

SANATTA YANILSAMALAR ve HAKİKAT ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Kürşat ALBAYRAK ¹

Kürşat SAVAŞ ²

Özet

Hakikat kavramı felsefi anlamda düşünceyle nesnesi arasındaki uygunluk veya düşüncenin gerçekle uyuşmasıdır. Gerçek ise somut ve nesnel olarak var olan anlamındadır. Sanatsal eserlerde gördüklerimizden çıkardığımız ve inandığımız anlamların hakikat ve gerçeklikle ilişkisi nedir? Bir yandan var olanı, daha merak edilen bir olgu haline getiren metaforlar, bir yandan sanatta gösterilen imgelerin hakikat ile olan ilişkisini hiçe sayarak her şeyi rastlantısal sebeplere dayandıran pozitivizm önümüzde durmaktadır. Pozitivizm ve simülasyon kavramlarının etkisi, insanlar arasındaki iletişimi simülatif bir ortama çekmiş ve yüz yüze olan iletişimi zayıflatmıştır. Günümüzde sanatsal çalışmalarda ifade edilen eserlerin “hakikatin sadece bir temsili” olduğunun unutulması, yanılsamaların gerçek olarak algılanması, bizleri adeta simülatif bir yaşam formuna sokmuştur. Bu makalenin amacı somutlaştırılmış simülasyonların gerçeğin yerini almasının ne derece doğru olduğunun, insanın makineleşmeye indirgenip indirgenemeyeceğinin gerçeklik ve hakikat ilkesi çerçevesinde saptanmasına yardımcı olmaktır. Bu nedenle görme eylemi, hakikat ve simülasyon gibi kavramlara değinerek yanılsamalar ve gerçeklik üzerine değerlendirmeler yapılmaya çalışılmıştır. Candaş Şişman ve Camilo Matiz’den örnekler verilerek yanılsamaların sanattaki izleri yakalanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler; Gerçek – Hakikat–Metafor- Pozitivizm-Simülasyon

AN EVALUATION ON ILLUSIONS AND TRUTH IN ART

Abstract

The concept of truth is the correspondence between the thought and its object in a philosophical sense, or the agreement of the thought with the reality. Real means that which exists concretely and objectively. What is the relationship of the meanings we deduce and believe from what we see in artistic works with truth and reality? On the one hand, metaphors that make the existing a more curious phenomenon, on the other hand, positivism that bases everything on random causes by ignoring the relationship of the images shown in art with the truth stand before us. The effect of positivism and simulation concepts has drawn communication between people to a simulative environment and weakened face-to-face communication. Today, forgetting that the works expressed in artistic works are "only a representation of the truth" and perceiving illusions as real has put us in a simulative life form. The aim of this article is to help determine to what extent embodied simulations take the place of reality, and whether human beings can be reduced to mechanization within the framework of reality and truth principle. For this reason, it has been tried to make evaluations on illusions and reality by referring to concepts such as the act of seeing, truth and simulation. The traces of illusions in art were tried to be caught by giving examples from Candaş Şişman and Camilo Matiz.

Keywords; Reality – Truth – Metaphor – Positivism-Simulation

¹ Dr. Öğr. Üyesi ERÜ G.S.F. Resim Bölümü

² Öğr. Gör. ERÜ .G.S.F. Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

GİRİŞ (INTRODUCTION)

Gerçek ve Hakikat nedir? “Gerçeklik, var olanın özelliğidir, varoluş yöntemidir; ‘hakiki’ ya da ‘hakikat’ ise özdeki ve öze bağlı olanlar arasında olan bir bağıdır; özdeki ve öze bağlı olanlar arasında bulunan uygunluktur, bilginin gerçeğe uygunluğudur, yani bilgi ile ilgili olan bağlantıdır. Gerçeklik var olana gönderme yapmaktır, bir yandan da hakikatin kendini dışa vurduğu bir yöntemdir. Gerçeklik kavramı, ölçüsünü hakikatten alır, fakat hakikat kendine borçludur. Gerçeklik kavramı ise varoluşunu hakikate borçludur. Gerçeklik kavramı somut ve net düşüncelerle hareket eder. İşte bu somut olana önem verme düşüncesi, 19.yy. dan başlayarak bilimsel gelişmelerin çoğalarak Tanrı merkezli düşüncelerin yerini gerçeklik düşüncesinin almasına sebep olmuştur. Devamında ise görmenin de önem kazanmasıyla somut şeylere olan inanış gitgide çoğalmıştır. Gerçeklik görme ile geçerlidir ve somut olan nesnelere bağlıdır. Ünlü düşünür Platon’un görmeye dair ideaları, görme anlamına gelen “eido” fiilinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Ellul e göre, insanın görmesi gerçek, yani doğru olarak farz edilir, nesnelere en temelinde nesnelere algılanması bulunur. Görerek anlamak ve görülmek, Descartes görmeyi sezgi ile bağlayarak görmenin konumunu değiştirir. Sören Kierkegaard ’da ise bu format değişir ve dinlemeyi anlamak için ön plana alır. Mozart’ta göre ise dikkatli bir dinleyici görüntüyü sesi olmadan da duyabilir anlayabilir. Bu noktada sadece görmekle yetinmeyen ve dinlemesi gereken bir felsefeciyeye de hakikate ulaşmasında yer ayırır “. (Ellul,1998: 56-57)

“Görmek bana bir dünya inşa eder. Renkli, basit, armonik imajlarla kompoze edilmiş, doğrudan algılanabilir bir gerçekliği bana açar. Fakat o aynı zamanda, beni çok daha ince ve ayrıntılı bir materyalle teçhiz eder. Kardeşimin ve düşmanımın yüzünü okumayı öğrenirim. Gönderilen imajlar bir diğer imaja eklenir ve sonuçta ben artık verilen imajın belirli bir gerçeklik bağlamına ait olduğunu bilirim. O bir başka imajı uyandırır; görmekte olduğum şeyi önceden sezerim, ancak, herhangi bir durumda karara dönüşen şey uzayda konumlanacak ve gerçekliğin bir bakıma derin gizli, fakat yine de gerçeklik- bir parçası olacaktır. “(ellul,1998: 22). Görmenin, gerçekliğin üstünde bu seviyede baskın olarak kabul edilmesi insanların akıl, hikmet, gerçek ve hakikat bütünlüğünden uzaklaşmasına sebep olmuştur. Toplum olarak daha simülatif bir gerçekliğe dönmemize sebep olmuştur. Sezai Karakoç metafizik gerilim şartına değinerek hakikat ve gerçekliği, hakikat ve serap olarak örnekleştirmiş ve insanlığın simülatif, hakikati kaybolmuş durumunu şöyle ifade etmiştir; "Görünüşte dışa karşı ne büyük dikkat, içe karşı ve doğru ne büyük körlük! Gerçekte ise dışa körü körüne teslim oluş, içe karşı da kıyasıya direniş ve dayatış." (Karakoç, 2017: 8).

Tabi ki bu durumun yanı sıra hakikat kavramının yeniden oluşturulma bilirliliği fikrinin Heidegger ile ilerlemesi ile, gerçek kavramının da de buna bağlı olarak yenilenebilir olduğunu düşünebiliriz. Özellikle Jean Baudrillard, gerçeklik kavramının değişebilir olmasından hatta gerçekliğin aşılp hiper gerçekliğe dönüşmesinden yola çıkarak gerçeklik kavramının 20.yy’da nasıl çalıştığını nasıl evirildiğini incelemiştir.

Öncelikle metafor kavramının insanlardaki algısına bakacak olursak; İnsanın doğası gereği metaforlar her alanda daima insana bir merak katmıştır. Metaforlarla alakalı yazılan eserlerde ve yapılan açıklamalarda farklı tanımlar vardır. ”Metafor kavramını; Deant-Reed ve Szokolszky (1993) bir kavram, bir şey, ya da bir düşüncüyü başka bir şey ya da kavram kullanarak dolaylı yoldan açıklanması olarak tanımlar; Marshall (2010) metaforu bir şeyi başka bir şeyle açıklama durumu olarak anlatır; Aydoğdu (2008) ise bireylerin bilinmeyen şeyleri bilinen şeyler ile bağlayarak , kavramlar arasında yeni ilişkiler kurma olarak anlatmaktadır.”(URL 5) “Metafor temel olarak, soyut ilişkileri anlamak için somut bir şeyin kullanılmasında yatmaktadır” (Draaisma, 2007: 34).Soyut olanın nesneye dönüşümünde de buna benzer

düşünce sisteminden yola çıkılarak formüle edilmesi söz konusudur. Metaforlar, kelime ve imajlardan oluşan, somut bir nesneye göndermede buldukları için görsel araç gibi işlev görürler (Draaisma, 2007: 28, Ziss, 2016: 176). Bilinen ve anlaşılabilir bir olguyu kullanarak bilinmeyen bir olgunun anlaşılmasını kolaylaştırma adına kullanılan Metafor kelimesinin ortaya çıkışı Yunancada “aktarmak” anlamına olan “metapherein” kelimesinin evrilmesi ile ortaya çıkmıştır. Meta kelimesi “değişmek” pherein kelimesi ise “katlanmak” anlamına girer. Günümüzde ise iki durum, olay veya nesne arasındaki yakın ilişkileri belirtmek, anlatmak anlamındadır (Draaisma,2007; Levine, 2005). Birçok sanatçı eserlerini üretirken metafor kavramını çoğu zaman gerçeklik ilişkisi çerçevesinde kullanmışlardır. Metaforların ve özellikle pozitivistimin etkisi ile din, felsefe, sanat hatta günlük yaşamımızda ve sanatsal çalışmalarda dahi gerçekliğin kaybolduğunu giderek hakikat ile bağını koparmış bir anlayışla evrildiğini görüyoruz. Pozitivizm bilimsel olarak kanıtlanabilir olanın dışında kalan her şeyi tamamen reddetmeyi temsil eder. “Pozitivizm” 19. yy. da Auguste Comte ile sistematik olarak düzenlenmiştir. Bu sayede Comte pozitivistimi diye isimlendirilmiştir. Pozitivizmin tarihsel gelişimini incelemek için önce bu kavramı açıklayalım. İngilizce pozitivism, Fransızca positivisme, Almanca positivismus olan “pozitivizm,” kavramının köküne baktığımızda, pozitif kelimesinden geldiğini görmekteyiz. “Ponere” fiilinden türemiş olan pozitivism sözcüğü, Latince vazetmek, göz önüne yerleştirmek, öne koymak ve karşıya koymak anlamlarına gelmektedir”. (Cevizci, 2010: 12-89-90)

Bu bilgiler ışığında Pozitivizm için, modern bilimi temel alan, sadece bilimselliği gerçek olarak sayan anlamında düşünebiliriz ayrıca Metafizik ve dini, insanlığın ilerleyebilmesi açısından en büyük problem olarak gören bir kavram olarak düşünebiliriz. Devamında Modernizm ile yenilenme, aydınlanma her şeyin rastlantısal olarak işleyen tamamen tesadüfi bir mekanizma olduğunu bir bakıma günümüzde köksüzlüğe olan inancı ifade eder. Post-Modernizm ise, metafizik temelli düşüncelerin inkâr edilerek, görme düzeyindeki gerçekliğe sıkıştıran sadece somutlaştırılmış düşüncelerin gerçek olduğu algısına anlam yükleme çabasını ifade eder. Kısaca bütün bu gerçeklik olgularının sorgulandığı bir düşünce biçimini ifade eder. Pozitivizm, Modernizm, post modernizmin sonucu olarak 19 YY da ortaya gerçekliğin yerini sanal olarak alan Simülasyon, Simulacker ve hiper gerçeklik kavramları çıkmıştır. SİMÜLAKR: Herhangi bir gerçeklik gibi algılanmak isteyen görünümdür. SİMÜLE ETMEK: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak. SİMÜLASYON: Herhangi bir şeyi, olguyu, kavramı inceleyerek, gerçek olarak gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir nesne veya bir bilgisayar yazılımı aracılığıyla suni bir şekilde yeniden üretilmesidir”. (Jean B.2011: s7)

Simulakrılık Fransız düşünür Jean BAUDRİLLARD tarafından oluşturulmuştur. Baudrillard kendi elimizle ürettiğimiz bu dünya içindeki bir toplumu” irdelemektedir. Jean Baudrillardın bu simülasyon düşüncesi, batı toplumlarındaki gerçek nedir sorusunun sorgulanmasıyla ilgilidir. Baudrillard incelmesinde bu tür toplumlarda, gerçekliğin kaybolduğunu ve bunun yerine simülasyon kavramının konumlandığını söyler. Bir bakıma Kâinattaki her şeyin nihai noktada görerek tasarımcının gözetimi ve müdahalesiyle işlerlik ve işlevsellik kazanması fikrinin terk edilerek onun yerine kör tesadüflerle işleyen katı bir mekanizma düşüncesi ortaya çıkmıştır. Bu düşüncede, “gerçek ya da hakikatle bir bağımızın kalmadığı” ve “tüm gönderen sistemlerinin dağıldığı bir simülasyon çağına” girilmiştir (Jean B. 2011: s15). Halbuki insanoğlunun yaradılışı gereği inanç, akıl, hikmet ve ihlas gibi olguların varlığı görmemezlikten gelinmemelidir. O Sezai Karakoç’un dediği gibi

"Evren yolcusunun gözünün önünde biçimlenen hakikat veya serapları da yorumlamaya değerlendirmeye çalışan insan akli, duyguları ve sezgileridir. Hakikat bir yüzüyle akla bakarsa, bir yüzüyle duygulara, bir yüzüyle sezgilere. Tam bir inanç ve arınmadan sonra gelen coşku hallerinde de hakikatin bütünlüğünü kavramaya doğru adımlar atılır". (Karakoç, 2017: 28)

Hakikatin bütünlüğünün yanı sıra hakikatte sürü ve kişilik kavramları da önem arz etmektedir. Nuri Pakdil in edebiyat dergisinin Ekim 1979 sayısında sürüleşmek üzerine Zarifoğlu C. şöyle bir alıntı yapmaktadır;

“Bir bakıma “Kişiliksizliği yaygınlaştırmak gibi bir işlevi de oldu yirminci yüzyılın. Çünkü insanoğlu en çok bu yüzyılda aşığlandı, savunmasız bırakıldı.” (Zarifoğlu, 2010: 23)

İnsanın benliğinin geldiği nihai noktayı fark edemememiz sonucu yan yana olsak dahi hakikatten uzak halde adeta entelektüel bir simülasyondaymışız gibi yaşamamız ve insanın makineleşmeye indirilmiş olmasını gerçekliğin ve hakikatin yeniden sorgulama ihtiyacını doğurmuştur. Bazı sanatçılar anlama dair söylemleri, yazılanları ve atılan adımları takip ederek simülatif yaşamı, hakikat ile gerçeğin karıştığı algılarımızı eleştirel bir şekilde ifade etmeye çalışmışlardır. Gerek günlük yaşamımızdaki iletişim gerekse sanatsal ifadelerdeki kavramlar olsun hakikatin sadece kanıtlanabilen ya da sadece metafizik olmadığı gerçeğini sorgulamalıyız. Ancak bu şekilde insan kendinde anlamı bulabilir.

İnsanın kendinde anlam bulması ve kontrolü tesis edebilmesi kişilik kazanmasının ön koşuludur. Bu durumu Cahit Zarifoğlu şu şekilde açıklar;

“Kendi hatalarımızı bulmakla sebat gösterelim, inatçı olalım, meydanları nefse bırakmayalım, pişmanlıkta geç kalmayalım, hatalardan hazer eylemenin rahmetinden yararlanalım, tövbe edelim ve arınalım. Bizzat kendi şahsımız üzerinde bu tür bir kontrol tesis edemezsek, yirminci yüzyılın, insanoğlunu Tanrı’sından uzaklaştıran genel etkisi altında büsbütün savunmasız kalırız. İşte “gaflet” dediğimiz hal”. (Zarifoğlu, 2010: 23)

“Bilim, dünyanın nasıl çalıştığını anlamaya yardımcı olur. Sanat gerçekliğin ne anlama geldiğini yorumlamaya yardımcı olur. Yani ikisi ortak bilgelige gider.” (Rheingold, 2014: 287)



Resim 1“Half Apple In The Mirror” Gerçekliğe Dair Bir Fotoğraf,
(<https://www.justpo.st/channel/half+apple+in+the+mirror>)

Post modern döneme bakıldığında ise değişen hakikat kavramının içeriği, günümüzde tamamen medya ve iletişim araçları ile devam etmektedir. Medya ve iletişim araçları toplumların genel yapısını anlamak için veri toplamakta ve toplumun yeniden inşası anlamında büyük bir güç olarak kullanılmaktadır. Pozitivist etki ve sonuçlar ile yeniden şekillenen post modernizm olgusu günümüzde teknolojinin gelişmesi sonucu medya ve iletişim araçlarıyla toplumun şekillendirilebilmesi için altyapı oluşturmuştur. Sonuç

olarak medya araçları günümüzde bir toplumu çok daha kolay değiştirilebilmekte ve kontrol altında tutabilmektedir. Günümüzde Medya ve iletişim araçlarını kullanan bu pozitivist güç hakikatten uzaklaşmış gerçeğin bizzat “hiper gerçeğe” dönüşmesini sağlamıştır.

J. Baudrillard’ın “Simülakrlar ve Simülasyon” (Jean B. 2011) isimindeki kitabında, simülakr anlamı, “Gerçek olarak algılanmak istenen görünüm” şeklinde tanımlanmaktadır (Jean B. 2011: 7). Jean B ye göre Simülasyonun anlamı “bir gerçekten, temelden yoksun şeylerin suni modeller vasıtasıyla yeniden türetilmesidir (Jean B. 2011, s. 14). Başka bir anlamda ise, “gerçeğe ait olan ve bütün detaylara sahip olan fakat gerçek olmayan şeydir” (Önk, 2009: 202). Ayrıca, Gerçek olmayan simülasyon dünyasında simule edilecek herhangi bir gerçeğe gerek yoktur. Artık, gerçeğin yerini ‘simülakrlar’ almıştır. Bir bakıma, gerçeğin yerini alan, bir kopya veya var olan bir şey değildir; aksine ‘Gerçek’le ‘taklit ’in veya ‘Gerçek’le ‘düşsel ’in arasındaki farkın yok olması ve gerçeğin artık herhangi bir gerçeklik değerinin kalmamasıdır bahsi edilen. Jean Baudrillard’ın hiper-gerçeklik kavramını geliştirme amacı, çağdaş dünyanın hakiki bir insanlık oluşturmadığını ve gerçeğin veya hakikatin yerini sanal bir gerçeğin aldığını böylece insanların maddi ihtiyaçlarını karşılamaktan çok, bu imajlar ve sembollerin temini ve semboller aracı ile bir tür psikolojik tatmin sağlama yoluna gittiğini göstermektedir (Güzel, 2014: 52-53). Jean Baudrillard bu anlamda şöyle bir uyarıda bulunuyor: “İçinde olduğumuz simülasyon dünyasında, hiçbir şey gördüğümüz bildiğimiz gibi değildir, bu sebepten dolayı artık eskisi gibi olan konumlanışların bir anlamı fonksiyonu yoktur, tam tersine bu sanal olguların hepsi de simülasyon evreninin işleyişinden sorumludur. Bu sebepten dolayı da ‘özgürlükler’ ve ‘haklar’ a benzeyen durumlarda yapacağımız tavır ve yöntemlerimize çok itina göstermemiz gerekiyor. Yan aslında artık ortada referans alabileceğimiz bir hakikat veya bu hakikatler ile ilişkili doğrular olmadığı için, nasıl davranacağımızı ve ne yönde konum alacağımızı neye göre belirleyeceğimiz, karşımızda büyük sorun olarak durmaktadır. Bilhassa kökeni bulunmayan simülasyonların(simülakr’ların) kuşattığı böyle bir dünyada, rotamızı seçmemize yardım edecek bir gerçeğin olmayışı, maalesef günümüz toplumları açısından durumu daha da zorlaştırmaktadır.” (URL4). J. Baudrillard’a göre modernizmin eleştirel anlamdaki etkisi yıkılmaya başlamış, başarısızlığının etkisinde kalan ve sadece kendi için var olan bir simülasyona dönüşmüştür. Gerçeğe ve hakikate bağlı bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı kurama geçiş ile, tüm gerçek ve hakikat inanışlarının çözüldüğü simülatif bir çağa girilmiştir. “Gerçek ve hakiki olanı gizleyen durum simülakr değildir. Çünkü hakikat aslında, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin ta kendisidir”. (Jean B. 2011: 13)

Bu yeni düşünce şekillerinin ortaya çıkmasıyla hakikatin yeniden sorgulanması ve gerçeğinde değişebilir olduğu hatta yeniden inşa edilmesini gerektiği olguları doğmuştur. Sanatçıların konuları imgeleyebilmesi sanat alanında ifade edilenlerin dünyanın kendisi değil, bir bakıma dünyadaki gerçekleri temsil eden imgeler olduğu temeli ile mümkün olmaktadır. Temsil yani imge, gerçek dünyayı yeniden sunumdur. “Görseller yani görme ile algılananlar hem eylemde bulunmama imkân verirler hem de yaptığım eylemin şartıdır; eylemler daima buyurucu yapıdadır. (Ellul,1998: 23).

Görsellerin bu buyurucu yapısının dışında kurgusal tarafı da önemlidir.

“Algıladığımız görsellerin ifade ettiği şeyler yalnızca gerçeklikler de olmayabilir. Hayal, fantezi, kurgu, rüya gibi soyut kavramlarda da olabilir. Bu kavramlarda somut biçimlere girdikten sonra dünyaya eklenmiş yenedünya görselleri olurlar. (URL 1 Ahmet A.) Bu imgelerin etkilerine algılayan insan tarafından baktığımızda bir zihin ve kamera birlikteliği görülür.

“Vizyon tıpkı bir kamera gibidir, bana düzinelere veya yüzlerce enstantane fotoğraf sağlayan, ancak zihnim birleştirirse onları birleştiren yüzlerce fotoğraf sağlayan bir kamera. Bu enformasyondan dolayı, görme dışındaki araçlarla bu gerçeğin bir parçası olabilir ve bu gerçeğe dahil olabilirim. Görmek beni, dünyanın merkezi haline getirir; çünkü beni, kendisinden yola çıkarak her şeyi gördüğüm bir noktaya yerleştirir ve nesnelere kendi konumuma göre görmeme yol açar”. (Ellul,1998: 22)

İnsanoğlunun günümüzde içi boş, gerçek olmayan ve kendini aldatır hale dönüşmüş, özü ile bağı koparmış olmasını ifade eden ünlü yönetmen ve sanatçı olan Camilo Matiz insanların kendilerini sanal bir gerçekliğe inandırma çabalarını, aynalar karşısında yaşadığı duygu değişimlerine dikkat çekecek çalışmalar ile vurgulamaya çalışmıştır. Camilo Matiz bu çalışmasındaki amacı insanların gerçekte kim olduklarını ve kendilerini nasıl algıladıklarını göstermektir. Yüzeysel olarak bakılınca “pozitif” anlam içeren ve aynanın üstünde bir mekanizma oluşturulan parlak neon ışıkların aynaya yansımada gizli bir mesaj ortaya çıkıyor.



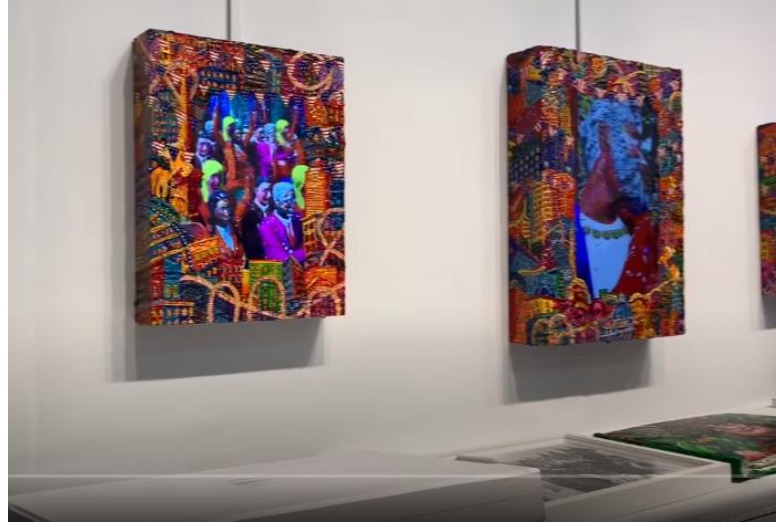
Resim 2“Lie To Your Self” Camilo Matiz 2015

Aslında aynada gördüğümüz yansıma bizleri, kaçtığımız ya da korktuğumuz gerçeklerle yüzleştiriyor. “Take a selfie” (bir selfie çek) mesajı ya da “fake a life” (bir hayatı sahteleştir) gibi mesajlar gerçeklikle yüzleşmemiz açısından eleştirel bir anlama dönüşüyor. “Believe you can” (yapabileceğine inan) mesajında tetikleyici gibi görünen anlamın, “lie to yourself anyway” (ne olursa olsun kendine yalan söyle) mesajındaki anlam ile aniden gerçekliğe dönüştüğü gibi. Peki bir insanın başarı ya da güzelliğine diğerlerini karar vermeli? “Ayna ayna söyle bana” masalındaki mesajlardan etkilenen bir nesil ilk kime inanır; aynada kendi gördüğüne mi inanır yoksa başkasının gördüğüne mi? İnsanlığın aynalar ile sorunu çok eski dönemlere kadar uzanır. Kendisiyle barışamayanlar, kendi görüntüsünü sevmeyenler, aynada görünenden mutlu olamayanlar, aynalara bakarak yalan söyleyenler ve bu yalanlara inananlar (URL 2).

Sanat ve hakikat arasındaki bağda esere dair gerçek ve sanal arasındaki bağ tuvale yerleştirilen hareketli video örnekleriyle de farklı anlamlar kazanmaktadır. Los Angeles Art Show 2019 ‘da ve Armony Art FairNyc (Newyork) 2019 da bu durumun örnekleri görülür.

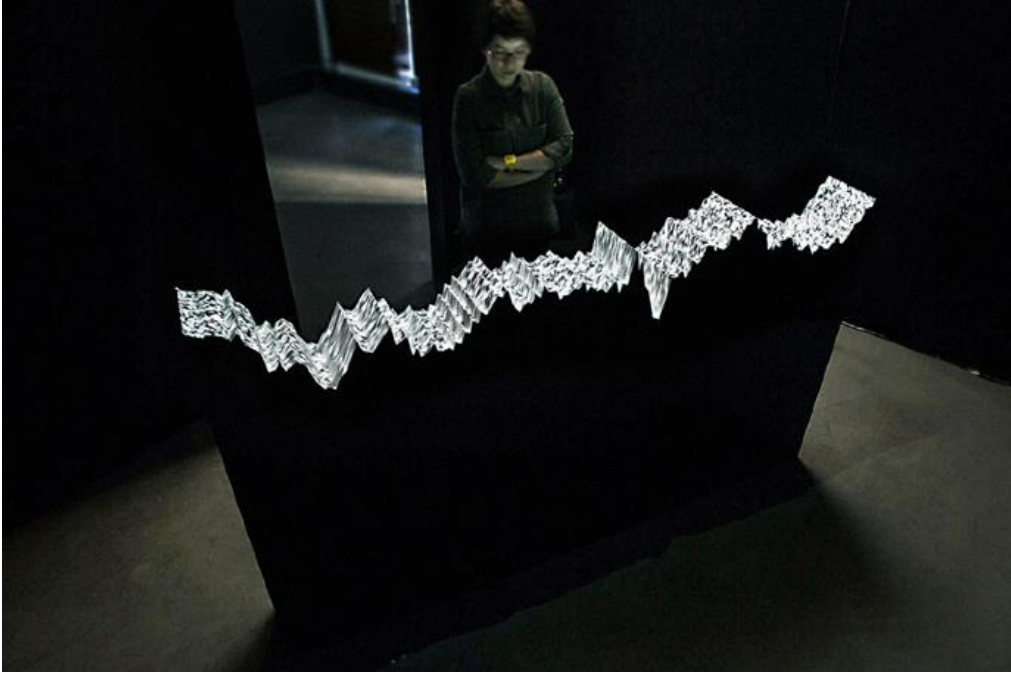


Resim 3. Los Angeles Art Show 2019, Gerçek ve Sanal Arasındaki Bağa Bir Örnek



Resim 4. Armony Art Fair Newyork City 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=Zbo-a4Yopas>

Gerçek ile hakikatin anlamının bozulduğu bu anda gerçek ve sanalı işleyen yeni medya Türk sanatçılarından Candan Şişman'a bakıldığında ise daha farklı örnekler görülür. Candan Şişman (İzmir, 1985), İzmir Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi'ni bitirmiş ve devamında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü'nden mezun olmuştur Hollanda da "Multimedya tasarımı" eğitimini tamamladı. 2011 yılında Deniz Kader ile NOHlab atölyesini kurdu. 2006 yılından bu yana, birçok medya ve sanat firmasında çalışmaları ile ödül kazandı. Nemo Dijital Sanatlar ve Film Festivali vb. gibi birçok önemli festivale katıldı. (URL 3)



Resim 5 Noisefloor, Audiovisualinstallation – Data Sculpture, Candan Şişman, 2012

Candan Şişman bu çalışmasında gerçek ve sanal arasındaki etkileşimin yapı bozumuyla ilgileniyor ve diyor ki; “Önemli olan şey seçimlerimizdir. Bu farklı olasılıkları ve topladığımız verileri nasıl bir araya getirdiğimizdir.” (URL 3). Sanatçının bu tutumu edebiyat dünyasından Oğuz Atay’da daha farklı bir gözle desteklenir ve anlam kazanır. Oğuz Atay seçimler ve olasılıklar arasındaki bu aleme daha da derinlemesine bakıp bu durumu derin bir düşünce olan hikmetle ilişkilendirir.

"Aklın yanında hikmet dediğimiz yüksek bilgi kabiliyetine de yer açmak lâzımdır. Hikmet, bu âlemin olaylarına, onun üstüne çıkarak mütevasi bir şekilde bakmak, aralarındaki iç ahengi sezme, aşk ile realitenin derinliğine nüfuz etmektir. Bu anlamda bir şair, bir hâkim, bir mutasavvıf ve veli, âlimden çok derin olarak gerçekliğe ulaşabilir. Kim iddia edebilir ki bugün Einstein, Mevlâna’dan daha çok tabiat sırlarına erişmiştir?" (Atay ,1992: 159)

Bu noktada geçek bazen hayatın kendisi gibi çıplak ve çirkin kalabilirken hakikatte ise insanın kendinin çabalayıp onu bulması ve hikmet denilen kabiliyete erişmesi gerekebilmektedir. Bunun için bazen sanatçı bir imge kullanır. Bu imgeler onun için özgünlük anlamında bir mazbundur. Yani örneğin sürekli resimlerinde elma kullanan bir sanatçı düşünelim. Bu elmalar kimi zaman aynanın önünde birebir doğadaki formuyla görünürken bazen aynadaki yansıması, kendisinin aksine deforme olmuş veya ısırılmış görülmektedir. Burada sanatçı kendine veya bir şeye kapı aralıyordur. Hakikate dair sırdan işaretler kullanıyordur tıpkı şiirde olduğu gibi. Sürekli elma imgesini kullanması onu mazbunu olmuştur ama bu mazbun hakikate dair bir koddur veya remzdir. Şiirde ve resimde örneğin kelimeleri düşünelim. Kelime mana olarak yaralama demektir. Yaralama etki etmek, nüfuz etmek, onu bir yerinden yakalamak anlamındadır. Kelimeler doğru kullanıldığında ya da estetik olarak özgün bir sunum yapıldığında izleyicide müspet manalar ve etkiler bırakır. Bu açıdan bir kelime imge ve dilsel olarak müspet ve menfi bağlamda insanda derin yaralar açabilmektedir. Bu anlamda hakikatin sorgulanması için imgeler, kelimeler ve sanat bir arada çalışır.

SONUÇ

Sonuç itibariyle Baudrillard, Oğuz Atay, Sezai Karakoç'un, Candan Şişman ve Camila Matiz'inde ifade ettiği üzere, özellikle günümüzde batıdaki ve onları derinden örnek alan bizim gibi toplumların bu simülasyon devrinde, ideolojilerin, hakikat ve gerçeğin, olgu ve imgelerin temelinde artık hiçbir gerçekliğin kalmadığı ve birçok şeyin tersyüz olduğunu anlaşılmaktadır. Postmodern etkilerin düşüncelerimizdeki ve inançlarımızdaki zemine dair yeni sorular sorduğu görülmektedir. Çözüm veya örnek alınacak düşünce şekli olarak dayatılan düşüncelerin ise bir sorunu çözmüş olsa dahi farklı yeni beklenmedik içe çöküşleri yaşatacağı ifade edilmiştir. Günümüzde görüldüğü gibi insanın ya hakikati kabul edip hakikatin bütünlüğünü anlayabileceğine ya da sahte seraplarla oylanmaya mahkûm olacağı anlatılmaya çalışılmıştır. Temelsiz düşüncelerin, hakikaten kopuk düşüncelerin bile hakikatin bir yansıması olduğu anlatılmıştır. Gerek bireysel gerekse toplumsal olarak hakikatten uzaklaştıran düşüncelerin, ancak insanın akıl, sezgi, inanç ve duygularıyla aşılabileceği anlaşılmaktadır. Toplum olarak insan yaradılışındaki gerçeklerin farkına varmalıdır. Kendisine örnek olabilmek için akıl, hikmet, hakikat gibi değerleri aramalıdır. Sanatçı simule edilmiş, hiçbir gerçekliğe tutunamayan günümüzdeki yansıması medya aracılığı ile gerçekleşen simülasyon çağı etkisinin üstesinden gelebilmeli ve kendisini tekrarlardan özgür eserler ortaya koymaya devam etmelidir.

KAYNAKÇA

Atay, O. (1992). Bir Bilim Adamının Romanı, İletişim Yayınları, İstanbul.

Baudrillard, Jean. (6 Baskı Ekim 2011), Simülakrlar ve Simülasyon (Çev: Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara.

Cevizci, A. (2010), Felsefeye Giriş, Nobel Yayın. Ankara.

-Draaisma D. (2007). Metaphors Of Memory: A History Of Ideas About The Mind (Çev. G. Koca). Metis Press, İstanbul.

Ellul J. (1998), Sözü'nün Düşüşü, Tercüme Hüsamettin Arslan, Paradigma Yayınları, İstanbul.

Güzel, M. (2014). Postmodern Dönemde Epistemolojik Hakikat Sorunu: Baudrillard Örneği, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

Karakoç, S. (2017). Çağ ve İlham 1- Metafizik Gerilim Şartı- Diriliş Yayınları, 10.Baskı, İstanbul.

Önk, Ü.Y. (2009). Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat Aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon. Selçuk İletişim, 5(4), 202.

Rheingold, H. (2014). Quality, İnnovation, Andthevirtualworld Art, Mind, Technology. Ben Delaney (Ed.), Sex, Drugsandtessellation: Thetruthaboutvirtualreality İçinde (S. 285-290). U.S.A: Cyberedge Journal.

Zarifoglu, C. (2010). Bir Değirmendir Bu Dünya, Beyan Yayınları, 5.Baskı, İstanbul.

WEB ADRESLERİ

URL 1 Ahmet ATAN “Kırılan Basın Tekeli Ve Sanat “ (<http://ahmetatan.com/?p=4&pp=9>)

URL 2 (<http://elmaaltshift.com/aynada-gordugunu-sorgulatan-sanatsal-bir-yansima-calismasi/>)

URL 3 (<https://www.ebruyetiskin.com/candas-sismanin-yeni-medya-sanati-eserlerinde-hareket/>)

URL 4 (<http://www.ontodergisi.com/jean-baudrillard-ve-simulasyon-kurami/>)

URL 5 (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/229562>)

GÖRSEL KAYNAKLAR

Resim 1 “Half Apple In The Mirror” <https://www.justpo.st/channel/half+apple+in+the+mirror> Erişim Tarihi 10.08.2021

Resim 2 “Lie To Your Self” Camilo Matiz 2015 (<http://elmaaltshift.com/aynada-gordugunu-sorgulatan-sanatsal-bir-yansima-calismasi/> Erişim Tarihi 10.08.2021)

Resim 3. Los Angeles art Show 2019, Gerçek ve Sanal Arasındaki Bağa Bir Örnek, (<https://www.youtube.com/watch?v=SZycayIB9fs> Erişim Tarihi 10.08.2021)

Resim 4. Armony art fairNewyorkccity 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=zbO-a4Yopas> Erişim Tarihi 10.08.2021)

Resim5 “Noisefloor, Audio visual installation – Data Sculpture, Candan Şişman
2012(<http://www.ebruyetiskin.com/candas-sismanin-yeni-medya-sanati-eserlerinde-hareket/> Erişim
Tarihi 10.08.2021)