik anlamlar üreten özel bir mekân olması itibarıyla toplumsal yapının normları doğrultusunda biçimlenir. Pierre Bourdieu’dan Brayn S. Turner’e, Jacques Lacan’dan Julia Kristeva’ya, bedenin ürettiği anlamlar sosyolojiden psikolojiye tıptan felsefeye pek çok bilim insanının çalışma alanına girmiştir. Bedenin fiziksel bütünlüğü iç ve dış dünyasından izler taşır. Beden, toplumsal yapı içerisinde zaman zaman nesneleşse de bireyin içsel dinamikleri bedenin kimlik kazanmasında belirleyicidir. Sanatın da en temel objesi diyebileceğimiz beden, sanatçılar tarafından farklı şekillerde yorumlanmıştır.



Görsel 4. James Luna, Kültürel Nesne / The Artifact Piece, 1987, Balboa Parkı Uygarlık Tarihi Müzesi, San Diego. Canadianart.

Klasik anlayışta çıplak kadın bedeni, resmi güzel kılan önemli bir ayrıntıyken bugün gelinen süreçte kültürel kimliği yansıtan taşıyıcı bir unsur haline dönüşmüştür. Bir yandan Kızılderili, diğer taraftan Meksika asıllı olan Amerikalı sanatçı James Luna, 1987 yılında San Diego’da insanlığın uygarlaşma serüvenini anlatan Balboa Parkı Uygarlık Tarihi Müzesi’nde kendi bedenini Kültürel Nesne olarak sergilemekte sakınca görmez (Görsel 4) (Antmen, 2008, s. 293). Genetik yapısı, teninin rengi, fiziksel görünümü ile ait olduğu toplumların kimlik özelliklerini yansıtan bedeni, pek çok şey anlatan önemli bir kültürel unsur olarak varlık bulur. Luna’nın performansı, popüler kültür ve müzelerdeki temsil sorunlarını gündeme taşıırken eleştirmen Jean Fisher’in, “müzenin nekrofil kodları” olarak tanımladığı şeyin yaşayan yerli bedenleri ve kültürlerini nasıl da cesede dönüştürdüğünü göstermesi bakımından önem arz eder (Canadianart, 07.03.2018).

Postmodern dünyada sanatın beslendiği temel kaynaklardan biri de gündelik yaşam içerisine sızmış davranış biçimleridir. Pop kültüründe maddi dünyanın ikonu haline gelen beden, gösteri toplumunun hedefleri arasında yer alır. Ancak bedenlerinin kapitalize olmasına izin vermeyenler gösteri toplumunun yaptırımlarının önüne geçebilir. (Akay, 2016, s. 51).

Tüketim kültürünün idealize ettiği beden algısı kadını kozmetik ürünler alan, cerrahi operasyonlarla güzelleşmeye çalışan nevrotik bir ruh haline sokar. Bugün yaşadığımız çağda kendi bedeninin ve ruhunun isteklerinden uzaklaşan kadın, tüketim endüstrisinin ana hedefi haline gelmiştir. Ekonomik, sosyolojik, psikolojik pek çok açıdan ciddi çıkmazların yaşanmasına neden olan bu durum, ideal beden standartlarına ulaşmayı hedefleyen bireyin zamanla gerçeklik algısını yitirmesine neden olur. Cindy Sherman'ın Afetler serisindeki fotoğraflarda doğrudan bir kadın bedeni göremesek de kadından kalan kusmuk, çürümüş yiyecekler ve sahte vücut parçaları gibi sembolik imgeler insanlığın garip ve çirkin yönlerini görünür kılar (Görsel 5) (Dikmen, 2023, s.264). Sanatçı, idealize edilen bedenden arda kalanın gerçekliğiyle izleyiciyi yüzleştirirken ‘bakış’ın da seyrini değiştirir. Her ne kadar görmek istemesek de idealize edilenin içinde gizli olan çirkinlik ortaya saçılmıştır.



Görsel 5. Cindy Sherman, İsimsiz #175, (Afetler serisi), Untitled #175, renkli baskı, 119,1 x 181,6 cm, 1987, Withney Amerikan Sanatı Müzesi, New York. MOMA.

3. GÜNCEL SANATIN ÇİRKİN VENÜSÜ: ORLAN'IN SANATINDA GÜZEL SORUNSA LI

Afşar Timuçin, sanatçıyı kendisini sergilemekten korkmayan bir “benci”, “sergilemeci” olarak tanımlarken amacının ise kendini anlatmaktan ziyade insanı araştırmak

olduğunu ifade eder (Timuçin, 2013, s. 69). Performans sanatı da bedenın eylemlilięi ya da duraęanlıęı aracılıęıyla izleyiciyi harekete geiren tekinin tepkileriyle řekillenen bir gsteri biimidir. Bireyin, ruhsal, zihinsel ve fiziksel sınırlarını zorlayan sorgulamaların beden aracılıęıyla deneyimlendięi bu ifade biimi sanatı, eser ve izleyici arasındaki sınırları ortadan kaldırır. Eylemlilik odaęında sanatın kim tarafından, nasıl yapılacaęına dair dayatmalar sorgulanırken beden aracılıęıyla insan eylemleri zerine yeniden dřnmemiz nerilir. irkini ve gzeli, yalanı ve hakikati, řehveti ve masumiyeti, acı ve hazzı, řefkati ve řiddeti bir arada barındıran insan bedeni, performans sanatı ile insana dair sosyolojik, psikolojik, felsefi vb. pek ok okumaya alan aar (Yılmaz A. N. ve Yılmaz M., 2023, s. 226). Vcut ya da performans sanatında beden, hem sanatıyı hem yapıtı temsil eder.

Orlan, sanatsal pratięinde kendi bedeni zerinden yeni anlamlar retirken gzel meselesine odaklanır. Malzeme olarak bedenini kullanan sanatı, performanslarında Modern Batı Sanatında kadın fięrnn betimlenme biimine eleřtirel bir bakıř sunar. Anlatı dili olarak performansı, malzeme olarak bedenini ifade aracına dnřtren Orlan Posthmanist² bir sanatı olarak kabul edilir. Sanatı, beden, cinsiyet, gzellik ve teknoloji gibi konuları provakatif ve deneysel yaklařımlarla yorumlar (Ballı, 2024, s. 44). Performanslarının yanı sıra heykel, fotoęraf, video, biyoteknoloji, yapay zekâ gibi farklı malzeme ve yntemlerini de deneyimleyen sanatı, bilimin zellikle de tıbbın olanaklarını retim srecine dahil eder. Sanatı, kadın bedenine iřlenmiř dini, kltrel ve politik normları sorguladıęı iřlerinde sosyolojik yapıyı analiz ederken toplumsal řiddetin boyutlarını sarsıcı bir dille ifade eder. Sanatı, kendi bedeni zerinde gerekleřtirdięi ve adeta yapbozu andıran kurgulamalarda,

² Posthmanizm, insanın fiziksel, zihinsel ve duygusal sınırlarını ařma hedefini ele alır (Ballı, 2024, s. 16).

“güzellik” kavramını tartışmaya açar. “Güzel”e tersten okuma yapmayı öneren sıra dışı performansları bilindik algıyı yıkmaya yöneliktir. Bu performanslarda toplumların yaratmış olduğu “güzel kadın” imajının kadınlar için acı verici ve travmatik yönlerini ortaya koyar. İçinde yaşadığımız çağın toplumsal dinamikleri moda sektörü ve medyanın da etkisiyle beden üzerinden tariflediği “güzel kadın” imgesini, kapitalist sisteme hizmet eden endüstrilerin tüketicisi haline getirir. Sanatçı, “güzel” meselesini sorguladığı oto portrelerinde, sanat tarihinden alıntılandığı “güzel kadın” imgelerini, toplumun genel beğenisine hitap etmeyen “çirkin kadın” imgelerine dönüştürür. Ortaya çıkan bu ucube varlıklar aslında kadının olmak istediği, hissettiği varlığı değil de toplumun görmek istediği kadın imgesini Orlan’ın gözünden yansıtır.

Sosyoloji, 20. yüzyılda öznenin oluşumunda bedeni toplumsal prestij ve narsisizmin nesnesi olarak ele alır (Sagaert, 2017, s. 139). Günümüz dünyasının önemli göstergelerinden biri olan “güzellik” kavramı, bugünün yaşam biçimini şekillendiren temel belirleyenlerden biridir. Toplumsal prestij, daha genç ve güzel görünmek adına cerrahi operasyonları zorunlu kılarken bireyin dış görünümü ile kendi hakikati arasındaki uçurum ise benlik yitimine yol açarak narsist kişilik bozukluklarına sebep olur. Joanna Zylinka’ya göre Orlan’ın ameliyatlar esnasında yüzünde kullanılan protezler dışsallık ve ötekilikle ilişkili olarak kimlik ve etikle ilgili düşünmenin de yolunu açar (Esentürk, 2021, s. 27-37). Toplumun belirlemiş olduğu güzellik algısı, kişinin gerçekte olduğuyla olmak istediği şey arasında aşılması güç mesafeler yaratır. Bir zamanların lotus ayak geleneği ya da bedenin farklı bölgelerine takılan devasa halkalar gibi bugün de estetik cerrahi operasyonlar aracılığıyla, belirlenen güzellik standartlarına ulaşma fikri bireyi kendi gerçekliğinden koparmaktadır. Orlan ise cerrahi operasyonlara “güzel”in ne olduğunu sorgulamak adına girer.

Orlan merkeze kendi bedenini koyduğu çalışmalarında, Modern Batılı beyaz erkeğin kadın imgesi üzerindeki tahakküm biçimi üzerine sorgulamalarda bulunur. Bu anlamda sanatını feminist bakış açısıyla okumak mümkündür. Sanatta feminist hareket ilk olarak 1960'ların sonlarında ortaya çıkar. Linda Nochlin'in "Neden Hiç Büyük Kadın Sanatçı Yok" makalesi ise 1971'de yayınlanır (Peterson T. G. ve Methews P, 2008, s. 14). Sanatın tarihsel sürecinde önemli bir kırılma yaratan bu makalenin ardından kadın sanatçıların farklı eylem pratikleriyle tarihin sahnesinde yerlerini aldıklarını görmekteyiz. Her ne kadar temel sorgulamaları aynı olsa da birinci ve ikinci kuşak feminist sanatçıların sanatsal üretimleri teoride ve pratikte ayrılmaktadırlar. İkinci kuşak feminist sanatçıların işlerinde postyapısalcı tavır bariz bir biçimde dikkat çeker. Orlan da özellikle cerrahi operasyonlar eşliğinde bedenin bütünlüğünü bozarak kavramsal bir zeminde yeniden inşa etmesi bakımından ikinci kuşak feminist sanatçıları arasına dahil olur. Orlan performanslarında ataerkil sistem tarafından onaylanan ve toplumsal cinsiyetin post-biyolojik perspektifiyle ayrılmaz şekilde ilişkili bir güzel kadın yüzü "ideali" için çabalamaz. İlk bakışta Batı Avrupa kültüründe klasik sanatta resmedilen "güzel" vücudun en ünlü örneklerine atıfta bulunan ikonik temsillere dayanan yeni bir kimlik inşa ediyor olmasıyla popüler kültürde gözlemlenebilecek bir davranış biçimi sergilediği düşünülebilir (Chmielecki, 2023, s.204). Oysaki Orlan estetik cerrahiye kullanmakla beraber, popüler kültürün dayattığı güzellik normlarına ve kadın etine yerleşen baskın ideolojinin diktelerine karşı olduğunu belirtir (Duckett, 2000, s. 218).



Görsel 6. Orlan, Aziz Orlan'ın Reenkarnasyonu, (1990-93 yılları arasında geçirdiği operasyonlardan bir kare) İzinsiz Gösteri.

Sanatçı, 1990- 93 yılları arasında Sainte-Orlan'ın Reenkarnasyonu başlığı altında dokuz cerrahi operasyondan oluşan bir seri gerçekleştirir. Orlan, lokal anestezi eşliğinde gerçekleştirdiği bu operasyonların her aşamasını başından sonuna kadar belli bir plan-program dahilinde kurgular. Renkli perdelerle dekore edilmiş mekânda, Issey Miyake ve Paco Rabanne gibi moda tasarımcılarının kostümlerini giyerek girdiği operasyonlarda müzik eşliğinde şiirler okur (Görsel 6). New York'ta gerçekleşen yedinci performansı Omnipresence, uydu aracılığıyla tüm dünyada yayınlanır (Whitham ve Pooke, 2018, s. 154). Bir karnaval havasında gerçekleşen bu operasyonlara Carnal Art adını verir. Barbara Rose'un ifadesine göre Carnal Art'ın eleştirdiği temel sorun “toplumun, kadın imgesini alıp geleneksel yolla ve ikiyüzlülükle, bakire ve fahişe şeklinde iki farklı kategoriye ayırması”dır. Sanatı sanat olmayandan ayıranın “kasıtlılık” ve “dönüşüm” olduğunu vurgulayan Rose, Carnal Art'ta bu ikisinin bir arada sunulduğunu ifade eder. Rose'un “operasyon tiyatrosu” olarak tanımladığı Orlan'ın performansları, sanatı sanat olmayandan ve normallliği delilikten ayıran sınırlar üzerine yeniden düşünmemizi sağlayan estetik eylemlerdir. (Akman, 2006, s.175). Bu anlamda kasıtlı bir dönüşüm söz konusudur ve normallikle delilik arasında salınan eylemlilik, sanatın anlamını da genişletir. Plastik cerrahiyi bir

ifade aracı haline getiren Orlan, operasyonları fotografik olarak da belgelemiştir. 1993'te operasyonlarını, çevrimiçi uydu televizyonlarından ve galerilerden canlı olarak yayınlatan sanatçı, zamanın dijital teknolojilerinin olanaklarını da sonuna kadar kullanır. Bu anlamda Orlan'ın otoportreleri özçekimlerin prototipidir (Chmielecki, 2023, s. 205).

Estetik cerrahiye bilindik "güzellik" standartlarını bozmaya yönelik bir girişim olarak kullanan sanatçı 1990'lı yıllarda gerçekleştirdiği Carnal Art'larda ünlü Rönesans ve Rönesans sonrası idealize edilmiş güzel kadın imgelerinin farklı özelliklerini seçerek bilgisayarda oluşturduğu yeni görüntüleri cerrahlar aracılığıyla kendi bedenine uygulatır. Sanatçı bu anlamda cerrahiye, görsel kimliğin sosyal normlarını bozmak amaçlı kullanır. Birkaç yüzün farklı unsurlarını kendi yüzünde birleştiren Orlan, kendi kimliğinden vazgeçerek, bir kadın bedeni ideali hakkındaki fikirlerin baskıcılığını simgeleyen bir "bilgisayar melezi" haline gelir (Chmielecki, 2023,s. 208).

Leonardo'nun Mona Lisa'sı, François Boucher'in tanrıça Europa'sı, Boticelli'nin Venüs'ü, Gerome'nin Psyche'si gibi dik başlı, cesur, fiziksel ve ruhsal güzellikleriyle aynı zamanda doğurganlık ve yaratıcılıklarıyla bilinen Yunan mitolojisinin önemli kadın imgelerinden alıntılarla alnını, kaşlarını, dudaklarını ve elmacık kemiklerini değiştirir (Akman, 2006).

Performans ameliyatlarını 'Bedensel Sanat' olarak tanımlayan Orlan, amacının Batı kültüründe bedensel bütünlüğün ihlaline ilişkin tabuları sorgulamak olduğunu ifade eder. Tanrı'nın şaheseri olarak görülen bedenin, kutsal ve dokunulmaz olduğu, hiçbir şekilde dönüştürülemeyeceği fikrine karşı çıkar (Baykan, 2018, s.41).

Farklı kimlikleri kendi bedeni üzerinde bir araya getirerek hem onları hem kendisini kimliksizleştiren sanatçı absürt görünümler yaratır. Toplumsal yapı içerisinde kadın imgenin

kuruluş biçimi üzerine sorgulamalarda bulunduğu bu performansların hammaddesi kendi bedenidir. Sanat tarihinden seçmiş olduğu bu kadınların bedenlerinde güzelliklerini ön plana çıkaran kısımları kendi bedenine göre yeniden tasarlayarak oluşturduğu oto portreler, bilindik güzellik algısından çok uzaktır. Biraya gelen bu parçalarla güzel olmanın ötesinde korkunç ve ürkütücü portreler oluşturur. Yapısöküme uğratarak yarattığı korkunç portreler, toplumun kadın bedeni üzerine dayatmalarının izlerini taşır. Orlan, cerrahi operasyonlarla şekillendirdiği bedeniyle sanat eserini stabil, durağan bir yaratım olmanın ötesine taşır.

Bilindik güzellik standartlarının dışına çıkan bu oto portreler, toplumsal yapıdaki çıkmazları ifşa eder niteliktedir. Sorguladığı temel mesele toplumun doğru olarak dayattığı hastalıklı durumlardır. Performanslarında toplumun anomalilerini serimleyen sanatçı, modern toplumlarda kadın öznenin kuruluş biçimine dair eleştiriler getirirken erkek iktidarının “güzellik” kavramını da sorgular.

İzleyiciyle doğrudan iletişim kurabilmek için lokal anesteziyi tercih eden sanatçı, operasyon masraflarını, fotoğraf ve video haklarını, hatta operasyonlar sürecinde vücudundan akan taze kan örneklerini ve kesilen et parçalarını dahi satışa sunmuştur. İzleyicilerin interaktif katılımıyla bir operasyon tiyatrosuna dönüşen performanslarda Orlan’ın kesilen, parçalanan, dikilen bedeni izleyenlerde dehşet yaratırken sanatçı, müzik, şiir ve dans eşliğinde önemli bir ritüeli yerine getirircesine olanı biteni sakince izler (İzinsiz Gösteri, 11.04.2005).



Görsel 7. Orlan, Self- Hybridization Pre- Colombian, Alüminyum üzerine cibachrome baskı, 149 cm x 98 cm, 1998, Artnet.

Sanatçının bu tavrı toplumun dayatmalarına umarsız bir farkındalığı da görünür kılmaktadır. Cerrahi operasyonlarla şekillenen beden, kimi zaman Çin kültürünün lotus ayak geleneğinde olduğu gibi toplumun belirlediği rolleri giymek durumunda kalan kadının deforme olan benliğini taşıyan ucubelere, kimi zamansa Afrika yerlileri ve Avusturalya Aborjinler'inin kültürel zenginliklerini yansıtan, gerçeküstü heykellere dönüşür. Sanatçının bedeninde meydana gelen değişim, bu değişimin gerçekleştiği mekân ve gerçekleşme biçimi çok şey anlatır. Bu anlamda belli bir bağlam üzerinden belli bir konuya odaklanan sanatçı, bedenini yaşayan bir yapıya dönüştürür. Sanatçı, 1998-2000 yılları arasında ürettiği Kolomb Öncesi Kendiliğinden Melezleşme serisinde, dijital fotoğrafçılık ve düzenleme yazılımı kullanarak yüzünü "ilkel" olarak kabul edilen Kızılderililer, Afrikalılar ve Kolomb öncesi halkları içeren kültürlerden gelen bireylerin yüzleriyle birleştirmiştir (Görsel 7).

Farklı kültürlerden-kimliklerden imgesel unsurları kendi bedeni üzerinde bir araya getirerek oluşturduğu portrelerle evrensel bir buluşma alanı yaratırken absürt ve ikonik arasında gider gelir. Geleneksel unsurları çağın sunduğu teknoloji imkanlarıyla yorumlayan sanatçı, günümüzün temel

sorunsallarından biri olan “güzellik” meselesini irdeler. Sanat tarihsel süreçte edilgen, itaatkâr, çıplak ve davetkar bir şekilde erkek bakışının standartlarını yansıtan kadın bedeni Orlan’ın sanatında bambaşka bir formda karşımıza çıkar. Sanatçı provakatif eylemlilikleriyle bu klişe bakışı yıkarken referans aldığı imgelerle sanat tarihine de göndermelerde bulunur.



Görsel 8. Orlan, Striptease, 18 adet fotoğraf, 1975.

Bu anlayışta ürettiği çalışmalardan Striptiz adlı çalışma 18 adet fotoğraftan oluşur. Annesinin kendisine çeyizi için almış olduğu çarşafları sevgililerinin sperm lekeleri bulaşmış halde üzerine saran sanatçı, çekinmiş olduğu bu fotoğraflarla izleyiciyi Madonna’dan Venüs’e uzanan tarihi bir yolculuğa çıkarır (Görsel 8). İlk fotoğrafta kucağında bebeğiyle Hristiyan ikonografisinin kült imgeleri İsa ve Meryem’i çağrıştıran bir Madonna tasviriyle karşımıza çıkar. İlerleyen karelerde masumiyetini yitirerek şuh bir fahişeye dönüşen Meryem’in yerini sondan bir önceki karede Sandro Botticelli’nin Venüs’ü alır. İlk fotoğraftaki bekaretin ve masumiyetin sembolü Madonna’nın adeta bir başkalaşım geçirerek aşkın ve sevginin sembolü Venüs’e dönüşmesi ve son karede izleyiciyi artık içinden ne çıkacağı belli olmayan bir çarşafı baş başa bırakıp sırta kadem basması son derece anlamlıdır (The Guardian, 07.01.2016).

Toplumun kadına bakışının ne denli kaygan bir zemin üzerinde durduğunu gördüğümüz bu çalışmada Orlan, batı sanatının en bilindik imgeleri aracılığıyla “bakire” ve “fahişe” klişeleri üzerinden toplumun ikiye bölünmüşlüğüne ifşa eder. İlk fotoğraftan son fotoğrafa bedenin giderek değişen ve farklı anlamlar üreten halleri sanatçının geçmişten aldığı referanslara göndermeleriyle birlikte bilindik olanı ters düz eder. Aynı bedenin değişen halleri, kutsiyet atfedilenle hor görülen arasındaki ayrımı belirleyen “bakış”la ilgili olduğunu gösterir. Sanatçının erken tarihli bu çalışması ileriki süreçlerde ortaya çıkacak olan işlerinin habercisidir. Sonraki pratikleri sürekli değişen, dönüşen ve her seferinde yeni bir anlam üreten bedeniyle her daim bir oluş halindedir.

Orlan’ın geçmişten bugüne tüm işlerinde tutarlı bir yaklaşım dikkat çeker. Yıkarak, keserek, bozarak var olanı yeni anlamlarla sunan bu tavır, postmodern sürecin güncel sanat yaklaşımlarına özgü dilin yansımasıdır. Toplumsal sorunların sanatçının merceğinde, özgün bir yaklaşımla sarsıcı ifadesi beden üzerinden ele alınırken mekân, malzeme, eser, sergileme biçimi gibi sanatın bilindik kalıplarını yıkan bir tavırla karşılarız. Sanatçı, çağın gerçekliğini kendi doğruları üzerinden analiz eder ve bunu rahatsız edici bir dille izleyiciye sunar.

4. SONUÇ

Bu araştırma, içinde yaşadığı toplumun sorunlu yanlarına dair tespitlerini yaptığı performanslarla sarsıcı bir karnavala dönüştüren Orlan’ın çalışmalarında, bedenin kuruluş biçimi üzerinden “güzel” sorunsalını tartışmaya açar. Sanatçı, çalışmalarında toplumun ikiye bölünmüşlüğüne deşifre eden söylemlerde bulunur. Başından sonuna belli bir plan çerçevesinde gerçekleştirdiği performanslar, kendi varlığını toplumun klişelerinden bağımsız inşa edemeyen kadının toplumun

dayatmalarıyla neye evrildiğini gösteren bir aynaya dönüşür. Yüzyıllardır süren hakikat arayışını yitirmiş insanlığın, ikircikli bir güzellik algısıyla aynılaştan bireylerinin yüzleşmek durumunda kaldığı bu ayna, onu mevcut durumun ürkütücü gerçekliğiyle yüzleştirir. Operasyonlar neticesinde ürkütücü bir hal alan beden, izleyicide rahatsızlık yaratır. “Güzel” kavramı, Orlan’ın bedeninde vücut bulan haliyle çirkin bir şekil alır. Görünenden öte, algılama biçiminin belirleyici olduğu bir sistemin içerisinde “beden” yalnızca temsile dönüşür. Üstelik bu temsil biçimi, bireyin kendi rızasıyla sergilediği bir temsil biçimi olmaktan son derece uzaktır.

Farklı dönemlerde farklı şekillerde tanımlanan “güzel” kavramı aslında toplumlar tarafından tasarlanan bir kurgunun ürünü olarak somutlanır. Orlan, cerrahi operasyonlar esnasında aslında kendi bedenini değil, başkalarının dayatmalarını yaşayan bedeni neşter altına alır. Orlan’ın cerrahi operasyonlarla şekillendirdiği bedeni hakikatten uzak, toplumun dayatmalarıyla kendi gerçekliğinden kopan, güzellik üzerine kurulu bir varoluş şeklini benimsemiş günümüz insanını anlamak adına önem arz eder.

Sanat tarihsel süreçte uzun yıllar boyunca “güzel”in temsilde kullanılabilen kadın bedeni Orlan’ın sanatında farklı okumalara açık özel bir alana dönüşür. Bedenin dönüşen biçimi, ürettiği anlamla “güzel” sorunsalına yeni bir bakış getirir. Bilindik algıyı ters düz eden bu bakış, güncel sanatın çok katmanlı yapısıyla anamlanır.

KAYNAKÇA

- Akay, A. (2016). *Sanatın ve sosyolojinin ruh hali*. İstanbul: Belge Yayınları.
- Akman, K. (2006). Orlan: kırılan ten. *Cogito- Ten: Derinden*, Sayı: (44-45), s. 174- 182.
- Akman, K. (2006, Ocak). *Orlan and the Work of Art in the Age of Hyper- mechanical Organic Reproduction*. International Journal Of Baudrillard Studies. Erişim tarihi: 01.07. 2024. <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/orlan-and-the-work-of-art-in-the-age-of-hyper-mechanical-organic-reproduction/>
- Antmen, A. (2008). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Atakan, N. (2024). *Sanatta alternatif arayışlar*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Ballı, Ö. (2024). *Posthümanizm / transhümanizm ve günümüz sanatı*. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Baykan, B. (2018). Respatialising the body: the ontologically in-between subject in Orlan's body of work. *Intervening Spaces: Respatialisation and the Body*, 37-59.
- Bourdieu, P. (2023). *Eril tahakküm*, çev. Bediz Yılmaz, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Chmielecki, K. (2023). The visual culture of the selfie from the perspective of 'visual identity': the issues of the selfie within Contemporary Art, *Perspectives on Culture*, 42 / 3, 201-225.
- Dikmen, B. (2023). *Natürmort: yaşamsal gündelik nesnelerin sanat bağlamında metaforları*. İstanbul, Kırmızı Yayınları.

- Duckett, V. (2000). Beyond the body: Orlan and the material morph. metamorphing: visual transformation and the culture of quick-change. *University of Minnesota Press*, Minneapolis, 209-223.
- Eco, U. (2016). *Ortaçağ estetiğinde sanat ve güzellik*, çev. Kemal Atakay, İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Eco, U. (2019). *Çirkinliğin tarihi*, çev. Anaca Uysal Ergün, Özgü Çelik vd., İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- Esentürk, G. (2021). *Siborg beden bağlamında Stelarc, Orlan ve Transpecies Society'nin sanat pratikleri*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Fischer- L, E. (2016). *Performatif estetik*, çev. Tufan Acil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İmre, H. (2020). Güzellik ve sosyal konum göstergesi olarak lotus ayak ve ayakkabı, *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 5 (11), s. 85-102.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın sonu*, çev. Yasemin Tezgiden, İstanbul: Metis Yayınları.
- Peterson, T. G., Mathews, P. (2008). *Sanat / cinsiyet, sanat tarihi ve feminist eleştiri*, çev. Esin Soğancılar- Ahu Antmen, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sagaert, C. (2017). *Kadın çirkinliğinin tarihi*, çev. Serdar Kenç, İstanbul: Maya Kitap.
- Whitham, G., Pooke, G. (2018). Editör: Ahu Antmen, *Çağdaş Sanatı anlamak*, çev. Tufan Göbekçin, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Timuçin, A. (2013). *Estetik bakış*. İstanbul: Bulut Yayınları.

- Vigarello, G. (2013). *Güzelliğin tarihi Rönesans'tan günümüze beden ve güzelleşme sanatı*, çev. Erkan Ataçay, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. 8. Baskı. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, A. N., Yılmaz, M. (2023). *Sanat ve kavramlar*. Ankara: Ütopya Yayınları.

İnternet Kaynakça

- Akman, K. (2005, Nisan 11). *Orlan'ın Suretleri*. İzinsiz gösteri. https://www.izinsizgosteri.net/asalsayi37/Kubilay.Akman_37.html Erişim: 13.06.2024.
- Hill, R. W. (2018, Mart 7). Remembering James Luna (1950-2018). *Canadianart*. Erişim tarihi: 07.07.2024. <https://canadianart.ca/features/james-luna-in-memorial/>
- Willsher, K. (2016, Ocak 7). ORLAN's best photograph: a striptease in the style of Botticelli. *The Guardian*. Erişim tarihi: 20.06.2024. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/07/orlan-best-photograph-birth-of-venus-striptease-with-trousseau>

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** https://en.wikipedia.org/wiki/La_Bella , Erişim: 14.07.2024.
- Görsel 2.** <https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-vahsinin-icadi/3011>. Erişim: 03. 02. 2024.

Görsel 3.

Lotus ayak. <https://kategale.wordpress.com/2013/01/14/foot-binding-in-china/>, Erişim: 03. 02. 2024.

Görsel 4. <https://canadianart.ca/features/james-luna-in-memorial/>, Erişim: 10.03.2024.

Görsel 5. <https://www.moma.org/audio/playlist/261/3363>, Erişim: 10.01. 2024.

Görsel 6.

https://www.izinsizgosteri.net/asalsayi37/Kubilay.Akman_37.html#, Erişim: 01.01.2024.

Görsel 7. https://www.artnet.com/artists/orlan/refiguration-self-hybridization-pre-columbian-n13-q0Lc6rkKMLaki140if_g_g2, Erişim: 22.07.2023.

Görsel 8.

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/07/orlan-best-photograph-birth-of-venus-striptease-with-trousseau>, Erişim: 13.09.2023.

YENİ MEDYA SANATI VE ESTETİK DENEYİM

Metin UÇAR¹

1. GİRİŞ

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren teknolojinin gelişimine bağlı olarak ortaya çıkan yeni medya araçları, toplumda bilgi ve iletişimi artırmakla kalmadı aynı zamanda sanat alanında radikal bir değişim ve dönüşüme de neden olmuştur. Dijital araçlar ve yeni medyanın gücünden yararlanarak tasarlamaya başlayan sanatçılar, teknolojinin dinamik gücü ile yaratıcılıklarını birleştirerek yeni medya sanatının ortaya çıkmasını sağladılar.

Yeni medya sanatı, medya teknolojisi ve araçlarını kullanarak yapılan, iletilen veya sunulan tüm çağdaş sanat biçimlerini ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Yeni medya sanatı, sanat yapımına yönelik birçok farklı yaklaşımı kapsar, ancak muhtemelen en çok bilgi ve iletişim (bilişim) çağının yeni teknolojileriyle mümkün kılınan sanatla ilişkilendirilir. Terim, kendi özgül özelliklere sahip çok sayıda, çeşitli olguyu kapsar. Bunlar sayısal ya da dijital sanat, yazılım sanatı, sanal sanat internet sanatı, glitch sanatı, oyu ve telematik sanat, robotik sanatlar, üçboyutlu baskı, biyo-sanat, bilgisayar animasyonları, bilgisayar grafikleri gibi sanat alanındaki etkileşimli uygulamaları içerir. Yeni medya sanatı üretim alanlarını genişletmeye devam ettikçe ve sanatçılar tarafından yeni medya teknolojileri icat edilip keşfedildikçe, geleneksel ve eski medya sanat türlerine meydan okuyan bir muhalif bir alana dönüşür.

¹ Doç. Dr. Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, metinucar@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3196-9394.

Yeni terimi, geleneksel yani eski görsel medyayı kullanan sanat pratiklerinden ayrıldığına vurgu yapar.

Yeni medya sanatının uygulamaları ve söylemleri sürekli bir değişiklik gösterdiğinden dolayı sanat türlerine ilişkin anlayışta sürekli değişmektedir. Grau'ya (2007:1-12) göre yeni medya sanatının çoğunda, etkileşimlilik, geçicilik ve sanallık özellikleri ile sanatçı, sanat eseri ve izleyici arasındaki karmaşık ilişki açısından, nesne merkezli bir sanat anlayışına alternatif bir yaklaşım öne çıkar. Bu özellikler tüm disiplinler için geçerli olmasa da yeni medya sanatlarının çoğunda izleyiciye estetik açıdan belirli bir seçim özgürlüğü sağlar ve yeni medya araçları sayesinde sanatçıların etkileşimli sanat eserleri üretmelerine imkân tanır. Estetik nesne, yeni medya sanatının çoğu türünde sanatçı tarafından “kullanıcı” ya da “katılımcı” olarak yeniden yaratılır.

Yeni medya sanatçılarının yeni medya araçlarını kullanarak yaptıkları sanatsal üretimler ile katılımcılarına yeni ve farklı ve bir estetik deneyim türü önermektedir. Bireyin herhangi bir sanat eseri ile girdiği fiziki ve duyuşal süreçleri kapsayan bilinçli ilişkilerin tümünü ifade eden estetik deneyim, gündelik deneyimlerden farklı özelliklere sahiptir. Hoffman'a (2000: 47-48) göre dijital multimedya ve internet teknolojisinin yeni medya sanatında kendisini göstermesi, bireylerin sanatı ve iletişimi oluşturma ve deneyimleme biçimlerini önemli ölçüde etkiler. Teknoloji, katılımcının sanatı nesnel bir bütün olarak deneyimleme merakını ateşler ve sanata yönelik algılarını sorgulamaya neden olur. Sanat, dijital dünyada önemli bir rol oynar ve sürekli olarak yeni uygulamalara ilham verir ve onları günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline getirir.

Yeni teknolojilerle desteklenen yeni medya sanatı, güçlü etkileşimli ve katılımcı estetik özellikler göstermekle sadece çalışma sistemi içindeki etkileşimle değil, kabullenmenin

katılımına da işaret etmektedir. Bu tür etkileşimli katılım, insanların estetik düşüncelerini ve estetik geleneklerini derinden etkileyen ve yeni estetik ilkelerin oluşturulmasına yol açan video yerleştirme sanatı, multimedya sanatı, internet sanatı ve sanal gerçeklik sanatı gibi uygulamalarda geleneksel yaklaşımlardan oldukça farklı bir deneyim biçimi göstermektedir. Yeni medya sanatının estetik modeli geleneksel estetik deneyimle karşılaştırıldığında; multimedya entegrasyonu altında insanların sadece görme, duyma, dokunma ve diğer organlarını harekete geçirmekle kalmayıp aynı zamanda insanların düşüncelerini, duygularını, ruhunu ve diğer rasyonel faaliyetlerini harekete geçiren bütünsel ve organik bir estetik düşünme yolu olarak kendisini ortaya koyar. Bu ilişki özne-nesne arası aktif-pasif bir ilişkiden ziyade özneler arası interaktif bir ilişkiye bağlı olarak sanatçılara ve alımlayıcılara yeni yaratıcı ortamlar bulma ve yeni kavramları genişletme olanağı sağlar.

Yeni medya sanatı internet ve dijital ağların gelişimine paralel olarak çağdaş sanatta giderek daha önemli bir yer ediniyor. Geleneksel sanatta özne ile nesne arasındaki tefekkür ve hazza dayalı ilişki özne yerine özne ile özne arasında interaktif bir ilişkiye dönüşmüştür. Sanatsal özne ile sanatsal imge yeni medya sanatı içinde tamamen özdeştir, birbirinden ayırt edilemez ve birlikte sanatsal estetiğin yeni bir deneyimi haline gelir (Kırca, 2024:1).

2. YENİ MEDYA VE SANAT

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak 1970'li yıllarda yeni bir kavram olarak ortaya atılan ancak 1990'lı yıllarda bilgisayar ve internetin yaygınlaşmasıyla yeni bir araştırma alanı haline gelen yeni medya literatürde çok farklı isimlerle de anılmaktadır (Dilmen, 2007:114). İngilizceye Latince'den geçen media (medya) sözcüğü "araçlar, araçlar"

anlamına gelir. Medyum (medium) ise "aradaki şey, araç" anlamına gelen medya sözcüğünün çoğuludur (Cory, 2024). Genel kullanımda ve Türkçede medya; gazete, dergi, televizyon, radyo ve internet gibi kitle iletişim biçimleri anlamına gelir. Sanatta bir terim olarak, sanat eserinin gerçekleştirildiği malzemeleri, metodolojileri, mekanizmaları, teknolojik cihazları veya bir etkinin iletildiği bir araç-gereçleri ifade eder. Geleneksel veya eski medya, resim ve heykel gibi alanları içerir. Boya, kömür veya mermer gibi kullanılan belirli malzemeler de medya olarak adlandırılabilir (Wicaksono, 2014: 6). Yeni, bir şeyin ilk yaratıldığında, keşfedildiğinde veya kullanıldığında yeni olduğu ve "yeni" statüsünün hem zamanla hem de daha yeni bir şeyle değiştirildiğinde azaldığı anlamında göreceli bir terimdir. Çağdaş sanatta yeni medya, nispeten yakın zamanda geliştirilen ve yeni medya sanatının yaratılmasında, sunumunda ve yayılmasında kullanılan bir dizi malzeme ve teknolojiyi ifade eder. Bu yeni medya hem sanatlar hem de daha geniş iletişim, eğlence ve bilgi teknolojileri alanındaki çeşitli kaynakları kapsamaktadır.

Yeni medya sanatı, çağdaş sanatın yeni bir ifade biçimi olan kavramsal bir kategoridir ve birçok özel alanlara ayrılmaktadır. Bu karmaşık ve çeşitli alt alanlar, yeni medya sanatının çağdaş sanat içerisindeki gelişiminin boyutunu göstermektedir. Yeni medya sanatının aslında yeni ortaya çıkan bir üretim biçimi olmadığını ilk örneklerini modern dönemin ortalarında ortaya çıkan Fütürist manifestodan ve Dada hareketlerinin kavramsal düşünceye dayalı çalışmalarından almış olduğunu da belirtmek gerekir. Bunun yanında 1960'lı yıllarda Dada tarzı yaklaşım ile ortaya çıkan Oluşum (Happening) sanatından dönüşen 1970'li yılların performans sanatı, yeni medya sanatının temel özelliklerini de beraberinde getirmiştir. Aslında Kinetik sanat ve mekanik teknolojiyi birleştiren ilk elektronik sanat eserleri, 1950'li ve 1960'lı yılların öncü sanat deneylerinde de ortaya çıktı. Dolayısıyla bu yeni medya

sanatlarının kaynaklarına bakıldığında çoğunlukla; iletişim ve iş birliğine, sanatsal üretim sürecine ve teknoloji ile sanatın birleşimi ve etkileşimine yapılan vurgu üzerine kurulu olduğu görülür. Nispeten yeni olan bu sanat disiplinde sanatçılar, izleyicinin sanat eserine katılmasına olanak tanıyan, yeni düşünce ve insan deneyimleri ve hatta yeni dünyalar yaratma olasılığını keşfetmek için yeni davranış biçimlerini ve kitle iletişim araçlarını keşfetmeye yönelir.

1960'lı yıllarda yaygınlaşmaya başlayan kitle iletişim araçları arasında televizyon ve videonun evlere girmeye başlaması, yeni medya sanatın hızlı bir yaygınlaşmasına neden olmuştur. Özellikle kitle iletişim araçlarının insanlar üzerindeki yaygın etkisini gören bazı dönem sanatçıları, bu araçların halkın yararına nasıl daha iyi şekilde kullanılacağı üzerine düşünceler üreterek sanat alanında “yeni medya” üretimleri gerçekleştirmeye başlamışlardır.

Bilgisayar kullanımının yaygın olmadığı dönemlerde, televizyonlar toplumsal yaşamın her alanında etkili olmuştur. Bu dönemde, Nam June Paik video sanatçısı olarak ortaya çıkan ilk sanatçı olmuştur. Sanatçının Buda serisi “Merhaba, Fil” adlı işi bu dönemde yapılmış ilk medya sanatı örneklerinden birisidir. Paik’in yapmış olduğu ilk yeni medya çalışmalarının dönemin yaşam kültürü, din ve sanat üzerinde muazzam bir etkiye sahip olduğu açıktır. Sanatçılar ister eserleri aracılığıyla yeni medyayı eleştirmek istesin ister yeni bir düşünce biçimini yaymak istesin, yeni medyanın ve yeni medya teknolojilerinin sanatçılar için yaratmanın önemli bir yolu haline geldiği yadsınamaz. 1946'da ABD'de ilk bilgisayar “ENIAC” icat edildiğinde, bilgi çağının başlangıcını temsil eden, özellikle veri tabanı sanatları olmak üzere yeni medya sanatlarının daha da gelişmesi için uygun ortamı oluşturdu. Daha sonra, Amerikalı bilim adamı ve sanatçı Ben F. Laposky, “Dijital Sanat” alanındaki ilk denemesine başladı ve Oscillon adlı siyah-beyaz bir bilgisayar grafik eseri

yarattı; bu, dünyanın ilk bilgisayar sanat eseri idi. Ben F. Laposky, belirli bir yaratıcı niyet olmadan soyut sanat yaratmak için bir katot ışın osiloskopu ve diğer elektronik devreler kullandı ve hareketin izi her seferinde çok farklı olabilirdi. Bundan sonra, grafik tasarımdan ses sanatına, video sanatından heykel enstalasyonuna kadar çeşitli sanatsal yaratımlar ve yeni medya ve yeni teknolojilerden yararlanma girişimleri ortaya çıktı. Yeni medya sanatı çeşitli sanat tasarım alanlarına yayılmaya başladı ve çağdaş sanatın yeni bir alanı haline geldi.

1980 ve özellikle 1990'lı yıllardan sonra elektronik medya teknolojisinin hızlı gelişmesine bağlı olarak ortaya çıkan bilgisayarlar, cep telefonları, dijital kameralar ve diskler yeni medya sanatının gelişimi, medyayı ve izleyiciyi de değiştirmeye devam etmiştir. Çokluk (Fluxus) sanatından öncü filme, Oluşumlar'dan (Happening) video sanatına, Kinetik sanattan Dijital ve İnternet sanatına kadar yeni medya sanatı yüksek teknolojiyle yakın ilişkili şekilde gelişimine devam etti.

Teknolojik alandaki gelişmelerin toplumun kültürel ve sanatsal anlayışını etkilemesi doğal bir süreçtir. Bu etkilenme sürecinin sonucunda toplum belli bir düzeye ulaştığında sanat alanında da büyük değişimler oluşmaya başlar. Günümüzde teknolojinin ve multimedya araçlarının gelişimine paralel olarak ortaya çıkan yeni medya sanatı, çağdaş sanatın yeni bir üretim biçimi olarak kitleler üzerinde hızlı bir biçimde etkili olmaya başlar. Yeni medya sanatı insanların dünyayı algılama biçimini ve sanata bakış açılarını değiştirerek yeniden yapılandırmaya ve sanat ile diğer disiplinler arasındaki uçurumları kaldırarak yaşamla sanat arasında sürekli bir bağlantı oluşmasını sağlar. Günümüz kitle iletişim araçlarının özellikle internetin yaygınlaşması sanatın üretilmesini ve daha kolay hale getirmektedir. İnternet aracılığıyla çağdaş sanatın gelişim sınırlarını ve eğilimlerini hızlı bir şekilde öğrenilebilmekte aynı zamanda bilginin hızla yayılmasına bağlı olarak toplumun bakış

açısı değişmektedir. Medya, insanların sanat bilgilerini istedikleri gibi filtrelemesine ve sanatsal üretimleri paylaşmalarına imkân tanır.

Yeni medya sanatının belirgin özellikleri nelerdir? Yeni sanatsal eğilimler ve estetik özellikleri nelerdir? Yeni medya sanatının yeni alımlayıcıları olarak katılımcıların rolü ve estetik deneyim süreci nasıl değişikliğe uğramıştır? Yeni medya sanatının mevcut durumuna ve gelişimine ilişkin teorik düşünceler genel olarak bu alanda öncü olan Lev Manovich'in yaklaşımlarına dayandırılmaktadır. Manovich, 2001 tarihli “The Language of New Media” (Yeni Medyanın Dili) adlı kitabında, yeni medyayı son birkaç yüzyıldaki görsel ve medya kültürü tarihi içinde konumlandırıyor ve ilk sistematik yeni medya sanatının teorisini sunuyor.

3. YENİ MEDYA SANATININ ÖZELLİKLERİ

Yeni medya sanatının genel özelliklerine bakıldığında birbirlerinden farklı sınıflandırmalar yapılmış olduğu görülür. Ancak Manovich (2001; 44), Dewdney ve Ride (2008; 9), yaptığı sınıflandırmalarda ve adlandırmalarda birbirlerinden farklı gibi görünse de kuramcılar tarafından farklı şekilde sınıflandırılan ya da tanımlanan özellikler birleştirildiğinde benzer özelliklerin sahip olduğu görülür.

Günümüzde yeni felsefi akımlar ve çeşitli sanat okulları, yeni medya sanatının akışını doğrudan etkilemektedir. Sosyal bilimler ve teknolojinin ilerlemesiyle ortaya çıkan yeni disiplinler, yeni medya sanatının disiplinler arası gerçekleşmesi için internet koşulları yaratır ki disiplinler arası araştırmalar ve belirli disiplinlere özgü mesleki olgular da bunun temelini oluşturmaktadır. Günümüz toplumunun estetik anlayışın çeşitlenmesine ve yeni medya sanatının gösterdiği post modern

eğilimlerin çok boyutluluğuna dayanarak yeni medya sanatının aşağıdaki özelliklere sahip olduğu söylenebilir.

Yeni Medya sanatı özelliklerinin sınıflandırılmasında ortaya çıkan en belirgin ve ortak özelliklerinin başında “kapsayıcılık” gelmektedir. Yeni medya sanatı çok çeşitli ve kapsayıcıdır. Birçok disiplinin veya alanın yeni teknolojilerle birlikte kullanılmasına, uygulanmasına ve topluma yansıtılmasına fırsat tanır. Yeni medya sanatı, farklı medyaların ortak kullanımını ve bütünleşmesini benimser ve bu temelde cazip ve ilginç eserler ortaya çıkarır. Özellikle video sanatının yaygınlaşmasından sonra ortaya çıkan dijital sanat, internet sanatı, sanal sanat ve mekân düzenlemelerini kapsayan yerleştirme ile performans gibi etkileyici ve sürükleyici uygulamalar seyircinin birden fazla algısına hitap etmektedir. İzleyici bütün algı organları ile eseri ya da etkinliği alımlayabilmekte ve bunları birleştirebilmektedir.

Yeni medya sanatı, çağdaş sanatın önemli bir disiplini haline gelen enstalasyon sanatının başlangıcından beri çok farklı hazır ürünlerden yararlanmıştır. Bunun ilk ve en iyi örneklerinden birisi olan Duchamp’ın “Çeşme/Fountain” adlı işi nesnenin üzerinde var olan işlevsel anlamını yapı sökülümüne uğratarak yeni anlamlar ve sanatçının düşüncelerinin yüklendiği bir ürüne dönüşmüştür. Bu bir başlangıç olsa da kapsayıcı sanatsal yaklaşımı, sonraki dönemlerde ve özellikle günümüzde birçok sanat eserinde görülebilir. Bu eserlerde altın, ahşap, su, ateş, elektrik vb. malzemeler kullanılırken üslup açısından klasik, modern ve postmodern birbirini tamamlar. Sanat alanının yanı sıra, optik, görüntüleme, radyo, kayıt, elektronik müzik ve hatta fizik ve tıp gibi sanat dışı alanlara kadar uzanan yeni buluşlar, görsel öğelerin genel sunumunu ve sanatın kendine özgü görsel dilini kullanarak çeşitli sanatsal deneyleri de yeni medya sanatı adı altında uygulama imkânı bulmuşlardır. Geniş ve kapsayıcı bir anlatım nedeniyle eserler çeşitlilik, yapışöklüm, katılım ve

belirsizlikle dolu, gelenek ve modernlik, rasyonellik ve duygusallık, çoğulluk ve tekillik gibi kapsayıcı olarak karşıtlıkları bütünleştiren, post modern dönemin estetik özelliklerini de taşıyor. Duchamp’a göre sanat yapıtı izleyici ile sanatçı arasında bir iletişim unsuru veya aracıdır. İzleyici, sanatçı ve yapıt bu iletişim zemininde yeniden yapılandırılmaktadır (Kuspit, 2006: 35-36).

Yeni Medya sanatının özellikleri sınıflandırılmasında ortaya çıkan belirgin ve ortak özelliklerinden bir diğeri katılıma dayalı “etkileşimdir”. Ekran karşısında görevi sadece pasif izleyici olan alımlayıcı daha aktif bir rol üstlenerek katılımcı/kullanıcı statüsü kazanır. Katılıma dayalı bu etkileşim kullanıcıları daha aktif olmaya teşvik ederek kendilerine özgürlük verir. (Feldman, 1997:18). Böylece katılımcı bir kullanıcı olarak içeriğe katılma ve müdahalede bulunma ve onu kendi estetik deneyimlerine göre değiştirme özgürlüğü yakaladığı için güç elde etmiş olur. Bu güç onun kullanıcı rolünden katılımcı rolüne geçmesine ortam hazırlar. Yeni Medya sanatının sayısal verilere dayalı olması onun kullanıcılar tarafından etkileşime girilmesine ortam hazırlar. Yeni medya ile kullanıcı arasındaki ilişkinin programlanabilir ve müdahale edilebilir olması kullanıcının ya da katılımcının verileri kendi isteğine göre biçimlendirebilmesi anlamına gelir. Bu da kullanıcının geleneksel yaklaşımdaki pasif konumdan aktif ve katılımcı bir duruma geçmesine neden olur (Lister ve diğerleri, 2009: 22). Dijital ortamın multimedya tabanlı yapısı yapıt ile izleyici arasındaki etkileşimi, diğer bir değişle bilgi akışı arttırarak sanat yapıtının daha fazla tüketilmesine neden olmaktadır. İzleyicinin mekân ve zamana bağlı olmaksızın sınırsız biçimde esere ulaşabilme özgürlüğü sanat yapıtının bireysel, kitesizleştirici ve demokratik olmasını sağlamıştır (Başar, 2015:103).

Yeni medya sanatının daha güçlü bir deneyim ve içine alma duygusu vardır. Hızlı teknolojik gelişme çağında

sanatçıların zengin hayal gücü ve yaratıcılığı hayata geçirilebilmektedir. Yeni Medya'nın sağladığı koşullar, düşsel ve duyuşsal olanı yapıta dönüştürme (üretim) yöntemleri geleneksel sanat objesinden post-objeye doğru bir geçiş sağlamış ve farklı alan veya yöntemlere ait sınırların belirsizleşmesine, yapıt, izleyici ve sanatçı ilişkisinin karşılıklı etkileşim zemininde vücut bulmasına neden olmuştur (Karapınar, 2018: 17-21-22; Cancat, 2018: 166-169).

Yeni Medya sanatının en önemli özelliklerinden birisi de üretilen sanatsal işlerdeki sonucun belirsizliği ve benzersiz olmasında yani “yenilikçi” olmasında görülmektedir. Bu belirsizlik, sanatın başı, ortası ve sonu olmayan bir süreç olduğunu açıkça ima etmektedir. Biriciklik ya da benzersiz olmama, her yeni ortamın, karakterin ve ifadenin (performansın) sürekli bir kavram değişikliği süreci yaratması, her rastlantısal temasın aynı zamanda yeni bir sonun başlangıcını oluşturduğunu, her farklı izleyicinin de kendi deneyimlerinden yola çıkarak yeni bir yorumlayıcı metin yaratmasına ve yeni bir bakış açısı yaratmasına vesile olacaktır. Deneyiminden, farklılığından ve belirsizliğinden ortaya çıkan yenilik, doğal olarak yeni medya sanatının önemli özelliklerinden biri haline gelmiştir.

Yeni medya sanatının önemli özellikleri olan kapsayıcılık etkileşim ve yenilikçilik, sanatçının, eserin ve izleyicinin ortak öznelere olması ve sürdürülebilir bir hayal alanı inşa etmesi için sonsuz olanaklar yaratır. Öznenin yaratıcı yorum hakkı, içerik, süreç, performans ve sonuçların dinamik inşası için onlarla etkileşime geçmesini sağlar. İşin anlamının yorumlanmasını çeşitli ve zengin kılan, yorumlama sürecini estetik zevkle dolu kılan işte bu aktif iletişim ve etkileşimdir.

Sanatçılar, teknolojinin gösterdiği yeni gelişmelere bağlı olarak sanatsal yaratımlarında çok farklı yollar izlemektedirler. Sanatsal ifadelerini daha çok güçlendirmek için sadece

teknolojinin sağladığı imkanlardan yararlanmak yanında medya sanat eserlerinin yaratılmasında bilgisayar ve ilgili disiplinlerdeki araştırmacıların da doğrudan katılımlarını sağlamaktadırlar. Bu katılım insan-bilgisayar ara yüzüne dayalı yeni medya sanatı eserlerinin sadece sanatçıların çabalarına değil alandaki ilgili uzmanların katılımına bağlı olarak gerçekleşen grup çalışmasına dönüşmektedir. Yeni medya sanatçılarının doğal olaylarla ilgili karmaşık verileri görsel olarak ortaya koymaları ile bilim adamlarının ve bilgisayar uzmanlarının verilerin anlamını daha kolay analiz etmelerine, katılımcıların eseri anlamalarına imkân verecek sezgisel, düşünsel ve bedensel katılım ve deneyimleme isteği sağlar. Bu üretim süreci her ne kadar ortak bir üretim gibi görünse de yaratıcı fikir açısından sanatçının tasarımı olduğundan dolayı, bilim adamlarının, sanatçıların sanat eserlerini tamamlamada yardımcı olduğu şeklinde de yorumlanabilir.

4. YENİ MEDYA SANATINDA ESTETİK DENEYİM

Estetik bir deneyimin doğası, sanat izleyicisinin deneyimlediği canlı bilişsel ve duygusal algıya dayanır ve izleyicinin kişisel ilgisiyle bağlantılıdır (Vessel, Starr ve Rubin, 2012:1). Estetik deneyim kavramı uzun bir süre boyunca evrimleşmiş ve çok çeşitli anlamlar kazanmıştır. Estetik deneyim, bir sanat eseri ya da doğada bulunan herhangi bir nesnenin sadece güzelliğine odaklanan algısal bir deneyimleme biçimi olarak bilinir. Bazı estetik ve sanat felsefecileri arasında tek bir tür estetik deneyim olduğunu ileri sürenler olsa da günümüzde sanat alanındaki değişim ve dönüşümlere bağlı olarak farklı deneyim türlerinin olduğu kabul edilmektedir (Peacocke, 2024:1-2).

Baumgarten, estetik için Yunanca uyarlanmış aesthesis kelimesini ilk kullanan ve izleyicilerde canlı bir deneyim üretmek için bir sanat eserinin duyuşsal etkiyi çağrıştırmasının gerekli

olduğu sonucuna varan kişiydi. Kant ise estetik deneyimi bir yargı olarak ele aldığında çıkarsız, amaçsız hazza dayalı bir deneyimi öne öne çıkardı. John Dewey ise sanatın, yüksek bir bilinç durumuyla deneyimlendiğini ileri sürmüştür. Beardsley ise daha sonra estetik deneyimi oluşturmak için beş ölçüt belirledi: (a) bir nesneye odaklanma, (b) kopuk bir his ve özgürlük hissi, (c) izleyiciyi düşünmeye yöneltten uzak bir etki, (d) artan merak veya keşfetme güçleri (e) kendini kabul etme ve kendini genişletmenin bütünleşmesi (Csikszentmihalyi ve Robinson, 1990: 8).

Estetik özellikler ve deneyim açısından Manovich'in ana araştırma alanı görsel kültür olduğundan, teorisini takip eden sonraki araştırmalar da dijital teknolojinin görüntü kompozisyonu ve görüntü anlatımına getirdiği devrim niteliğindeki değişikliklere odaklanıyor. Görsel sanat tarihinde insanlar sanatı yorumlama ve izleme konusunda pasiftir. İzleyici sanat eserinin önünde sadece gözlemleyebilir veya hayal edebilir ama ona dokunamaz veya onunla konuşamaz. Bu sanata bakış şekli tek taraflı bir yatırımdır ve estetik deneyim pasiftir. Ancak yeni medya sanatının benzersiz bağlantılılığı ve etkileşimi, izleyiciyi esere müdahale etmeye, eserin dönüşümüne katılmaya ve dijital teknolojiye entegre olmaya teşvik etmektedir. Bunlar arasında, yeni medya sanatı üzerindeki en büyük etki, teknik dilin kavramsal farkındalığı, bilişimin merkezi olduğu teknik tasarım ve yaratım ile çevre arasındaki ilişkidir. Yeni medya sanatı, izleyici, sanatçı ve eser arasındaki iletişimi sağlamak için dijital araçları kullanmakta ve yaratıcının hayata dair algısını ve sanatı yeniden anlayışını ifade etmek için yeni bilimsel ve teknolojik kazanımları ve kavramları kullanmaktadır. Yeni medya sanatı sadece sergileme amaçlı değil, aynı zamanda yeni bir düşünme biçimi için yaratıcı araçtır. Yeni medyanın kullanımında yeni estetiğin nasıl keşfedileceğine veya geleneksel sanatçılara yeni teknolojilerin nasıl kullanılacağına yardımcı olmaya daha fazla önem verir. Yeni medya sanatı çoğunlukla çoklu medya

entegrasyon mekanizmasını benimser; yani birçok medyayı aynı anda kullanmak ve bu medyaların sanatsal unsurlarını, sanatsal ifade dağarcığının değişimini ve sentezini sağlamak ve bireysel bağımsız medyanın oluşturacağı yeni anlamlar üretmek için organik olarak bütünleştirmeyi içerir. İzleyici buna entegre olduğunda, sanat eseriyle bağlantı kurarak başkalarıyla etkileşime girer, bu da eserin ve insanların bilincinin dönüşmesine ve sonunda yeni görüntülerin, ilişkilerin ve buna bağlı yeni bir deneyimin ortaya çıkmasına yol açar. Bu ilişki, düşünce ve yaratımda yeni sanatsal arayışlar, beğenide yeni estetik deneyimler yaratır.

Estetik deneyim, yeni medya sanatının yukarıda bahsettiğimiz kapsayıcılık etkileşim, katılım ve yenilikçilik özellikleri kapsamında üç farklı biçimde sınıflandırmak mümkündür.

4.1. Sanat İzleyicilerinin Katılımı / Etkileşim

Dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte kısa biçimli video platformları yaygınlaşmış ve “görsel toplum”, hızla “video toplumuna” dönüşmüştür. Film, televizyon ve kameralar gibi geleneksel görsel medya ile karşılaştırıldığında, video platformları daha geniş çeşitlilikte içerik sunmakta ve sosyal yaşamın tüm yönlerini kapsamaktadır. Günümüzde kitle iletişim araçlarının, özellikle de çevrimiçi medyanın hızlı bir şekilde artması ve yaygınlaşması, toplumumuzu Jose Ortega y Gasset’in “süper demokrasi” olarak adlandırdığı bir döneme sokmuştur. Bu dönem kültürünün önemli özelliklerinden biri de “ötekine” odaklanmadır. Bu, sanatı artık yalnızca sanatçının kişisel duygularının ya da estetik arayışının bir ifadesi olmaktan çıkararak izleyicinin inisiyatifini ön plana çıkaran ve sanatı alımlamayı basit bir tefekküre değil katılıma bağlı etkileşim haline getirmiştir.

20. yüzyılın başlarında modern sanatçılar, izleyiciyle daha iyi iletişim kurabilmek için uzun süredir izleyiciyle etkileşime giren sanat biçimlerini araştırmışlardır. Bu kapsamda izleyicinin sanat eserine dahil olduğu ilk örnekleri de bu dönemde görmek mümkündür.

Yeni medyanın, özellikle de dijital medyanın gelişmesi, sanatsal etkileşim olanağını kolaylaştırmış ve etkileşim, yeni medya sanatının önemli bir özelliği haline gelmiştir. Son yıllarda önemli bienaller ve sanat fuarlarında dijital ve yeni medya sanatçıları ilgi odağı haline geldi. Günümüzde birçok çağdaş sanatçı ve tasarımcı bilgisayarları birer sanatsal tasarım aracı olarak görmeye başlamıştır. Yeni yazılımlar, sanal gerçeklik, dijital enstalasyonlar ve projeksiyon haritalama gibi yeni formlar kabul gördükçe resim, çizim ve heykel gibi geleneksel ortamları dönüştürmektedir.



Görsel 1. Carina OW, Plane White-MA araştırma projesi, Complex IT Sarl, Cenevre. (URL.1)

Bilgisayarlar aracılığı ile yapılan dijital sanat yerleştirme çalışmaları ya da sanat eserleri, izleyicilerine sanat eserlerine aktif bir şekilde katılmaları ya da üretimin bir parçası olmaları için yeni imkanlar sunar. Yeni medya sanatçıları, tasarımcıları ya da içerik üreticileri katılımcı ya da kullanıcı ile sanal bir alanda gerçek-sanal bir oyun oynama fırsatı yaratır. Fiziksel katılım,

dokunma ve sosyal etkileşim temel özellikler haline gelir. Görsel 1'de "Plane White" yerleştirmesi kullanıcıların tasarım senaryosunda kelimenin tam anlamıyla yollarını hissetmelerine ve kendi deneyimlerini oluşturmalarına olanak tanır.

4.2. Çok Boyutlu Duyusal Deneyim / Şok ve Daldırma

Fransız teorisyen Regis Debray, kültür ve medya arasındaki ilişkiden yola çıkarak insan toplumunu üç döneme ayırır: yazı dönemi, matbaa dönemi ve görsel-işitsel dönemi. Bu, sanatı artık yalnızca sanatçının kişisel duygularının ya da estetik haz arayışının katarsisi olmaktan çıkarıyor, izleyicinin inisiyatifini ön plana çıkarıyor ve sanatın kabulü artık basit bir tefekkür değil etkileşime yönelik bir deneyime dönüşüyor. Hiç şüphe yok ki, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren insanoğlu, bilgiyi alma ve yaymanın ana yolu olan okumak ve yazmaktan, asıl yol olan görme ve dinlemeye doğru bir değişim göstermiştir. Dijital teknoloji ve medyanın benzeri görülmemiş gelişimi, insan duyarlılığını yeniden şekillendirdi ve sanatta değişimlere yol açtı. Tek bir iletişim yöntemi artık günümüzün algısal ihtiyaçlarını karşılayamıyor. Sanatsal duygunun biçimi Benjamin'in söylediği gibi dokunsal olmasa da çok boyutlu ve kapsamlı hale geldiği tartışılmaz bir gerçek. Hiç şüphe yok ki çağımız "görsel dönemi aşarak giderek çoklu ortam ve çoklu duyusal bir dönem haline geldi." (Guo, 2022:1-2).

Koreli Amerikalı sanatçı Nam June Paik, 1960'lı yıllardan itibaren multimedya sanat formlarını keşfetmeye başladı ve çok boyutlu estetik duygular yaratmak için televizyon ve video gibi o zamanın en gelişmiş medyasını kullandı. Kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, internetin yükselişi ve sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte sanatın daha da gelişmesi için daha fazla olanak sağlanmaktadır.

Postmodernitenin önemli bir özelliği, popüler kültürün ve ticari mantığın kültürel üretim alanına nüfuz etmesidir.

Dolayısıyla post modern dönem sanatı, artık modern sanatın elit kültürel özelliklerini taşımamakta, kamusal ve günlük hayata ilgi göstermektedir. Benjamin'in dediği gibi, "Kamuoyunun dikkati dağılmak ister ama sanat yoğunlaşmayı gerektirir" (Wood, 2009:1). Halkla sanat arasındaki bu çelişki, uygun mekanik yeniden üretim çağında çözüldü. "Şok" etkisi halkın içine "gizlice sızıyor" ve böylece "rahatlama" ihtiyacı tatmin edici oluyor.

Yeni medya sanatı, önceki sanatın tek iletişim yöntemini kırmak için modern medya yöntemlerine dayanır, böylece çok duyuşal bir durum ve atmosfer yaratır, "şok" etkisi yaratır ve izleyiciyi içine çeker.

"Osmose" (Görsel 2), 1995 yılında Davies Charlotte tarafından tasarlanan sürükleyici bir enstalasyondur. Bu, benliğin öznel deneyimini keşfetmek için ilgi çekici bir zamansal ve mekansal bağlam sağlayan, üç boyutlu bilgisayar grafikleri ve stereoskopik ses efektlerine sahip bir enstalasyondur. Kullanıcının farklı ortamlarda karşılaştığı psikolojik ve duygusal değişiklikleri gözlemleyebilmesi için kask üzerine monte edilmiş bir ekran ve duygu izleme yeleği giymesi gerekiyor.



Görsel 2. Charlotte Davies: 'Osmose', 1995, Orman ızgarası, HMD başa takılan ekran aracılığıyla gerçek zamanlı dijital sabit görüntü

Kullanıcı, kask monteli ekranı kullanarak 360 derecelik küresel bir özel alana tamamen daldırılır ve sanal dünyada gezinmek için manuel joystick'i kontrol eder. Gerçeğe yakın sanal gerçeklik teknolojisi izleyiciye sürükleyici bir yanılsama getiriyor ve müzik, izleyicinin duygusal deneyimini geliştirmede önemli bir rol oynayarak güçlü bir varlık hissi yaratıyor. Osmose ayrıca kullanıcının deneyimlediği ortamı gerçek zamanlı olarak aktarmak için büyük ölçekli stereoskopik video ve ses ekipmanı da içerir. Sürüklenme özel olarak gerçekleşse de ekrandaki video görüntüleri diğer izleyicilerin her sürükleyici yolculuğa tanıklık etmesine olanak tanır. Burada sanatçı, gerçekliği simüle etmek için değil, çevre, duyular, psikoloji ve duygular arasındaki özel ilişkiyi keşfetmek için sürükleyici bir etki yaratmak için çeşitli medya yöntemlerine güveniyor.

Yeni medya sanatının yarattığı sürükleyici çok boyutlu deneyim alanı, izleyicinin sanat beğenisine odaklanma ihtiyacını ortadan kaldırıyor, bunun yerine izleyiciyi, çoklu duyuların uyarılmasının getirdiği "şok" yoluyla sanatla tanıştırıyor.

4.3.Maddi Olmayan Estetik Deneyim/ Dijitalleşme ve Sanal Alan

Yeni medya sanatının maddi olmayan estetik deneyimi temel olarak iki açıdan geliyor: Birincisi, sanat formunun maddi olmaması, ikincisi ise dijital teknoloji sanatının yarattığı sanal alan.

Benedetto Croce'nin dediği gibi sanat fiziksel bir olgu değildir ve bir sanat eserinin değeri, malzemesiyle ölçülemez. Sanat, insanın düşünce ve duygularını aktaran sezgisel bir ifadedir ve "kendi kendine eserin içine yerleşen varlıkların gerçeğidir" (Croce, 2004: 39). Bu nedenle, 20. yüzyılın sonlarından bu yana sanatsal araştırmaların sürekli olarak malzeme ve medya kapsamını parçaladığını ve kavramların ifade edilmesine daha fazla önem verdiğini görüyoruz. Bu dijital

birleşik bilgi çağında, sanatın varoluş biçimi fiziksel atomlardan elektronik ekranlarda sunulan bitlere doğru kaydirmiştir. Öte yandan sanal gerçeklik teknolojisi, sürükleyici ve gerçekçi bir deneyim yaratıyor; modern medya araçlarının, özellikle de internetin popülerliği, gerçeklik ile sanallık arasındaki sınırları belirsizleştiriyor, bu da duyularımızı değiştiriyor ve bizi maddi olmayan estetik deneyimleri kabul etmeye daha yatkın hale getiriyor.

Bugün iki gerçeklik arasında mekik dokuyoruz. Somut gerçeklikte, yaşadığımız dünyadan, hayatın sıcaklığından ve soğukluğundan hala ayrılamıyoruz ve ahlak, etik ve kuralların içinde oyalanıyoruz. Sanal gerçeklikte ise ahlak ve etik, gerçek duygular ve tehlikeler olsa da hala gerçekliğin kısıtlamalarından kaçabileceğiniz bir "sanal cennet" yaratıldı. Zaman ve mekânın ötesindeki bu "İnternet Cenneti'nde, insanlar da maddesel olmaktan çıkmış, bedensel sınırlamalar ortadan kalkmış, düşünceler ve bilgiler ortak bir dünya haline gelmiştir.

Sanatçı Refik Anadol'un "Makine Halüsinasyonları?" adlı eseri (Görsel 3) insanlara sanal bir uzay-zaman deneyimi yaşatıyor. Sanatçı sanal bir uzay-zaman deneyimi getiriyor. Eserde izleyici sanki bir rüyada uçuyor, çok boyutlu bir dünyadan geçiyor, geçmiş ile gelecek, ışık ile karanlık, özel ile kamusal arasında yolculuk yapıyormuş gibi hissediyor. Ziyaretçiler her düzeyde diğer sakinlerle aynı mekân içerisinde ancak farklı bir gerçeklik içinde önceden kaydedilmiş ve yapay zekâ araçlarıyla oluşturulmuş ortam içinde bulmaktadır.

Makine ile insan arasındaki gelişen ilişki hakkında umut dolu bir vizyon ve kıyamet sonrası bir geleceğin geleneksel anlatısına bir alternatif sunuyor. Makine Halüsinasyonu, alternatif bir gerçekliği keşfetmemiz için bize benzersiz bir bağlam sunuyor. Hem eğlenceli hem de büyüleyici bir deneyim olan makinenin halüsinasyonu, rüya görme kapasitemizi

geniřletebilir ve aksi takdirde göremeyeceğimiz veya hayal edemeyeceğimiz şeyleri görselleřtirmemize yardımcı olabilir.



Görsel 3. Refik Anadol, Makine Halüsinasyonları, Artechouse NYC, New York, USA 18 Channel 4K Video 32 Channel Sound, 13689 X 7418px resolution, 30 minutes.

2016 yılında, Google'ın Sanatçılar ve Makine Zekâsı programındaki sanatçı ikametim sırasında, yapay zekanın yaratıcı kapasitelerine yönelik çığır açıcı bir keşfi özetlemenin bir yolu olarak 'Yapay Zeka Veri Boyama' ve 'Yapay Zeka Veri Heykeli' terimlerini ortaya attım. Bu kavram derin bir meraktan doğdu: Bir makine öğrenebiliyorsa, rüya da görebilir mi? Halüsinasyon görebilir mi? Bu sorular sanatsal arařtırmamı ilerletti ve geleneksel sanat formlarını aşan görsel eserlerin geliştirilmesine yol açtı. Geniř veri kümelerini ve yapay zekâ algoritmalarını kullanarak, makinelerin hayallerini görselleřtirmeye, dijital ile fiziksel arasındaki çizgiyi bulanıklařtıran uhrevi manzaralar yaratmaya çalıştım. Dolayısıyla Yapay Zekâ Veri Boyama, yalnızca yeni bir tekniğı değıl, insan yaratıcılığı ile makine zekâsı arasındaki gelişen iliřki üzerine felsefi bir düşünceyi temsil ediyor ve izleyicileri yapay zekanın yalnızca gerçekliğı taklit etme değıl, aynı zamanda ötesini hayal etme potansiyeli üzerinde

düşünmeye davet ediyor.” İzleyiciler herhangi bir düzeyde diğer sakinlerle karşılaşacaklar: uzaktan cihazlarla birbirine bağlanan canlılar, önceden kaydedilmiş ve video pencerelerinde gösterilen şeyler ve ziyaretçiler de kendileriyle karşılaşacaklar.

5. SONUÇ

Bilim ve teknolojinin gelişmesi farklı sanat türlerinin ortaya çıkmasında her zaman itici bir güç olmuştur. Sanatta gelişim ve yenilik sağlamanın yolunun her dönemin medya araçlarına duyulan ihtiyaçlara göre belirlendiği görülür. Bilişim çağında sanatın gelişimi artık teknolojik gelişmeler ve yeniliklerden bağımsız düşünülemez. Teknoloji sanatçılara her dönem yeni araç ve ortamlar sağlamış, sanatsal ifade alanını genişletmiş, geçmişte başarılması zor olan estetik arayışlara ve estetik deneyimlere ulaşılmıştır. Teknolojinin sanata getirdiği bu yenilikler, yeni medya sanatında yoğunlaşmıştır. Yeni medya sanatını oluşturan araçlar ile katılımcı arasındaki maddi olmayan etkileşim ve deneyim, yeni çağın estetik taleplerine cevap vermeye çalışmaktadır.

Yeni medya sanatının ruhu, insanların zihinlerini harekete geçirme ve nesnel maddi dünyada daha derin bir manevi dünya yaratma yeteneğinde yatmaktadır. Yeni biçimleri keşfetmek ve yeni içerikleri ifade etmek için sanatsal araçlar olarak çeşitli yeni teknolojilerin kullanılması gerekmektedir. İçinde yaşadığımız çağın daha renkli, çeşitli ve kapsayıcı bir yapısı olmasına bağlı olarak ortaya çıkan estetik deneyim, yalnızca bilim ve teknolojideki en son yeniliklere bağlı kalmadan kendisini yeni medya sanat formlarında sanatı ve yaşamı birleştirmeye çalışmaktadır. Yeni medya sanatı, tek medyadan multimedya, teknolojinin takibinden kavramların yüceltilmesine kadar yeni sanat türlerini deneyimledikten sonra, kapsamlı ve hızlı bir gelişmenin yeni bir aşamasına girmiştir. Bunun sonucu olarak

yeni medya sanatı, bireyin estetik deneyim biçimini büyük ölçüde değiştirmeye başlamıştır. Bunlar iletişim, etkileşim, katılım ve yenilik gibi estetik deneyimler olarak özetlenebilir. Yeni medya teknolojisine bağlı olarak üretilen sanal görüntüler büyülü bir dünya yaratır ve tamamen doğrusal olmayan bir estetik deneyimi getirir. Multimedya teknolojisi ve sanal gerçeklik teknolojisi çok kişili etkileşimli yaratım alanı sağlar.

Dijital teknolojinin ve yeni medyanın mekânsal gücü, felsefi estetikte zaman ve mekân kavramlarını yeniden yapılandırmakla kalmıyor aynı zamanda dijital dünyada sanat yaratımı ve tüketiminin kavram ve pratiklerine meydan okumaktadır. Bunun yanında sanatın estetik deneyimine ilişkin süreçte sanal dünyalar ve bunların insan düşüncesinin hayal alanıyla bağlantısı daha doğrudan koşullar yaratır. Yeni medya sanatı her zaman geleneksel estetik felsefeye dayanmalı ve yeni medyadaki performans dillerini çağa uygun bir şekilde üretmelidir. Böylece yeni medya sanatı geleneksel estetik çerçevesinde ulusal kültürün özelliklerini ortaya çıkarabilir. Bu nedenle yeni medya sanatı için yeni bir estetik değer anlayışının oluşturulması gerekli görünmektedir. Bu konuda sanat dünyası çağın yeni gerçekliği ile yüzleşmeli ve sorumluluk üstlenmelidir.

KAYNAKÇA

- Başar, M. R. (2015). Yeni Sanatçı, Yeni İzleyici, Yeni Sanat Teknolojileri ve Çağdaş Sanat Eğitimi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 1(2), 103-106
- Cancat, A. (2018). Yeni medya sanatı üzerine. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 40, 165-178
- Cory J. (2024). What is Communication Media?. Definition from Techopedia (Akt. Kumbhar)https://www.researchgate.net/publication/342888858_ROLE_OF_MEDIA_IN_BIODIVERSITY_CONSERVATION_A_REVIEW Erişim Tarihi: 27.02.2025
- Croce, B. (1983) İfade Bilimi ve Genel Linguistik Olarak Estetik. Çev. İsmail Tunalı. Ankara: Remzi Kitabevi
- Csikszentmihalyi, M., Robinson, R. (1990). *The art of seeing: An interpretation of the aesthetic encounter*. Los Angeles, CA: J. Paul Getty Museum.
- Dewdney, A., Ride, P. (2006). *The New Media Hand Book*. New York: Routledge.
- Dilmen, Necmi Emel, (2007). Yeni Medya Kavramı Çerçevesinde İnternet Günlükleri-Bloglar ve Gazeteciliğe Yansımaları, *Marmara İletişim Dergisi*, 12: 114.
- Feldman, T. (1997) Dijital Medyaya Giriş, Londra: Routledge
- Grau, O. (2007). *Media Art Histories*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press/
- Grau, O. (2016). New Media Art. In book: *Art History* <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml> E.T. : 05.02.2025

- Guo, H. (2022). Innovation and Development of Visual Communication Design in the New Media Era. *Frontiers in Business, Economics and Management*. 3. 49-51.
- Hoffman, D.D. (2000). *Visual Intelligence: How We Create What We See*. NewYork: W.W. Norton.
- Karapınar, D. (2018). Geçmişten günümüze sanat ve teknoloji ilişkisi. *Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi*, 1, 16-22.
- Kırca, M. (2024). Sanat Yapıtı ve Yeni Medya. *Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi*, 6(15), 81-90.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın sonu*. İstanbul: Metis Yayınları
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Manovich, L. (1999). *New Media: a User's Guide* . <http://manovich.net/index.php/projects/new-mediaa-user-s-guide>. E.T. 09.01.2025.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Peacocke, A. (2024), Aesthetic Experience, *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition), Edward N. Zalta and Uri Nodelman (eds.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/aesthetic-experience/>>.
- Tunalı İ. (2009), *Croce Estetiği*, İstanbul: Fol Yayınları.
- URL 1. <https://head.academia.edu/CarinaOw/CurriculumVitae>
- URL 2. <https://www.berlinartlink.com/2017/01/04/virtual-reality-healing-practice-an-interview-with-char-davies/>

URL 3. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucination-nyc/>

Vessel, E., Starr, G., Rubin, N. (2012). The brain on art: Intense aesthetic experience activates the default mode network. *Frontiers in Human Neuroscience*.<https://www.frontiersin.org/journals/humanneuroscience/articles/10.3389/fnhum.2012.00066/full>.
E.T. 03.12.2024.

Wicaksono, S. H. (2014). The Development of New Media Art in Indonesia, Bandung Creative Movement 2014 *International Seminar and Conference in Creative Industry Through Creativity toward Global Challenge* 10 – 11 November 2014

Wood, M. (2009) *Michigan Quarterly* review, The New Fate of Reading in the Digital Age, Volume XLVIII, Issue 4: Bookishness

HEYKELDE MODELAJ

Osman YILMAZ¹

1. GİRİŞ

Kil'i gerçekten olağanüstü kılan şey, özellikle diğer sanatsal modellerle karşılaştırıldığında o'nun çok yönlülüğüdür. Alçı, beton, ahşap, taş gibi malzemeler yontulabilir, bronz, alüminyum ve demir gibi metaller dövülebilir, eritilip kalıplara dökülebilir; tüm bunlar kendilerine özgü teknikler ve işlemler gerektirir. Kimyasal işlemler gerektiren plastik reçineler ve silikon malzemeler de çok yönlü malzemelerdir, ancak güvenli bir şekilde kullanmak için özel bir kullanıma ihtiyaç vardır.

Metaller, taşlar, ahşaplar plastik malzemelerin aksine, kil hem uyarlanabilir hem de basit şekillendirilebilmesiyle öne çıkar. El yordamı ve pahalı ekipmanlar gerektirmeyen basit modelaj kalemleri işinizi görür. Kil, dökülebilir, modellenabilir, atılabilir, yuvarlanabilir, sıkıştırılabilir, damgalanabilir, çökertilebilir, çekilebilir veya hemen hemen her forma sokulabilir. Özel bir şekli olmasa da her şekli alabilir. Karmaşık ve narin şekillerden anıtsal çalışmalara kadar sonsuz yaratıcılığın size olanaklarını sunar. Bir malzeme olarak kil, yumuşak şekillendirilebilir rehabilite edici bir malzemedir. Bu da onu hem yeni başlayanlar hem de profesyoneller için mükemmel ucu açık bir yaratıcılığa çağırır.

Pratik anlamda konuşma dilimizde ses nasıl bir ifade şekliyse, kil (kil hamuru, çamuru) ve benzeri malzemelerle

¹ Doçent, Erciyes Üniversitesi, Güzel sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, oyilmazerciyes@hotmail.com, ORCID: 0000-0003-1674-6096.

yapılan modelaj da üç boyutlu bir ifade şeklidir. Tabi bir yüzey sanatı olarak Desen'i de unutmamak gerekir; biri yüzey, diğeri derinlik olan boyut farkıyla. Pratik anlamda biçim dilinde çizimle ifade ettiğimiz duygu ve düşüncemizi üçüncü boyutta modelajla, üç boyutlu olarak ifade ederiz. Söz ve biçim dilini bir sıralamayla ifade etmek istersek ses bir boyutlu, çizim iki boyutlu, modelaj ise üç boyutlu bir dil, bir ifade biçimidir. Burada ses zamana bağlı anlık var olurken, çizim ve modelajla yapılan bir anlam, bir biçim zamanda kalıcıdır. Konuşma dilimizi dilimizle şekillendirirken, biçim dili olan çizim ve modelajı görmeye bağlı elimizle şekillendiririz. Burada sesle ifade çok soyut ve pratik olmasına karşılık, biçim dilinde çizim ve modelaj daha somut, zaman alıcı ve zamanda kalıcıdır. Söz zamanda bir dizge olarak ifade edilirken, biçim anlık olarak tüm çıplaklığıyla göz önündedir.

Biçimleri söz kadar pratik ifade edemesek de sözlerin kaynağı biçimlerdir ve bu anlamda biçim dili gerçeklikle iç içe ve evrenseldir. Bir biçim reel anlamda her insan için aynıdır, ama değeri farklıdır. Söz ise aynı dili konuşan insanlarda bile farklılık gösterir. Bu karşılaştırmalı hatırlatmanın ardından modelaja odaklanabiliriz.

Heykel sanatı deyince dilimizde hem modelajı hem de yontuyla yapılan sanat modellemelerini anlıyoruz. Modelaj, modelaj hamur haline getirilmiş ıslak kilden yapılan bir modelleme şekli olarak bir teknik (tekhne)'tir.² Kil plastik biçimlendirilebilir özelliğini de buradan alıyor. Oysa Görsel sanatlarda plastik deyince bir modelleme biçimini değil de, İngilizce'deki gibi plastik nesneleri anlıyoruz. Diğer yandan yontuyu da taş gibi sert, kırılğan malzemelerden yontma ve aşındırma yoluyla yapılan modellemeleri anlıyoruz. Aslında heykel deyiminden her ikisinin de çıkarımını yapmak istesek de

² Teknik; Tekhne(Yun):Tekhne bir bilme şeklini işaret eder. Greklere göre bilmek vücuda gelen şeyi 'açığa çıkmış, gizlilikten sıyrılmış' vücuda gelen şey olarak görmektir (Quikley, 2008, 327).

heykel Arapça'dan "anıt, abide, büyük yapı..." etimolojik anlamlarıyla dilimize geçtiği için modelaj'ı ve yontu'yu da heykelle benzer anlamlarda kullanıyoruz. Heykelde, modelleme biçimi olarak dilimize Fransızca'dan giren modelaj'ın sanat yapmada heykelle özdeşleşir bir durumu var. Kilin suyla belli kıvamlarda ıslatılması ve yoğurulmasıyla elde edilen çamur, modelajın vazgeçilmez geleneksel malzemesidir. Günümüzde kil hamuruna benzer yapay malzeme olan plastilin kil'e alternatif oluştursa da kil hamuru kadar kolay elde edilen bir malzeme değildir. Plastilin'in bazı avantajları vardır, kil gibi temas ettiği yerleri kirletmez, elle temasında da eli kurutmaz. Balmumu da eli yumuşak tutar, ama tam kil kıvamında işlenemez. Dilimize de yerleştiği şekliyle, modelaj deyince kil hamuruyla/çamuruyla yapılan modelleme biçimini anlıyoruz.

Son zamanlarda modelaj tekniğine benzer, dijital modelleme tekniği olarak isimlendirilen bir teknik de kullanılmaya başlandı. Bu modelleme tekniğinde model önce bilgisayar ortamında yapılmakta ve simülasyon ortamında yapılan bu model 3D yazıcılarıyla ya da CNC tezgahlarında istenilen malzemeye de el değmeden dönüştürülebilmektedir. Yapay zekâ ile güçlendirilen dijital teknolojiler geleneksel heykel yapma şekline bir alternatif görünse de bir alternatif değildir, çünkü kendisi bu modelleme şekillerinin bir ürünüdür ve bazı biçimlendirme; teknik yönden bazı avantajlara sahiptir.

Günümüz olanaklarında, çok farkında olmasak da hem eğitim amaçlı hem de sanat yapma amaçlı modelajın öne çıkan bir değeri var. Çocukluktan erişkinliğe, özellikle el becerilerinin geliştirilmesinde, görme yanında dokunma duyumuzun gerçeklik bağlamında bir duyarlılık kazanmasındaki yeri tartışılmaz. Hele de sanat yapmada duygu ve düşüncelerimizi pratik şekillendirilebilme kolaylığıyla yeri doldurulmaz bir malzemedir. Kil hamuru, belki de bu gücünü insanın toprakla şekillenen geçmişiinden alıyor!

Modelaj bir sanat yapma şeklini dile getirdiği gibi, bir eğitim şeklini de ifade ediyor. Özellikle modelajın yükseköğretimde güzel sanatlar bünyesinde yer alan heykel bölümlerindeki heykel eğitiminde ağırlıklı bir yeri var. Heykel eğitiminde tek modelleme şekli olmasa da modelajın taş, ahşap ve benzeri diğer modelleme teknikleriyle özel bağları var. Çünkü yaratıcı ön modeller genellikle modelaj'da şekillenir ve esas model küçük boyutlarda prova edilir. Bu arada, günümüzde gelişen dijital teknolojik olanaklar geleneksel modelleme şekilleriyle de karşılaştırılmakta ve tartışılmaktadır. Dijital teknolojiyle yapılan modellemelerin sanki modelaja alternatifmiş gibi gösterilmesi doğru bir yaklaşım değildir. Dijital teknolojinin modellemeyi sanal olarak kolaylaştırması yanında, sanal ortamda gerçekleştirilen ve prova edilen modeller yine aynı teknolojiyle plastik, metal, ahşap, taş ve benzeri malzemelere dönüştürülebilmektedir. Ancak, tüm bunları gerçekleştiren ve teknolojiyle hareket eden sanatçı deneyim ve tecrübelerini yine modelaj ve diğer modelleme tekniklerinde tecrübe ederek yapıyor. Bu nedenle teknolojik olanaklar belli başlı imkanlar sağlıyor olsa da gerçeklikte yapılan sanat modellemelerinin alternatifi değildir.

Her nasıl olursa olsun sanatın insani bir yönü var ve sanat yapmak insan olmanın bir ölçüsü. Bu nedenle modellemeyi kolaylaştırıp mekanikleştiren dijital olanaklar, sanat yapmada insanı bir duygu yoksunluğuna sürükleyebilir. Gerçi bir imge modellemede dijital olanakların gücüyle yaratılabiliyorsa, bu yine insanın gerçeklik deneyimlerine dayanmaktadır. Gerçeklik algısının zayıfladığı ve sanallaştığı günümüz kültürel ortamında, modelaj hem sanat eğitiminde hem de sanat yapmada gerçeklikle bağ kurmamızda ve gerçeklikle olan duygusal ve duygusal bağlarımızı sürdürmemizde etkin bir güç. İşte bu sanallaşan dünyamızda sanat eğitimi ve sanat yapma biçimi olarak modelajın gerçeklikle olan özel bağını göstermek ve vurgulamak

bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmakta. Heykel tasarımında ve yapımında özel bir yeri olan modelaj hakkında yapılan bu çalışma yeterli düzeyde yazılı kaynak bulunamaması nedeniyle kişisel tecrübelerin ışığında yapılmıştır. Modelajın heykel sanatında yeri ve önemi üzerine odaklanan bu çalışma “Modelaj Eğitimi”, “Modellajda Kalıplama ve Döküm”, “Modelajla Yaratma” başlıkları üzerinden irdelenmektedir.

2. MODELAJ EĞİTİMİ

Modelaj eğitimi kapsamlı olarak genelde heykel bölümlerinde yapılan bir eğitimidir. Bunun dışında, anaokulundan başlayarak orta öğretim ve lise öğretiminde de modelaj eğitimleri yapılmaktadır. Son zamanlarda modelajın önemi eğitimciler tarafından daha iyi anlaşılmış ve eğitimdeki yeri giderek önemsenir olmuştur. Ayrıca modelajda kil çamuruna alternatif pastilinin bulaşmayan, kirlletmeyen özellikleriyle modelaj eğitiminin yaygınlaşmasında rolü büyüktür. Birçok ilk ve orta öğretim okullarında çocukların psiko-motor gelişimlerini ve el becerilerini geliştirmek amacıyla modelaj eğitimi vermeye başlamışlardır. Bu modelaj eğitimi üç boyutlu çalışmalar yapan çocukların özellikle heykel sanatıyla tanışmalarına da vesile olmaktadır. İlk ve orta öğretimde modelaj eğitime yer verilmesi çocukların erken yaşlarda sanat becerilerini gelişmesine olanak sağlayacaktır. Tabi modelaj eğitiminin ilk ve orta öğretimde konunun uzmanı daha profesyonel hocalar tarafından yapılmasında da fayda vardır. Modelajın insanın estetik eğitimindeki önemi kavrandıkça gelecek nesillerin sanatla temasları da erken yaşlarda gelişecek ve estetik duyarlılıkları da eğitimle yeni yaratıcı bir boyut kazanacaktır.

Çoğu modelaj çalışmasında bir iskelet yapmak zorunluluktur. İskelet normal kıvamda yumuşak kille/kil hamuruyla yapılan modelajlarda modeli yapılacak biçimin şeklini

ayakta tutması için yapılır. İskelet öyle olmalı ki, hem çalışmada istenilen şeklin yapılmasını kolaylaştırmalı, hem de kil de oluşacak deformasyonları engellemelidir. Küçük modellerde kil yoğunluğuna bağlı olarak iskelete ihtiyaç duyulmayabilir. İskelet üzerine eklenen kilin sağlam durabilmesi için parçaların bir örgü şeklinde birbirine geçirilerek ritmik bir doku ilişkisi gözetilmelidir. Modelajla yapılan modellerin çoğunluğu figüratif biçimler olurken daha geometrize biçimlerin modellenmesi doğrudan malzemeyle çalışmaya daha uygun olabilir.

Modelaj kompozisyonlarında yüzey ve kütlelerin analizi, insan gelişiminde analitik düşünmenin şeklini öğreteceği gibi beceriyle beraber düşünme ve kendini ifade etmenin de bir şekli olacaktır. Yapılan üç boyutlu modelaj kompozisyonlarında öğrencilerin yüzey, derinlik, ışık, gölge, parça-bütün ilişkisi, odak alanı, ritim ve benzeri estetik değerler üzerinden ayrıntılara girildikçe, heykel sanatıyla ya da sanat becerileriyle sanata olan ilgileri daha gelişecektir. Modelaj eğitimi alanlar kendilerini biçim dilinde ifade etmede, üç boyutlu analitik düşünmeyle kendi akılının sınırlarını genişletme ve yeni öznel değerler yaratmanın olanaklarına ulaşacaklardır. Bahsi geçen değerler modelaj üzerinden heykel bölümlerindeki modelaj eğitiminde ayrıntılı bir şekilde uygulamalı olarak yapılmaktadır. Modelaj heykel eğitiminde üç boyutlu biçimlendirmenin ve modellemenin bir şekli. Modelaj eğitimiyle eğitim alan öğrenciler sanat becerilerini geliştirip yaratıcılığın ilkelerini de öğrenirlerken kendi sanat eğilimlerini de yoklama fırsatı bulurlar. Teori ve uygulamanın bir arada yürütülmesini gerektiren modelaj eğitimi, sanatçı adaylarının bireysel sanat deneyimleri yanında ilk sanat örneklerini de yaratmalarının önünü açmaktadır. Heykel bölümlerinde, birinci sınıftan itibaren modelaj eğitimi hem rölyef (kabartma) hem de üç boyutlu kompozisyonlarla başlayarak basitten karmaşığa bir eğitim sürecine tabidirler. Sabit ve canlı

modeller üzerinden yapılan modelaj çalışmalarında yüzey-derinlik (perspektif), ışık-gölge, ritm, öz - biçim ilişkileri kendi içinde gelişen plastik değerlerin kavranmasında ve biçim dilinde ifade olanaklarının kazanılmasında modelaj eğitici-öğreticidir. Siz şekil verirsiniz, o da şekil alır; gerçekte gerçek dışı arasında bir alış-veriş'le şekillenir modeliniz, ama almak istediğiniz yer her zaman istediğinizi vermez. Hazır bir model üzerinden modelleme yapıyorsanız, alınmış bir şeyi tekrardan yer değiştirir gibi yeniden inşa edersiniz.

Ders hocasının gözlem ve eleştirileriyle şekillenen kompozisyonlar ve teknik açıklamaları doğrultusunda şekillenmeye başlayan modelaj eğitimi, teori ve uygulamayı bir arada tecrübe etmenin bir şekli olarak kesintisiz üçüncü ve bazen dördüncü sınıfın sonuna kadar devam eder. Modelaj eğitimi, diğer Desen ve üç boyutlu ağaç, taş, metal, döküm benzeri çeşitli modelleme süreçlerini de desteklemektedir. Yine ders hocasının eleştirileri doğrultusunda da yapılan kompozisyonlar öngörülen süre içerisinde tamamlanarak öğrencinin başarısını değerlendirmesinde temel değerleri oluşturur. Sanat eğitimiyle yapılan model çalışmaları öğrenim gören öğrencilere kişisel gelişimlerini ve sanat becerilerin göstermede bir ayna görevi görür. Eğitimin değerlendirilmesi kendi içinde her ne kadar bazı zorluklar taşıyor olsa da yapılan çalışmaların başarı durumlarını belirlemede bir aşamaya kadar bir ihtiyaçtır. Bu aşamada yapılan kompozisyonlar, iki boyutlu yüzeye bağlı kabartma/rölyef şeklinde olabildiği gibi, üç boyutlu basit şekiller ve figürler biçiminde de olabilir. Yapılan bu kompozisyonlarda bir taraftan modelajın teknik imkanları denenip tecrübe edilirken, bir taraftan da konu tercihlerine bağlı beceriler, kişisel eğilimlerle denenip tecrübe edilir. Modelajla yapılan her bir çalışma, sanatçısının bir aynası, hem de bir imgesidir. İlerleyen süreçte kompozisyonlar karmaşık ilişkiler içinden modellenmeye başladığında hesaplar, düşünceler ve özgün arayışlar farklı farklı boyutlar olarak

karmaşıklılaşabilir. Eğitim sürecinde bilinen modeller farklı kompozisyon ilişkilerine tabi tutulsa da farklı fikirleri içeren hayalden denemeler de yapılır. Kişisel yaratıcı girişimler olmazsa, kişi olanı taklit ederek zanaatkârlığa bir eğilim gösterebilir. Bu tehlikeye düşmemek için eğitimi denetleyen hocaların öğrenciyi yerine göre uyarması ve uyanık olması gerekir.

Modelaj eğitiminde ikinci sınıf, özellikle canlı model üzerinden bedeni artistik irdelemelere, tabi tutarak üç boyutlu artistik araştırmalar yapmaları, bedenin farklı boyutlarda üç boyutlu olarak tanınmasına ve inşa edilmesine katkıda bulunur. Tekrarlanan ve sürekli geliştirilen, basitten karmaşığa gelişen eğitim modelajın olanaklarını da geliştirir. Canlı modelden yapılan modelajla insan bedeni farklı boyutlarda tekrar inşa edilerek hem farklı boyutlarda, hem de farklı biçim ilişkiler içerisinde soyutlamalarla farklı biçimsel dönüşümlerin önü açılmaktadır. Bu kopyalamayla her bir öğrenci insan bedenini artistik olarak tanıyarak, yapısal ve estetik olarak da kavramaya başlar. Modelajla yapılan kopyalamada insan bedeni yapısal ve karakteristik tavrı, hareketi, hareketinden doğan ritmik yüzey ve kitle ilişkileri ile ışığın yüzeyler üzerinde ritmik dağılımı, kütleler üzerindeki etkileri sıvanarak kişisel beceriler yanında kişisel bir bilincin de oluşması öngörülür. Bu gelişim kişisel bir tarzında belirmesiyle yeni bir aşamaya geçer. Modelajla insan bedeninin artistik değerlerinin öğrenilmesi duygu ve düşüncenin üç boyutlu ifade edilmesine ve estetik değerlerin bir bilinç değerine ulaşmasına katkıda bulunur.

Taş, ahşap, metal ve desen çalışmalarıyla bir etkileşim içinde yapılan modelaj çalışmaları, diğer tekniklerle birlikte sürdürülerek temelde modelleme olanakları yanında hayalden uygulamalara da yer verilir. Biçimler yapısal olarak tanındıkça gerçek modeller üzerinden ya da hayalde kurgulanan bir model, sanatçının talepleri doğrultusunda daha ustalıkla şekillenmeye başlar. Canlı-cansız, geometrik, organik ilişkiler yapılan

modelajlarla sınınanarak bir deneyim ve tecrübeye dönüşür. Yapılan her bir modelleme çalışması bir sanatçının yaratma sürecinin nasıl şekilleneceğine dair referans bilgileri gösterebilir. Her bir aşama sanatçının sanat yapma tarzında nasıl etkili olduğu çok kestirilemese de gelecekte her zaman bir potansiyel olarak bu gelişim, bir sanat potansiyeli olarak kendini muhafaza eder. Yapılan modelaj eğitimiyle kişisel beceriler ve eğilimler yoklanır ve yapılan çalışmalarda ortaya çıkan eserler her sanatçının yaratma tarzı hakkında öznel değerler içerir. Bir sanat serüveninin çeşitli modelleme yoklamaları ve tercihleriyle şekillenen sanat anlayışı da yavaş yavaş sanatçıda kök salmaya başlar. Giderek içselleşen yaratma deneyimleri öğrencileri özgün sanat yapma konusunda cesaretlendirmeye başlar.

Heykel sanatında modelaj eğitimi üçüncü sınıfta yorumsal bir boyutta devam eder. Figür üzerinden yapılan soyutlamalar ve yorumlar kişisel tazın ortaya çıkmasına daha fazla olanak tanır. Bu aşamada öğrenciler inisiyatif kullanarak daha çok özgün bir tarz üzerinde odaklanır ve özgün çalışmalar meydana getirmek için yeni estetik arayışlar içine girerler. Bazen canlı model üzerinden, bazen de sabit model üzerinden ya da nesneler üzerinden yapılan yaratıcı kompozisyonlar olanaklar yönünde hayal gücünün sınırlarını genişletir.

Üçüncü sınıf, İnsan formunu kilde yakalamak, insan bedeni ve anatomisi hakkında derin bir anlayış analizleri gerektiren benzersiz ve zorlu, deneysel bir süreçtir. Yetenekli öğrencilerin ayrıntılara karşı keskin bir gözü, sezgisel bir orantı duygusu ve vizyonunu üç boyutlu forma dönüştürme ve soyutlamalar yapmak onlar için dönüşümlü bir aşamadır. Kil ile çalışan öğrencilerin soyutlamaları ve yaratımları fiziksel olarak kalıplamasına ve şekillendirmesine, onu ifade ve hareketin ince nüanslarıyla hayata geçirmesine olanak tanır.

Dördüncü sınıfa gelindiğinde özgün eser yaratmada modelaj ya farklı boyut ve ilişkilerde devam eder ya da artık öğrencilerin kişisel tercihlerine bırakılır. Kişisel tarzın öne çıktığı dördüncü sınıf çalışmaları özgün yaratıcı çalışmalara olanak tanır.

Bu aşamada yapılan modelaj çalışmalarında hayalden özgün eserlerin yapılması beklenir. Modelaj'ın oynamaya elverişli olması yani ekleme ve çıkarma yapılmasına imkan vermesi, yaratıcı hayal gücü öğrencilerin farklı yüzey ve hacim geçişlerine ve soyutlamalar yapmalarına olanak verir. Gerçeklik ilişkileri içinde özellikle dokunma ve görme ile beliren biçimin yorumlanmasında ya da soyutlanmasında sezgisel fantezi başat bir rol oynar. Bu süreç yaratıcı, daha çok özgün denemeleri teşvik eder. Buna göre, biçimin akışı pozitif-negatif, sert-yumuşak, çizgi, yüzey ve hacimler arasında ritmik bir birliktelik arar. Hayalde kurgulanan ya da amaçlanan bir imge, nesnel karşılığı olan bir prototipe dönüştürülmesi, amaca uygunluğunun test edilmesi gerekir. Bunu eğitimin gözlem ve denetim sorumluluğunu almış ders hocası yapar. Modelajda uygun olmayan oranlar, yüzeyler, biçimler düzeltilebilir ya da yeniden şekillendirilebilir. Modelajla yapılan model, bir duygu ve düşüncenin orijinal ya da yeni bir şekli olabilir. Bazen de ilk model olarak nihai şeklinin ilk belirişi yeni bir doğuşun taslağı; prototipi olur. Bu genellikle bu aşamadaki çalışmaların boyutları kolay şekillendirilebilecek küçük boyutlarda olur. Tasarımın ilk şekli, esini oluştuktan sonra nihai boyutlarda şekillendirilmesine de geçilebilir. Hayal gücü içten ve dıştan gelen uyarımların baskısı altında işler. Duyusal dürtü ile şekillenme eğilimindeki biçim dürtüleri fanteziye temas etmek, ona tutunma isteğindedir. Bir taraftan duyuların duygulara katılması ve biçime dönüşme isteği, diğer taraftan dönüşen biçimin kabulü ve benimsenmesi biçimlenmenin çekirdeğini oluşturur. Bunun için duyusal dürtü değişim ister, ama bu değişimin kişiye ve onun alanına temel

ilkelerin bir deęişimini gerçekleştirecek şekilde uzanmasını istemez. Biçim dürtüsü birlik ve istikrar peşindedir ama kişiyle birlikte durumun da sabitlenmesini, duygunun deęişkenliğinin idrakındadır. Bunlar aslında doğaca birbirine karşı deęildir. Ama yine de böyle görünüyorsa ancak doğanın özgürce bir aşılışından, birbirlerini yanlış anlayıp alanlarını karıştırmalarındandır (Schiller, 2001, 59).

3. MODELAJDA KALIPLAMA VE DÖKÜM

Heykel tarihi boyunca modelaj en etkili heykel yapma şekli olmuştur. Gerek taslak oluşturmada gerekse bir imgenin modellenmesinde en geçerli yöntem modelaj ola gelmiştir. Sanat eseri yapmada ve endüstriyel ürünler üretmede modelaj hala yaygın olarak kullanılan bir modelleme şeklidir ve modellemenin hemen arkasından kalıplama ve döküm işleri gelir. Burada sanatçı imge yaratma ve kalıplama işlemlerini yani sanatla zanaatkarlığı bir arada yapan kişidir. Bu anlamda modelaj sanatla zanaatı bir arada tutan bir sanat yapma şeklidir. İmgenin kurgulanmasından sonra yapılan gerçekleştirme işlemi kendi içinde yaratıcılık bulunduruyor olsa da zanaatkarlık ya da günümüzde mühendislik de denebilir. Çünkü artık günümüzde işin içinde ayrıntılı hesaplar gerektiren işlemlere ya da yeni teknolojilere ihtiyaç duyulmaktadır.

Kil hamuru/çamuru şekillendirilebilir plastik özelliğiyle bir biçime yani bir heykele dönüştürüldüğünde özel bir şekilde muhafaza edilmezse, suyunu kaybetmeye, kurumaya, çekmeye ve bozulmaya başlar. Bu yüzden modelajla modellenmesi yapılan çalışmanın kalıplanması yapılarak biçimin alçı, silikon, polyester, bronz gibi malzemelere dönüştürülmesi gerekir. En pratik ve geleneksel kalıplama yöntemi alçıyla yapılan kalıplamadır. Kalıplama boyutlarına ve dökümü yapılacak malzemeye göre planlanması gerekir. Kalıplama yani bir modelin kalıbının

alınması onun negatif olarak kopyalanmasıdır. Kalıplama modelin kopyası, kalıba yapılan döküm ise modelin pozitifidir.

Modelajla yapılan bir modelin günümüzde en pratik dönüştürme yollarından birisi alçı kalıplama ve onun alçı dökümüyle yapılan dönüştürmedir. Ancak günümüzde polyester –sentetik elyaf (cam yünü) ve silikon da kalıplamada ve dökümlerde öne çıkan malzemeler arasındadır. Kalıplama ya tek bir aktarım şeklinde ki, bu kalıplama tekniğinde kalıp bir defa kullanılır ya da üretim amaçlı, çoğaltma amaçlı yapılır. Yapılan modelin kalıplama işlemi tamamlandıktan sonra modelin negatif şekli elde edilir. Kalıp dikkatlice açılarak içi boşaltılır, hasar gören bir tarafı varsa tamir edilir, kalıbın döküm yapılacak malzemeye yapışmasını engelleyen bir malzeme (kalıp ayırıcısı) kalıp yüzeyine sürülür ve kalıp döküme hazır hale getirilir.

Kalıba yapılacak döküm amaca göre içi boş -belli bir kalınlıkta ya da dolu olarak yapılır. Döküm işleminden sonra kalıptan çıkarılan model farklı malzemelere aktarılabilir. Bu dökümle model bir malzemede sabitlenmiş olur. Tüm teknik işlemler sanatçının imgelediği şeyi nesnel bir imgeye aktarması ya da dönüştürmesiyle sonuçlanır. Modelajla yapılan modelin kalıbı alınıp dökümü yapıldıktan sonra kalıp izleri kaldırılır, dökümden kaynaklanan bazı deformasyonlar düzeltilir ve nihayetinde model sanatçının en son yaptığı işlemlerin tamamlanmasının ardından bir imge; bir eser değerine ulaşır. Modelajla yapılan modelin etkisi dökümü yapıp aktarıldığı malzemeye göre değişir. Bazen dökümlerde istem dışında iyi ya da kötü öngörülmeyen sürprizler de ortaya çıkabilir. Bir malzemede sabitlenen model sanatçının bir imgesi olarak malzeme ile bütünleşmiş olur. Yani hangi malzemeye dökülmüşse kalıp, imge, o malzemeden anlam ve değer olarak pay alır ve ortak bir değerde bir imgeyi ifade eder.

Modelajla yaratıcılık duygu ve duyumsamayla bilinenden bilinmeyene, bilinçten bilinç dışına kadar kökleri derinlere dalabilir. Her insan yaşamı boyunca yaşamı deneyler ve sürekli bir arayış içindedir. Arayış içindeki insan sürekli iç dünyasıyla dış dünyası arasında bir denge yaratma çabası içindedir. İnsanın iç dünyası ile dış dünyası arasında şekillenen imgesi bir yaratmayla, yani sanatçının kurguladığı şeyi dış dünyasında yeniden yaratmasıyla hayat bulur. Heykel bu yaratıcılık doğrultusunda sanatçının üç boyutlu yani sanal ve gerçeklik ilişkisinin kendine özgü bir doğasında bir modellemeye karşılık bulunduğu bir sanat serüvenidir. Modelajla yapılan yaratıcılık yalın nesneler ve figürler içeren kompozisyonlar üzerinden başlayıp geometrik ve organik soyutlamalarla devam eder. Hayalden yapılan kompozisyonlarla özgün arayışlar şeklinde devam eden modelaj kalıplama ve döküm eğitimleri yanında elde edilen beceri ve yaratıcılık deneyimiyle yaratıcı bir özgürlüğe ulaşır.

4. MODELAJLA YARATMA

Yaratıcı fikirlerle içli-dışlı olan bir sanatçı, yaratıcılıkta kille nasıl bir oynama içinde olacağını bilir. Modelle yapacağınız bir modelleme işlemine elinize oynayabileceğiniz gibi yumuşak bir parça kil aldığınızda, elinizle zihniniz arasında bir korelasyon oluşur. Bu korelasyonun bir tarafında hayal gücü diğer tarafında ellerimiz vardır. Dolayısıyla imgeleme ile nesne arasında hareketlenen fantezi, bir imgeleme yaratıcı bir boyuta geçmek için ilk duyumlarını almış ve işe koyulmuş olur. Bu ilişki bir oyuna dönüşüyorsa yaratıcılık da işliyor demektir. Hayalde olanın elde şekillenmesi zaman alır ve bu zaman aralığında fantezinin hayalde gezmesine olanak yaratır ve bu şekilde hayal gücü bir taraftan eller ve gözlerle etkileşim içinde iken diğer taraftan da bir arayış içindedir. Bu süreçte benzeşimler, hatırlamalar ya da uzak-yakın çağrışımlar canlanır. Ancak geri

besleme ile ilerleyen süreç, hayal gücümüzün bir oynama şekli geliştirmesiyle sürebildiği kadar sürer. Bazen yaratıcı süreç nedenli ya da nedensiz kesintiye uğrayabilir. Bu yaratıcı süreçte belki imgenin belli belirsiz biçimi kilde sezilir ya da sezilmeye, görülmeye başlar. Sezgisel bir değere karşılık bir biçim hissi oluşmaya başladıysa, imgenin dahası eş zamanlı olarak şeklin ele geçirilmesinin yakın olduğu düşünülebilir. Bazen ilk fark edilen sezgi yanıltıcı da olabilir ve arkası da gelmeyebilir. Bu hiç gelmeyeceği anlamına gelmez. Bazen öyle anlık işaretler hissedersiniz ya da bir işaret görürsünüz ki, bu işaret imgelenenin ele geçirilmesinde temel bir rol oynar. Hayal gücü güncel bilinçle, bilinç dışının derinliklerinde yani yaşam sınırlarının ötesinde dolaşabilir. Hayal gücünün bilinç dışının sınırlarında dolaşması bilinç dışına dalmasından daha iyidir. Eğer hayal gücü dalışta yeterince provalı değilse dalış dönüşsüz olabilir. İnsan yaratıcı tavrında; düşünce dünyasında öngörülme-ye karmaşık süreçler içinde aradığını bulabilir, yeni fikirler sentezleyebilir ve bu da yaratıcılığa sürpriz katkılar sunabilir. Bazen de bu süreç tersine de işleyebilir. Yani elinizde olmayan sebeplerle bir şeylere takılı kalırsınız. Bu sizin zaten oynayamadığınız anlamına gelmektedir ya da oynayamamanız demektir.

Modelajla yapılan bir diğer modelleme çalışması da anıtsal heykel çalışmalarıdır. Anıtsal çalışmalar genellikle önce maket, uygulama aşamasından sonra da modelaj üzerinden elde edilen modelle gerçekleştirilir. Tabii modellemesi yapılan eserin kalıplaması ve dökümüyle farklı bir malzemeye aktarılmasını hatırlatmaya gerek yok. Hatta yontuyla gerçekleştirilebilecek bir çalışmada bile kille modelleme yapılarak model prova edilir ve sonra yontuya geçirilir. Günümüzde kalıplama, kopyalamaya dayalı çok sayıda ürün, örneğin otomobilin bile orijinal tasarımı önce kille modellenir. Tabi ki yaratıcı zanaatkarlık gerektiren birçok tasarım ürünü içinde benzer modelleme şekilleri uygulanabilir.

Modelaj, sanat yaşamımızda özellikle yaratıcı çalışmalarda çok özeldir ve neredeyse yeri doldurulamaz. Bir hayali gerçekleştirme, dahası bir modeli bir hayali ele geçirme, kille modelleme, görme ve dokunma duyumuzu birlikte çalıştırır. Bir hayali gerçekleştirme, dahası bir imgeyi ele geçirme, kille modelleme, görme ve dokunma duyumuzu birlikte çalıştırır. Görme her zaman yanılsamayla iç içe olan bir duyumuz. Görmenin bu şekilde yanılsaması kolaylıkla fantezinin yön ve şekil değiştirmesini kolaylaştırır ki, bu da yaratıcılığı canlı tutar. Arayışlar ve buluşlar arasında duyusal dokunuşlarımız gerçeklik ilişkileri içinde eş zamanlı şekillenmelerin takibindedir. Şekillenmelerde anlık empatiler kurulur ve anlık kurulan empatiler anlamın bir tür konumlanmasına aracılık ederler. T. Lipps empati için “kendimden farklı bir nesnede nesneleşmemdir, nesneleşen şeyin his adını hak edip etmemesi önemli değildir. İşte bu nesnenin bana ilettiği varlığın tezahürüdür der” (Jung, 2019, 309). İki ve üç boyut arasında görmedeki yanılsama dokunma duyusuyla gerçeklik sınırlarında tutulur. Buna göre görme duyumuz fanteziyi hareketlendirirken, dokunma duyumuz onu gerçeklik sınırlarında tutar. Görmeye göre dokunma hafızamız bize gerçekliği daha iyi verir. Görme ışığa bağlıdır. Işık varsa görme vardır. Işık yoksa görme de yoktur. Ancak ışık olmadığında bile hem de daha gerçek boyutlarında nesneleri dokunma duyumuzla kavrayıp algılayabiliriz. İki ya da üç boyutlu, elle oynamaya olanak veren kil yüzeyler ve hacimler bir arada, bir hayalin anlık olarak belirlenmesinde kararlı-kararsız ilişkilerini sürdürürler. Ta ki, onları kararlı hale getirecek bir neden bulana kadar. İnsan gerçek üstü bir tasarıma ulaşabiliyorsa, bu ancak, kendisi hakkındaki bir transendental kavrayış içinde olanaklı hale gelebilir ki, Heidegger’e göre insan artık burada kendi varoluşunu bir özgürlük olarak tanır (Özlem, 2001, s. 130). Aslında bu yaratıcı süreçte tecrübe edilmiş işleyen ve hayali alıkoyan bazı tuzaklar da imgenin oluşmasında başat rol üstlenirler. Bu beyin fırtınası tecrübenin yeniden tecrübe edilmesi

gibi bir şeydir. Burada bir süreliğine çalışmaya ara verilmesinde fayda vardır.

Modelaj tek başına, tek yönlü bir sanat yapma süreci değildir. Aksine, bu yaratıcı tavır, kavramlarla, fikirlerle, olumlu-olumsuz, somut-soyut biçim ve imgelerle çok yönlü ilişkiler içindedir. Her özgün tavır bir anlamda başlangıcın ötesini düşünür, çünkü o pusulasız bir yola çıkıştır. Nietzsche'nin söylediği gibi, "uçurum tehlikesini göze almaktır" (Heidegger, 2008, 25). Çizim, modelaj, yontu, konstrüktif benzeri yaratıcı eylemler iki ya da üç boyutlu olarak imgenin, imge dünyasından bu dünyaya geçmesinin aracıdır. İnsanlar genelde bu yaratıcılığı tek yönlü bir teknikle sürdürme eğilimi gösterebilir de çok yönlü yaratıcılık fazla avantajlar sağlayabilir. Burada şu ayrımı yapmak önemli. Çok yönlü bir yaratıcılık içinde bilirsiniz ki, ancak tercih ettiğiniz ve odaklandığınız bir teknik, sizi daha çok yaratıcı kılabilir. Bu tarzınızın ve becerinizin karakteristik özgün halidir. Zaten bu durumu idrak edersiniz.

Modernlik geleneksel tüm değerleri ve sanat yapma şekillerini reddetmiş olmasına rağmen bazı öncü modern sanatçılar geleneksel modelajı bir yaratma tekniği olarak kullanmakta geri durmamışlardır. Tabi bu sanatçılar geleneksel bağını tamamen koparmış sanatçılar değildi. Gelenekten moderne, modern den günümüze modelaj tekniği heykelde ve diğer tasarımlarda ve heykel eğitiminde kesintisiz bir şekilde yaratıcı bir sanat yapma şekli olarak kullanıldı, kullanılmaya da devam ediyor. Ancak günümüzde bildiğimiz modelaj ve yontu yöntemini bir arada simüle eden yeni bir teknik geliştirildi. Yapay zeka ile desteklenen dijital modelleme tekniği ile bilgisayar ortamında sanal olarak, modelaj gibi modelleme yapmak mümkün hale geldi. Hatta bu dijital sistemin modelaja göre bazı pratik avantajları da var. Elinize göre, bilgisayar hayalinizdeki şekli hızlı bir şekilde şekillendirebilir, yine ekranda şekillenen modeli farklı şekillerle kombine edebilir, eğretileme ve geometrize

dönüşümleri fantastik olarak çok hızlı bir şekilde gerçekleştirebilirsiniz.

Tüm bu modelleme işleminde yarattığınız modeli de hiç el değmeden bilgisayar ekranı üzerinden bir ekranda 3D yazıcıyla gerçek bir modele dönüştürülebilirsiniz. Ayrıca CNC tezgahında da yontu gibi aşındırılmayla da simüle edilen eser gerçeğe dönüştürebilirsiniz. İşin aslına bakarsak, doğal modelleme şekliyle dijital modelleme şekli arasında bir benzerlik, bir paralellik görürüz. Dijital modelleme şekli insan aklına benzemektedir. Her iki aklın da ortak tarafı birer simülasyon ortamı olmalarıdır. Aralarındaki Temel fark ise dijital modelleme sistemini doğal aklın yaratmış olmasıdır. Hayal gücümüzle bir modeli nasıl simüle ediyor, o'nu nasıl nesneleştiriyorsak, benzer şekilde bir imgeyi de simüle edip nesneleştiriyoruz. Özünde her iki yaratıcılığı da insan yapıyor, ama bir farkla, insan bilgisayar ortamında modellediği şeyleri de gerçeklik deneyimleriyle yapıyor ve yaratılan değerlerinde ölçüsü insan oluyor. Dijital pratikler fanteziyi ne kadar olanaklı kılsalar da her fantezi gerçeklik bağlamında anlam kazanır. Bu durum ikili zekanın, karşılıklı etkileşimin yeni melez bir zekanın yaratılmasına öncülük edecek gibi görünüyor.

İki ya da üç boyutlu modellemede modelaj ile yontu nasıl iki ayrı teknikse, dijital modellemede de 3D yazıcı modelaj gibi CNC de yontu gibi bir modelleme şeklidir. Belki ileride canlıların inşaat şekli olan genetik inşaa ya da moleküler inşa modeli gelişir, bu da her iki modelleme-kalıplama-döküm'den farklı, işlemleri daha sade yeni jenerasyon bir modelleme şekli olur. Belki üçüncü bir modelleme şekli de bu olur.

Modelaj ile kilden yapılan heykellerin tarihi insanlık tarihi kadar geçmişe gider ve kille yapılan sanatın izleri en eski medeniyetlerin çoğunda da görülür. Bu antik eserler genellikle çanak çömlek ve heykelcikler gibi pratik ve sanatsal amaçlara

hizmet etti, ancak aynı zamanda insanların yaratıcı ruhunu da göstermelerine vesile oldu. Zamanla kil heykel teknikleri, çeşitli kültürlerin benzersiz uygulamaları ve geleneklerinden etkilenecek önemli dönüşümler geçirdi. Modern dönemde teknoloji ilerledikçe, kili heykel yapmak için kullanılan araçlar ve yöntemler de çeşitlenerek günümüze kadar gelişen çeşitli stil ve tekniklerin ortaya çıkmasına neden oldu.



Resim 1. A. Rodin, Cehennem Kapısı, Bronz, 1917(URL-1).

August Rodin, 19. yüzyılın sonları ile yirminci yüzyıl başları arasında izlenimcilerin ardından yaptığı yapıtlar ile modern heykelin en önemli temsilcilerindendir. Figüratif modelli yapıtlarında yarattığı ekspresif, dinamik formlar sayesinde geleneksel heykel sanatından modern heykele geçişin yönünü belirlemiştir. Geçmişin idealize edilmiş mitolojik heykelleri yerine dokulu doğal formları tercih eden Rodin, alçı, kil, bronz, pişmiş toprak, mermer vb. gibi malzemelerde radikal yeni bir bakış açısı yakalamıştır. Rodin çok verimli olmuş, çalışmaları da modern heykelde gelenekten kopuşun göstergeleri arasında yer almıştır.

Sanat yaşamı boyunca Rodin'i en üretken yapan Dekoratif Sanatlar Müzesi'nin sipariş ettiği Cehennem Kapısı olmuştur. Rodin, Cehennem Kapısı için yapmış olduğu figürlerin tamamı modelaj tekniğinde yapılmıştır. Cehennem Kapısı, Rodin'in 1880-1917 yılları arasında tamamladığı yüksek kabartma ve heykel tekniğiyle gerçekleştirmiştir. 635x400x94cm boyutlarında olan eser, temel olarak Dante'nin İlahi Komedya'sının en etkileyici bölümü olan Cehennem bölümünden esinlenilerek tasarlanmıştır. Rodin, müze siparişi üzerine tasarladığı kapının ilk halini üç yılda tamamlamıştır. Sanatçının yapmış olduğu heykellerin boyutlarının değiştirilmesi ve bir arada kurgulanmasıyla oluşan kapı üzerinde 180'den fazla figür yer almaktadır. Yapıtta başlıca Açgözlülük ve Şehvet, Umutsuzluk, Aşk Çemberi, Uyanış, Diz Çöken Faunesse, Ayakta Faunesse, Lanetli Kadın, Saint-Jean Baptiste'in Başı, Çıplak Kadın, Çıplak Erkek, Uçan Figür, Düşen Adam, Şehitlik, Meditasyon, Ağlayan Su Perisi, Denizkızı, Çömelen kadın, Oturan Yaşlı Adam ile birlikte kimlikleri belirsiz sıradan günahkârlar ele alınmıştır. Kapının üst bölümde yer alan 'Üç Gölge' heykeli, cehennemin girişinde duran kayıp ruhlardır. Bu ruhlar buraya girecek olanların 'umudu' arkalarında bırakmalarını işaret eder. Yapıt üzerinde dikkat çekici başka bir detay ise Düşen Adam'dır. Korkunç kaderinden kaçmaya çalışan bu figür tam cehennemin sınırını aşacak iken tekrar geriye düşmektedir.³

Müze sipariştten vazgeçmiş olmasına rağmen Dante'nin İlahi Komedyasından esinlendiği çalışmalarını yapmayı yine de sürdürmüştür. Rodin daha sonraki sanat yaşamında yaptığı figüratif çalışmalarının çoğunu Cehennem Kapısı için yapmış olduğu figürlerden türetmiştir. Bunların en ünlüleri Düşünen Adam, Üç Gölge, Öpüşme, Ugolino Ve Çocukları'dır. Bu

³ Ufuk Güneş Taşkın, 21 Aralık 2021, Rodin ve Dante'nin Cehennemine Açılan Kapı, <https://zorbatv.com/sanat/gorsel-sanatlar/rodin-ve-dantenin-cehennemine-acilan-kapi>

eserlerde bir başınlık, yabancılaşma, umutsuzluk ve ölüm öne çıkan en dramatik temalardır. Eserindeki figürler rastgele seçilmemiştir, aksine eserlerin her biri farklı bir anlama ve öyküye sahiptir.

Rodin'den sonra modelaj üzerinden sanat arayışlarını sürdüren diğer bir modern sanatçı Alberto Giacometti'dir. Modern sanatta soyutlamacı arayışlarla gündemde olan biçim parçalanışının yansımalarının insanda görüldüğü figüratif heykeller Giacometti'yi gündeme taşımıştır. Özellikle Kardeşi Diego'yu model alıp yaptığı büstleri ile boşlukta yok olmanın eşiğinde bir başına çubuk gibi figürleri savaş dönemi ve savaş sonrası modern insanın dramını vurgular şekildedir. Rodin'de olduğu gibi Giacometti'de de psikolojik unsurları dışa vurmasında heykellerini kille oluşturmuş ve alçı ve bronzla dönüştürmüştür. Figüratif heykelleri insan formunun ve varoluşun doğasına dair derin bir sorgulama içerir.



A.Giacometti, Büst, Bronz, 1954.

Büst eseri, Giacometti'nin insan figürünün tüm temsilleri arasında belki de en ilgi çekici, duygusal ve etkili olanıdır. Abartılı sert bir profil ve keskin ön görünüm, kardeşinin iki radikal farklı görünümüyle insan varoluşunda kopukluk ve yalnızlık duygusunu en etkili hissettiren çalışma olarak, modern

sanatın içinde yerini almış bir eserdir. Giacometti'nin bu dönemde yapmış olduğu figüratif heykelleri her zaman varoluşçulukla ilişkilendirilir, çünkü evrende yalnız olan da insan, kendi kaderiyle yüzleşen de insandır. Onun sayesinde Alberto Giacometti, bir adamın başını gördüğü gibi tasvir etme işini hiçbir sınırlama olmaksızın gerçekleştirebildi. Giacometti, yapıtını yaşamdan ve anıdan dönüşümlü olarak biçimlendirirken, modeliyle öylesine bir yakınlık kurmuştu ki, bu model, bazen kendi isteği dışında, tükenmez kaleminin altında, parmaklarının arasında tekrar tekrar beliriyor, bazen de kendi yüz hatlarıyla bütünleşiyordu.⁴

İki savaşın; yıkımın sonunda dikkati insana çeken Giacometti, bilinen bir suretten onun içinde görünmeyen duyguları dışa vuruyor. Yıkımın insan ruhunda yarattığı tahribattan varoluşunu zorlayan diriliği yine de umudun imgesi durumunda. Sorunu, soru haline dönüştürmek ve ona biçimini vermek. Bir ideye bağlı olduğu izlenimin canlılığını iletme, beklemektir, belleğin ve duyuların ötesine geçmektir. Bunun için, hala ideler arasında ilişkilerin olması gerekir, örneğin sıcaklığın ateşle bağıntılı olması gibi (Deleuze, 2016, 139).

Ünlü İngiliz heykeltıraş Tony Cragg, yenilikçi ve özgün bir heykel dili yaratmak için doğal ve insan yapımı dünya arasındaki karmaşık ilişkilerin sınırlarında geziniyor. Materyalist nesnelci tavrıyla sanatçı, malzemenin dış görünümlerine yol açan içyapılarıyla ilgileniyor. Doğada bulunan makro ve mikro yapıların yanı sıra endüstriyel malzemeler ve süreçlerle etkileşimlerinden yeni malzemelerin biçimsel olanaklarını araştırıyor ve genişletiyor.

Cragg, ilk çalışmalarında bulunan nesnelerden oluşan özgün kompozisyonlar yarattı ve daha sonra aynı katmanlama

⁴ Diego'nun Büstü, <https://www.fondation-giacometti.fr/en/database/163466/bust-of-diego>

prensiplerini ince ahşap katmanlarına uygulayarak dalgali organik yapılar oluřturdu. Bu alıřmalar, doęada mineral paracıklarının tortulařmasıyla tabakalar oluřturması veya rüzgar ve su kuvvetleriyle kayaların ařınması gibi doęal jeolojik biimlerini anımsatır. Cragg'ın üő üőe binen katmanları ve karmařık formları sıklıkla soyutlanmış yüzler veya insan bařının silüetini andıran figüratif ifadelere benzedi.



Resim 3. Tony Cragg, Ahşap, 2010.

İnsan ve makine tarafından mükemmel bir şekilde manipüle edilmiş ahşap, metal ve tař bükülmeleri – doęal řartların biimlendirmelerine olabildięince yakın ve figüratif ideallerden olabildięince uzak bir tarzda. Organik ve yapay unsurların her kıvrımını ve dönüşümü gelişmiş yontu teknikleriyle gerçekleřtirmek artık olaęan bir hal aldı. Cragg de yalnızca elle kavranması ve gerçekleřtirilmesi zor eserler üretmenin bir yolu olarak yeni teknolojileri benimsedi. Sanatı yeni teknolojilerin kullanılmasına oldukça sıcak bakıyor ve “yeni teknolojinin ok faydalı olduęu bir řey ve birok heykeltırař onu řeyleri büyötmek için kullanıyor. Geleneksel bir řeyi büyötmeye yöntemi ok zor ve zaman alıcıdır; günler ve haftalar alır. řimdi birinin gelip işi taraması ve oradan bir model üzerinde alıřması

nispeten kolaydır. O zaman bile bu sadece bir başlangıçtır ve işi olduğu gibi kabul etmiyorum ve oradan çalışmaya devam ediyorum. Bir büyütme yaptığım anda onunla çalışırım, keserim, değiştiririm ve sadece parçaları kullanarak değiştiririm” diyor.⁵

Çoğumuz artık heykelin doğayı kopyalamakla ilgili olmadığını fark ediyoruz; özünde, madde ve maddesel formun bizi nasıl etkilediğiyle ilgilidir. Ve bunun üzerimizde muazzam bir etkisi var, çünkü kafamızdaki her şey duyuşal dünyadan gelmekte. Zihnimizde olan tüm terimler zihnimizdeki görüntüler dış dünyaya bakma deneyimimizden gelir.

Hızlı prototiplemenin bir biçimiyle yapılmış gibi görünseler de, heykeller bunun için çok büyük. Hepsi, ya kendi stüdyosu ya da kiraladığı zanaatkarlardan oluşan bir ekip tarafından doğrudan oyma veya döküm yoluyla yapılmış. Bitişin ölçeği ve mükemmelliği göz önüne alındığında oldukça şaşırtıcı bir şey ve beni Cragg'ın bitmiş forma nasıl ulaştığını düşünmeye sevk etti. Lisson Gallery'nin küratörü Greg Hilty'ye göre, sanatçı son forma ulaşmak için biraz bilgisayar modellemesi kullanıyor, ancak çoğunlukla eski moda çizimlere ve zanaatkarlığa güveniyor.⁶ Bu tür nesneler doğal ve yapay arasında bir tür orta yol işgal eder; biçimleri dünyada bulunur, ancak biz onları sanat eseriymiş gibi takdir etmekte özgürüz.

5. SONUÇ

Üç boyutlu bir modelleme şekli olan modelajın özellikle heykel sanatında değişmez bir yeri var. Yaratıcı çalışmalarda modelaj fantastik ve biçimsel düşünmenin klasik bir yolu. Modelajın sanat yapmadaki bu rolü yaratıcı bir modelaj eğitimini

⁵ Curator, Archived Interviews, 2016, <https://curator.site/interviews/2016/9/6/tony-cragg>

⁶ Tony Cragg Profilde, by Glenn Adamson, 17 Nisan 2010.
<https://www.barnebys.fr/blog/tony-cragg-le-neo-naturaliste>

zorunlu kılıyor. Modelaj, ünümüz için sanatla zanaatı – mühendisliği birleştirip analitik düşünmenin bir şekli oluyor.

Kilde katı formlar inşa etmek, genellikle bir amaca ulaşma aracı olarak görülen ve kendi başına bir amaç olarak görülmeyen bir tekniktir. Modelaj görsel olarak biçimsel olması yanında dokunsaldır da. Bu özelliğiyle izleyicileri sanatçının nasıl hissettirdiğini merak etmeye ve nasıl görüldüğünü düşünmeye teşvik eder. Günümüz dijital teknoloji ve yapay zeka çağında, dokunma ve görme arasındaki bağlantıya yeniden odaklanmak önemli.

Modelaj bir rahim gibi, ellerimizde bir şeyle yaratmanın heyecanı ve mutluluğudur. Yaratılan ve ele geçen bir değer, öznel dünyamızı nesne dünyamızda tekrar özneleştiren bir tutumu gösterir. Modellemenin simüle edilebilirliği, şimdilik tek yönlü bir yaratmadır ve nesneleştirmeyi kolaylaştıran tarafıdır.

Ellerinizde bir şey yaparsanız, çizgideki, hacimdeki, yüzeydeki, silüetteki her değişiklik size farklı bir düşünce veya duyguyu verir. Birkaç hamleden sonra, fantezinizle bilinmeyen bir yerlerde olursunuz! Malzemeyi ellerimle değiştirdiğimde malzemenin kendisi fikrimi değiştirir. Bazen malzemenin, bazen de fantezinin, sezgiyle son sözü söylediği bir diyalogdur, modelaj!

KAYNAKÇA

- Deleuze, G. (2016). Amprizm ve Öznellik, çev: Ece Hahum, Norgunk yayınları, İstanbul,
- Foucault, M. (2013) Bu Bir Pipo Değildir, Çev: Selahattin Hilav, İstanbul.
- Gray, J. ve Diğerleri (2008) Heidegger –Sadeliğin İhtişamı, Çev: Ahmet Aydoğan, Say Yayınları, İstanbul.
- Jung, C. G. (2019). Psikolojide Tipler, Çev: Nur Nirven, Pinhan Yayıncılık, İstanbul.
- Özlem, D. (2001). Günümüzde Felsefe Disiplinleri, İnkılap Kitabevi, İstanbul.
- Quikley, T.R., (2008) Heidegger- Sanat Eserinin Kökeni, Çev: M. Sırrı Erer, Say Yayınları, İstanbul.
- Schiller, F. (2001) İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup, Çev: Gürsel Aytac, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

İNTERNET KAYNAKÇA

- Adamson, Glenn. Tony Cragg Profilde, 17 Nisan 2010. Erişim: 21.02.2025. <https://www.barnebys.fr/blog/tony-cragg-le-neo-naturaliste>
- Curator, Archived Interviews 2016. Erişim: 28.02.2025. <https://curator.site/interviews/2016/9/6/tony-cragg>
- Diego'nun Büstü, Erişim: 28.02.2025. <https://www.fondation-giacometti.fr/en/database/163466/bust-of-diego>
- Taşkın, Ufuk Güneş, 2021. Rodin ve Dante'nin Cehennemine Açılan Kapı. Erişim: 09.03.2025. <https://zorbatv.com/sanat/gorsel-sanatlar/rodin-ve-dantenin-cehennemine-acilan-kapi>

Resim 1. August Rodin, Cehennem kapısı. Erişim: 25.02.2025.
<https://wannart.com/icerik/11209-rodinin-not-defteri-cehennem-kapilari>

Resim 2. Alberto Giacometti, Büst. Erişim: 25.02.2025.
<https://www.cnstatue.com/it/le-12-sculpture-in-bronzo-di-artisti-famosi-pi%C3%B9-costose-in-vendita.html>

Resim 3. Tony Cragg, İsimsiz, Ahşap: Erişim: 25.02.2025.
<https://glasstire.com/2011/11/06/tony-cragg-seeing-things-at-the-nasher-sculpture-center/>

WANG TIANDE’NİN SANATINDA ZAMANIN İKİ UCU¹

Ayşe EKİCİ²

Evren KARAYEL GÖKKAYA³

1. GİRİŞ

Eserlerinde zamanın katmanlarını araştırarak geçmiş ile bugün arasındaki dinamik ilişkiyi görünür kılan Wang Tiande, geleneksel Çin sanatını çağdaş tekniklerle yeniden yorumlayan yenilikçi bir sanatçıdır. Antik Çin sanatına duyduğu derin ilgi, koleksiyonerlik pratiğiyle pekişirken, tütsü yanıklarıyla oluşturduğu boşluklar aracılığıyla görsel bir süreklilik ve belirsizlik alanı yaratır. Çin sanatında köklü bir geçmişe sahip olan mürekkep resmi ve kaligrafisi, yalnızca teknik ifade biçimleri değil, aynı zamanda felsefi ve kültürel birer aktarım alanı olarak değerlendirilir. Wang Tiande’nin eserleri de hem görsel hem de düşünsel anlamda bu geleneği sürdürmektedir.

Bu çalışma, Wang Tiande’nin sanat pratiğini tarihsel referanslar ve teknik yenilikler bağlamında ele alarak, gelenek ve güncel sanat arasında kurulan diyalogu incelemeyi amaçlamaktadır. Sanatçının, geleneksel mürekkep resmi ve kaligrafisi anlayışını nasıl dönüştürdüğü, koleksiyonerlik pratiğinin yaratım sürecine etkisi ve sanatında boşluk kavramını nasıl ele

¹ Bu çalışma, “Uzak Doğu ve Avrupa Sanatlarında Manzara Resmi Anlayışlarının Karşılaştırılması Temelinde Doğa Temsiline Güncel Bakış” başlıklı ve 10607818 tez no’lu sanatta yeterlik tezinin bir bölümünden yararlanılarak oluşturulmuştur.

² Arş. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, ayseekici@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8171-2111.

³ Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, karayeleven@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8450-7914.

aldığı gibi sorulara yanıt arayan bu çalışmanın odak noktalarından biri de Wang Tiande'nin eserlerinde zamanı ve mekânı nasıl yeniden yapılandırıdır.

1.1. Sanatçı ve Akademisyen Kimliğiyle Wang Tiande

Wang Tiande, geleneksel Çin sanatı ile çağdaş ifade biçimlerini birleştiren, özgün yanık izleri tekniğiyle ve çok katmanlı kompozisyonlarıyla bilinen yenilikçi bir sanatçı ve akademisyendir. 1960 yılında Şanghay'da dünyaya gelen Tiande, 1981'de Şanghay Sanat Koleji'nden, 1988'de ise günümüzde Çin Sanat Akademisi olarak bilinen Zhejiang Güzel Sanatlar Akademisi'nin Geleneksel Çin Resmi Bölümü'nden mezun olmuştur. 2010 yılında aynı akademiden kaligrafi alanında doktora derecesini almıştır. Halihazırda Şanghay'daki Fudan Üniversitesi'nde profesör olarak görev yapmaktadır.

Sanatçı, uluslararası alanda tanınırlık kazanmaya, 1998 yılında Gao Minglu'nun küratörlüğünü yaptığı gezici sergi “Inside Out: New Chinese Art” kapsamında sergilenen “Ink Banquet” adlı eseriyle adım atmıştır. 2003 yılında, Hong Kong'da “Wang Tiande: Ink for the 21st Century” adlı ilk kişisel sergisini açmış olup o günden bu yana uluslararası çapta kişisel sergiler düzenlemeye devam etmektedir. Eserleri, British Museum, Metropolitan Museum of Art, Brooklyn Museum gibi çok sayıda ünlü müze ve galerinin koleksiyonunda yer almaktadır (Wang Tiande, t.y.).

Geleneksel Çin sanatı hakkında son derece bilgili olan Tiande, eserlerinde güncel olasılıkların peşine düşerken geçmişin mirasından yararlanmayı düstur edinmiştir. Geleneği, yaratıcılığı sınırlayan bir yapı olarak görmekten ziyade, her zaman beslenilebilecek bir kaynak olarak görür. Anlık bir rastlantıdan ilham alarak geliştirdiği kendine has tekniği, geçmiş ile bugün arasında kurduğu köprünün temel taşlarını oluşturmuştur.

1.2. Mürekkepten Küle: Wang Tiande'nin Rastlantıdan Doğan Özgün Tekniği ve Boşluk Estetiği

Rastlantılar, kimi zaman sanatçılar için yeni ifade biçimlerine kapı aralayan ilham kaynakları olabilmektedir. Sürrealistlerin otomatizminden John Cage'in belirsizlik, şans ve rastlantısallık üzerine kurulu müzik anlayışına kadar pek çok sanat pratiğinde tesadüf, yaratıcı sürecin ayrılmaz bir parçası olmuştur.

Tiande'nin geleneksel Çin resmiyle güncel sanat arasında köprü kuran özgün tekniği de 2002 yılında bir tesadüf sonucu ortaya çıkar: Paris'te yaşadığı dönemde bir gün atölyesinde çalışırken zeminde serili olan kâğıdın üzerine yanlışlıkla sigarasının külü düşer ve küçük kıvılcımların kâğıtta oluşturduğu delikler sanatçının yeni bir teknik geliştirmesine ilham verir. Tiande, o anı şu sözlerle anlatır: “İçimden, ‘aman Tanrım’ dedim. ‘Tanrı bana bir fırsat verdi!’ O andan itibaren, bir sonraki eserimde ne yaratmam gerektiğini biliyordum” (Christie's, 2016a). Bu anlık tesadüfi esinle gelişen ve “Hou Shan” adını verdiği serisinin yaratım sürecini ise şöyle ifade eder:

İlk adım, alt katmandan başlar; bu, orijinal mürekkep resmidir. İkinci katman, ilk katmanın kurşun kalemle yapılan çizimidir. Daha sonra, tütsüyle yakılarak işlenir. Son olarak, bu alt katmandaki eser, tütsüyle yanık izleri taşıyan üst katmanla üst üste getirilerek mekânsal olarak uyumsuz bir etki oluşturur. Sonunda bu iki katman, alışılmış estetik algımızı değiştiren bir görsel etki yaratır. Üst katmandaki oyuk boşluklardan arka plandaki mürekkep resmini görebilirsiniz. Aslında, aynı felsefe hayatımız için de geçerlidir. Bazen kendinizi ifade etmek, bazen ise dağların, ağaçların arkasına gizlenmek istersiniz. (Christie's, 2016a)

Şekil 1’de xuan kağıdında bilinçli yanıklar oluşturma aşaması görülür. Sanatçı burada yanan tütsüyü adeta fırça gibi kullanarak lekeler yerine boşluklar yaratır.



Şekil 1. Tüs ile yanık izleri oluşturma aşaması (Christie’s, 2016b).

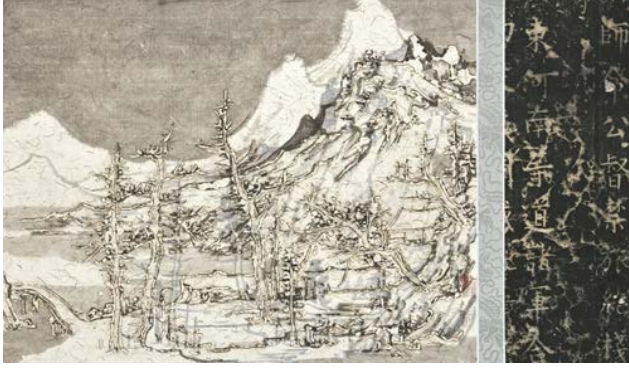
Şekil 2’de ise bu teknikle oluşturulmuş “Sınırdı” adlı eserden bir detay görülür. Tiande, burada bir nevi “boşluk” estetiğinden yararlanmaktadır. Uzak Doğu sanatında boşluk hem biçimsel hem de düşünsel anlamda son derece önemli bir unsurdur. Özellikle Taoculuk olmak üzere Konfüçyüsçülük ve Zen Budizm gibi Uzak Doğu’da yaygın olan düşünce/inanç sistemlerinde boşluk, yokluk değil; aksine anlam taşıyan bir varlıktır. Evrenin özü ve dengenin kaynağı olarak görülür. Dolayısıyla, bu eserlerde de boşluğun yalnızca görsel bir ifade biçimi değil; kayıp zaman, hafıza, geçmişin izleri, yok oluş ve yeniden doğuş gibi metaforik anlamlar barındıran bir estetik unsur olarak kullanıldığını söylemek yanlış olmaz (Li, 2024).



Şekil 2. Wang Tiande, Sınırdaki (detay), 2019. Xuan kâğıdı üzerine mürekkep, yanık izleri ve frotaj, 37,5 x 65 cm (Tiande, 2019).

Geleneksel Çin manzara resmi *shan shui*⁴, dağ ve su olarak iki kutbu temsil eder. Bu kutuplar arasındaki sert karşıtlık; sis, duman, bulut ve görünmeyen esin kaynakları gibi boşluk unsurlarıyla kırılarak uyuma ve dengeye ulaşılır (Cheng, 2006: 51-73). Tiande'nin tütsü yanıklarıyla oluşturduğu boşluklar da zamanın iki kutbu olan geçmiş ve bugün arasındaki karşıtlıkları kırarak bir uyum ve denge alanı yaratır; farklı zaman katmanlarını birleştirerek bütüncül bir ahenk sunar. Üst katmandaki yanmış deliklerden, altta yatan resmin kısmi bir netlikle, belli belirsiz görünüyor oluşu *shan shui*lerin karakteristik ruhani havasını da çağrıştırır (Yang, 2023: 364) (Şekil 3).

⁴ “Shan shui” Türkçede “dağ-su” anlamına gelir ve Uzak Doğu’da manzara resminin karşılığıdır.” (İnankur, 1997: 1172).



Şekil 3. Wang Tiande, Sınırdaki, 2019, Xuan kâğıdı üzerine mürekkep, yanık izleri ve frotaj, 37.5 x 65 cm.

2. WANG TIANDE’NİN ESERLERİNDE GELENEĞİN GÜNCEL YORUMU

Wang Tiande, Uzak Doğu’nun köklü sanat geleneklerini yalnızca geçmişin bir mirası olarak değil, günümüz sanatına yön veren canlı bir kaynak olarak görmektedir. Bu bakış açısıyla, 2013 yılında koleksiyonerliğe adım atması, sanat pratiğinde önemli bir kırılma noktası olmuştur. Müzayedelerden topladığı antik Çin kaligrafları, mürekkep resimleri ve taş tabletler, yaratıcı sürecine yön vermektedir. Koleksiyonerlik serüveni, 2013 yılında bir arkadaşının evinde Dong Qichang’a (1555-1636) ait küçük kaligrafi albüm yapraklarını görmesiyle başlar. Antik kaligrafi sanatı ve mürekkep resimleriyle bağlantılı eserler yaratmanın ilginç olabileceği fikri o gün zihninde şekillenir ve Aralık 2013’te Şanghay’da bir müzayedeye katılarak Zhang Zhao’ya (1691-1745) ait bir çift kaligrafi dizisini satın aldıktan sonra koleksiyonerlik, hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelir (De La Guerrande, 2025). Tiande’nin koleksiyonculuk pratiği, yalnızca bir biriktirme süreci değildir. Bir bakıma sanat tarihini yeniden keşfetmekte ve koleksiyonu sanatının bir parçası haline getirerek geçmişin izlerini bugüne taşımaktadır.

Örneğin, “Hafif Kar Yağışı Altında Yazıt Okuma” adlı eseri (Şekil 4), geleneksel Çin manzara resmi ustalarından izler taşır. Kış manzarası teması, Tang Dönemi şair ve ressamı Wang Wei’ye (701-761) kadar götürülebilirken, yazıt okuma motifi ise Erken Qing Dönemi’ne dayanmaktadır. Dinamik dağ formları, Tang Dönemi şair ve ressamı Wang Wei’den etkiler taşıyan Wang Yuanqi’yi (1642-1715) anımsatsa da Tiande, bu dinamik formları Kuzey Song Dönemi’nin anıtsal manzara geleneğini çağrıştıran bir biçimde konumlandırır. Anıtsal manzaralar, doğanın ihtişamını ve ruhani boyutunu vurgulayan büyük ölçekli manzara resimleridir (Sturman, 1995: 43). Li Cheng (919–967), Fan Kuan (y. 960-1030) ve Guo Xi (1020-1090) gibi ustalar tarafından geliştirilen bu tarz; dikey kompozisyonlar, detaylı fırça teknikleri ve Taocu estetik anlayışın yansıtılmasıyla öne çıkar (Law, 2011: 372).

Bu eserin her bir paneli, bağımsız ve dikey bir kompozisyon olarak ele alınırsa, Li Cheng’in kış manzaralarının yankılarını görmek mümkündür. Wang Tiande ise ilham kaynağı olarak doğrudan Huang Gongwang’a (1269-1354) (Şekil 5) atıfta bulunmaktadır (Wang Tiande: Reading the Stele in Light Snow, 2019). Yuan Hanedanı Dönemi’nde yaşamış ve “Dört Büyük Yuan Ustası” arasında yer alan Huang Gongwang’ın eserlerinde, tüm shan shuilerde olduğu gibi doğayı birebir taklit etmek yerine onun özünü ve ruhunu yansıtmaya yönelik bir estetik anlayış görülür. Tiande de 21. yüzyılda bu anlayışı özgün yorumuyla devam ettirmektedir.

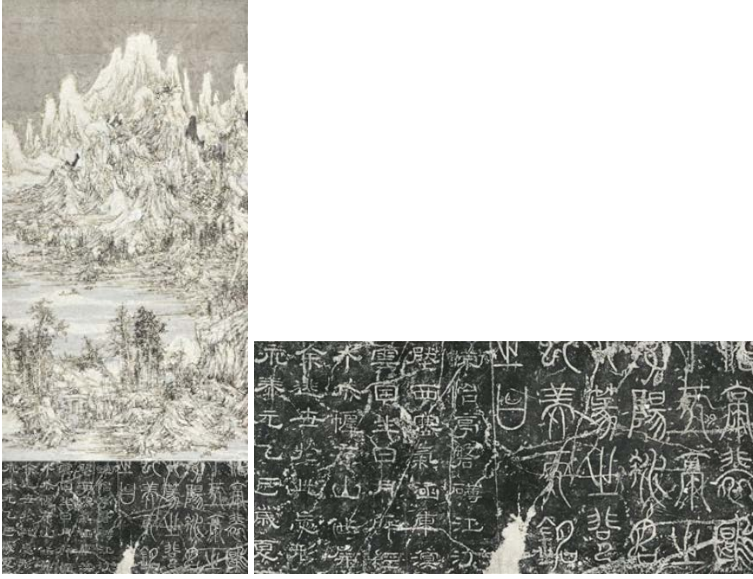


Şekil 4. Wang Tiande, Hafif Kar Yağışı Altında Yazıt Okuma, 2019. Xuan kâğıdı üzerine mürekkep, kaligrafi ve yanık izleri, 166 x 49,5 cm (en soldaki panel), 166 x 80 cm (diğer panellerin her biri) (Tiande, 2019)



Şekil 5. Huang Gongwang. Ani Kar Yağışından Sonra Açılan Manzara, y. 1340. Mürekkep yıkama, 29,7 cm x 104,6 cm, Saray Müzesi, Pekin (Gongwang, y. 1340).

Tiande, köklü geçmişiyle bağlantılar kurarken Çin'in bir diğer önemli mirası olan kaligrafiden de beslenir. Çin'de resim ve kaligrafinin birbirini tamamlayan iki disiplin olduğu bilinir (Qiangong, 2018: 15). Hatta resim, kaligrafi ve şiirin sanat eserlerindeki uyumlu birlikteliği “üç mükemmellik” kavramıyla ifade edilir (Pang, 2013). Tiande, 2013'ten itibaren kendi koleksiyonunda bulunan ünlü antik taş tabletlerin (stellerin) frotaj baskılarını eserlerine dahil etmektedir (Yang, 2023: 367) (Şekil 6). Geleneksel Çin manzara resimleri üzerine yanık izleriyle oluşturduğu katmanlı kompozisyonlara eklenen bu antik kaligrafik izler, geçmişin somut dokusunu bugünün sanatıyla bütünleştirirken zamanlararası etkileşimi derinleştirir.



Şekil 6. Wang Tiande, Bankın Karşısında Nehir Boyunca Yürüyüş, 2019. Xuan kâğıdı üzerinde mürekkep, yanık izleri ve frotaj, 231,5 x 99,5 cm, (Sağda detay) (Tiande, 2019).

3. SONUÇ

Wang Tiande, geleneksel Çin sanatını güncel bakış açısıyla ele alarak geçmiş ile bugün arasında diyalog kuran yenilikçi bir sanatçıdır. Mürekkep resmi ve kaligrafi gibi köklü sanat formlarını, yalnızca teknik ve estetik bir miras olarak değil; sürekli dönüşen ve yeniden yorumlanmaya açık bir yaratıcı alan olarak ele alır. Sanat pratiğinde kullandığı yanık izleri, boşluk estetiği ve katmanlı kompozisyonlar, zamanın geçiciliği ile sürekliliğini aynı anda hissettiren güçlü metaforlar sunar.

Tiande'nin eserleri, geleneksel sanatın durağan bir miras olmadığını, aksine her dönemin sanatçısı tarafından yeniden şekillendirilen, yaşayan bir bellek alanı olduğunu ortaya koyar. Koleksiyonerlik pratiği sayesinde, antik kaligrafi albümleri, taş

tabletler ve mürekkep resimleriyle kurduğu ilişki, sanatının tarihsel ve kavramsal derinliğini daha da pekiştirir. Böylece eserleri, yalnızca kişisel bir estetik arayışın ürünü değil, aynı zamanda kültürel hafızayı geleceğe taşıyan bir köprü işlevi görür. Böylelikle izleyiciyi de zamanın katmanlarını düşünmeye ve sanatın dönüşen doğasını yeniden değerlendirmeye davet eder.

Tiande'nin yaklaşımı, sanatçıların geçmişi düşünme biçimlerini yeniden şekillendirerek kendi kültürel geçmişleriyle ilişki kurarken özgün bir dil geliştirmeleri konusunda ilham vericidir. Yaratıcı keşif ve tesadüf üzerine kurduğu pratik, katı kurallar ve yöntemlere dayanmadan yeni ifade biçimleri arayışında sanatçılara yeni yollar açar.

KAYNAKÇA

- Cheng, F. (2006). Boşluk ve Doluluk: Çin Resim Sanatının Anlatım Biçimi. Kaya Özsevgin (çev.). İmge Kitabevi: Ankara.
- Christie's. (2016a, Ekim 4). Wang Tiande: 'There is no concept as finished' [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3CqGSjLTdEo&t=3s> adresinden erişildi.
- Christie's. (2016b, Ekim 4). Tütsü ile yanık izleri oluşturma aşaması. [Ekran Görüntüsü]. Wang Tiande: 'There is no concept as finished' [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3CqGSjLTdEo&t=3s> adresinden erişildi.
- De La Guerrande, X. (2025). Wang Tiande: Transforming art by collecting. Orientations Magazine. <https://www.orientations.com.hk/highlights/wang-tiande-transforming-art-by-collecting> adresinden erişildi.
- Gongwang, H. (y. 1340). Ani Kar Yağışından Sonra Açılan Manzara [Resim]. Saray Müzesi, Pekin. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Huang_Gongwang_Clearing_After_Sudden_Snow._ca._1340._104,6_cm_long.Palace_Museum,_Beijing.jpg adresinden erişildi.
- İnankur, Z. (1997). Manzara. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (C 2, 1170-1172). A. Gevgilili, D. Hasan ve B. Özer (ed.). YEM Yayın: İstanbul.
- Law, S. S. (2011). "Being in traditional Chinese landscape painting". *Journal of Intercultural Studies*, 32 (4), 369-382. <https://doi.org/10.1080/07256868.2011.584615>
- Li, Z. (2024). Thereafter: Wang Tiande's Latest Art Exhibition and Changes in the Discourse of Chinese Ink Painting Over the Past 30 Years. Central Academy of Fine Arts.

<https://www.cafa.com.cn/en/news/details/8332570>
adresinden erişildi.

Pang, M. A. (2013). Three Perfections: Poetry, Calligraphy and Painting in Chinese Art. NGV. <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/three-perfections-poetry-calligraphy-and-painting-in-chinese-art/> adresinden erişildi.

Qiangong, L. (2018). Çin Sanatı. Özlem Karadağ (çev.). Kaynak Yayınları: Ankara.

Sturman, P. C. (1995). “The Donkey Rider as Icon: Li Cheng and Early Chinese Landscape Painting”. *Artibus Asiae*, 55(1/2), 43-97. <https://doi.org/10.2307/3249762>

Tiande, W. (2019). Bankın Karşısında Nehir Boyunca Yürüyüş, [Resim]. <https://www.inkstudio.com.cn/exhibitions/37/works/artworks-3801-wang-tiande-walking-along-the-river-across-the-bank-2019> adresinden erişildi.

Tiande, W. (2019). Hafif Kar Yağışı Altında Yazıt Okuma, [Resim]. <https://www.inkstudio.com.cn/exhibitions/37/works/artworks-3799-wang-tiande-reading-the-stele-in-light-snow-2019/> adresinden erişildi.

Tiande, W. (2019). Sınırdaki [Resim]. <https://www.inkstudio.com.cn/exhibitions/37/works/artworks-3802-wang-tiande-on-the-frontier-2019/> adresinden erişildi.

Wang Tiande: Reading the stele in light snow (2019). Ink Studio. <https://www.inkstudio.com.cn/exhibitions/37/works/artworks-3799-wang-tiande-reading-the-stele-in-light-snow-2019/> adresinden erişildi.

- Wang Tiande. (t.y.). Alisan Fine Arts.
<https://www.alisan.com.hk/en/artist-detail?id=10>
adresinden erişildi.
- Yang, Q. (2023). “Contemporary Chinese landscape paintings: Genealogies of form”. *Journal of Visual Art Practice*, 22 (4), 347-371.
<https://doi.org/10.1080/14702029.2023.2264076>

PLASTİK SANATLAR KONULARI

yaz
yayınları

YAZ Yayınları

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3

İscehisar / AFYONKARAHİSAR

Tel : (0 531) 880 92 99

yazyayinlari@gmail.com • www.yazyayinlari.com