

KARTEZYEN PERSPEKTİFTEN DİJİTAL MEDYAYA: PERSPEKTİFİN TARİHİ VE DÖNÜŞEN GERÇEKLİK MİTİ

Duygu ERGÜN
Atılım Üniversitesi, Türkiye
duygu.ergun@atilim.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-5639-8615>

Atıf	Ergün, D. (2024). Kartezyen Perspektiften Dijital Medyaya: Perspektifin Tarihi ve Dönüşen Gerçeklik Miti, <i>Yeni Medya Elektronik Dergisi</i> , 8 (1), 38-83.
-------------	--

ÖZ

Bu çalışmada resmin iki boyutlu ortamında, üçüncü boyut (derinlik) yanılması vermek için kullanılan bir teknik olan perspektifin, icadından bu yana görme ve gerçeklik algılarımızı nasıl biçimlendirmiş olabileceğinin izlerini sürmek ve bu izleğin dijital çağın perspektifinden değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Çalışmada, perspektifin görme, gerçeklik ve düşünme biçimlerimizi nasıl şekillendirdiği ve nasıl şekillenmiş olabileceği araştırılmıştır. Bu bağlamda öncelikle perspektifin tanımı ve çeşitlerine kısaca değinilmiş; ardından perspektif kavramı tarihsel süreç içerisinde ele alınarak, gelişimine örnek oluşturabilecek sanat eserleri üzerinden incelenmeye çalışılmıştır. Tarihsel süreç, perspektifin getirdiği farklı düşünme biçimlerini daha belirgin kılabilmek adına, perspektifin icadından önceki dönemden itibaren ele alınmıştır. Buradan hareketle çalışma, Rönesans öncesi dönemden başlayıp, Rönesans, Aydınlanma ve Dijital dönem olmak üzere dört ana süreç üzerinden ilerlemiştir. Son olarak, perspektifin icadından günümüze kadarki süreçte, görselliğin tasarlanmasında gerçeklik algısının değişimi ve dönüşümü, karşılıklı etkileşimleri çerçevesinde yorumlanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Perspektif, Görsel Sanatlar, Yeni Medya, Dijital Sanat, İletişim Tasarımı.*

FROM CARTESIAN PERSPECTIVE TO DIGITAL MEDIA: HISTORY OF PERSPECTIVE AND TRANSFORMATION OF THE REALITY MYTH

ABSTRACT

This study aims to trace how perspective, a technique used to give the illusion of a third dimension (depth) in the two-dimensional environment of painting, has shaped our perceptions of vision and reality since its invention and to evaluate this trace from the perspective of the digital age. In the study, it is investigated how perspective has shaped our ways of seeing, reality and thinking and how it may have been shaped. In this context, firstly, the definition and types of perspective are briefly mentioned; then the concept of perspective is examined in the historical process and tried to be analysed through works of art that can serve as an example of its development. The historical process has been handled from the period before the invention of perspective in order to make the different ways of thinking brought by perspective more evident. From this point of view, the study starts from the pre-Renaissance period and proceeds through four main processes: Renaissance, Enlightenment and Digital period. Finally, in the process from the invention of perspective to the present day, the change and transformation of the perception of reality in the design of visuality has been tried to be interpreted within the framework of their mutual interactions.

Keywords: *Perspective, Visual Arts, New Media, Digital Art, Communication Design.*

GİRİŞ

Perspektif, tarih boyunca sanatçı ve bilim insanları tarafından geliştirilen farklı yorum ve bakış açılarıyla sanat ve algıda dönüştürücü olmuş bir kavramdır. Perspektif kavramı, Batı Sanatı'nda ilk kez Antik Yunan kültürü ile ortaya çıkmış ve Klasik Antikite Optiği'yle geometrik bir zemine oturtulmuştur. 15. Yüzyıl'da perspektif, saydam bir çerçeveden bakıp, tek bir bakış noktasına göre, görülen şeyi resim düzlemine kaydetmeyi ifade etmekteydi (Antonova, 2010). Rönesans döneminden günümüze perspektif kavramı, pek çok farklı düşünür, mucit ve sanatçının katkısıyla çeşitli şekillerde tanımlanagelmiştir. En genel anlamda resmin iki boyutlu ortamında, üçüncü boyut (derinlik) yanılması vermek için

kullanılan bir teknik olan perspektifin, icadından bu yana görme ve gerçeklik algılarımızı nasıl biçimlendirmiş olabileceğinin izlerini sürmek ve bu izleğe dijital çağın perspektifinden yorum getirmek, bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır.

Çalışmada, perspektifin görme, gerçeklik ve düşünme biçimlerimizi nasıl şekillendirdiği ve bunu yaparken nasıl şekillenmiş olabileceği araştırılmıştır. Bu doğrultuda perspektifin tanımı ve çeşitlerine değinilmiş; sonrasında perspektif kavramı tarihsel süreç içerisinde ele alınmış ve perspektifin gelişimine dair fikir verebilecek örnek eserler incelenmeye çalışılmıştır. Perspektif kavramının gelişimi ve değişimi sonucunda ortaya çıkan farklı görme ve düşünme biçimlerini ortaya koyabilmek adına, perspektifin icadından önceki dönem olan Rönesans öncesi dönemden başlayıp; Rönesans; Aydınlanma; Dijital dönem olmak üzere dört ana süreç üzerinden ilerlemiştir.

Bugüne dek sanat tarihi açısından çok uzunca bir dönem hakimiyetini sürdüren perspektif anlayışı, Kartezyen (Doğrusal) perspektif olduğu için (Balster, 2002) çalışmada, Kartezyen perspektiften yola çıkılarak perspektif anlayışının dönüşümüne odaklanılmıştır. Son olarak, perspektifin icadından günümüze kadarki süreçte, görselliğin tasarlanmasında gerçeklik algısının (arayışının ve belki de mitinin) değişimi ve dönüşümü, karşılıklı etkileşimleri çerçevesinde yorumlanmaya çalışılmıştır.

PERSPEKTİFİN TANIMI VE TÜRLERİ

Perspektif, uzaktaki nesnelere küçültülerek ve izleyiciye daha yakın olan nesnelere büyütülerek bir resim veya çizimde derinlik veya mesafeyi göstermenin bir yoludur. Perspektif kavramı, Batı Sanatı'nda ilk olarak Antik Yunan döneminde bir ifade biçimi olarak kullanılmış ve teknik bir yöntemle dönüşmesinde Klasik Antikite Optiğinin etkisi bulunmaktadır (Antonova, 2010).

Kartezyen perspektif ifadesi, René Descartes tarafından geliştirilen ve zihin ve beden arasındaki ayrımı vurgulayan felsefi çerçeveyi ifade etmektedir (Woo, 2012). Sanat alanında doğrusal perspektif olarak da bilinen kartezyen perspektif, sanatta mekan ve derinliği temsil etmenin geleneksel bir yöntemidir (Balster, 2002). Kartezyen perspektifte, nesnelere mesafeye çekildikçe daha küçük görünmekte, derinlik ve üç boyutluluk

duygusu yaratmaktadır (Cristescu, 2009). Fleckenstein'a (2008) göre, sanatta iki boyutlu bir yüzeyde üç boyut yanılması yaratmak için matematik, geometri ve teknolojinin kullanılmasıyla karakterize edilen görsel bir alışkanlıktır ve perspektif, birkaç temel özellik ile karakterizedir. Bunlardan ilki, "bedensiz, rasyonel öznellik"tir. Kartezyen bakış açısı, özneyi gözlemlenen fenomenlerden ayrı olarak bağımsız bir gözlemci olarak görmektedir. Bu bakış açısı rasyonellik ve nesnellığe öncelik verir. Diğer özelliği "ikili bakış"tır. Kartezyen bakış açısı, gözlemcinin gözlem nesnesi üzerinde güç ve baskınlığa sahip olduğu gözlemci ile gözlenen arasında ikili bir ilişki içermektedir. Bu bakış genellikle ayrıcalıklı erkek bedeni ile ilişkilendirilmektedir. Bir diğeri ise "ölçülebilir gerçeklik"tir. Buna göre kartezyen bakış açısı, ölçülebilir ve nesnel verilere odaklanarak gerçekliğin ölçülebilir yönlerine öncelik verme eğilimindedir. Ölçülebilirliğe yapılan bu vurgu, kanıtların yorumlanmasını ve gerçeklerin inşasını etkileyebilmektedir. Diğeri ise "doğrusal nedensellik"tir. Kartezyen perspektif, bir olayın diğere öngörülebilir bir şekilde yol açtığı fenomenler arasında doğrusal bir neden-sonuç ilişkisi olduğunu varsaymaktadır. Bu bakış açısı karmaşık ve birbirine bağlı sistemleri gözden kaçırabilmektedir.

13. ve 14. yüzyıllarda, Doğrusal (Kartezyen) perspektif keşfedilmeden önce, sanatçılar zaman zaman Ortaçağ perspektifi adı verilen, paralel çizgilerin ufuk çizgisine yaklaştıkça birleşmek yerine genişlediği bir anlayışı benimsemişlerdir (Balster, 2002). Bennett'e (2009) göre çizgilerin keyfi olarak yukarı ve aşağı eğilmesi olağandışı etkiler yaratsa da bu genellikle doğrusal perspektifin rasyonel uygulamasına doğru ilerlemede önemli bir adım olarak kabul edilmektedir.

Benzer bir diğere perspektif anlayışı Anamorfozdur¹. Anamorfoz, orijinal biçimini gizlemek için doğrusal perspektifli görüntünün bir veya daha fazla yönde uzatılmasını belirtmektedir (Bennett, 2009). Bunu başarmak için sanatçı, orijinal görüntünün üzerine bir ızgara çizer ve ardından görüntüyü noktadan noktaya, uzatılmış bir ızgaraya dönüştürür. İzleyici görüntüye doğrudan baktığında, biçimsiz ve şekilsiz görünmektedir. Görüntüyü tanıyabilmek için izleyicinin gözünün belirli bir noktadan, genellikle yana doğru konumlandırılması gerekmekte ve bu noktadan itibaren görüntü doğrusal perspektifte görünmektedir.

¹ Yunanca'da, "biçimsiz bir şey".

Eğrisel perspektif, doğrusal perspektife bir alternatiftir. Teknik olarak tüm düz çizgiler kavisli olmasına rağmen, Batı resminde eğrisel çizgiler bastırılmıştır; yani düz çizgiler yay yerine düz olarak temsil edilmektedir (Bennett, 2009). 19. yüzyılda bir grup sanatçı resme eğrisel perspektifi geri döndürme girişiminde bulunmuş, ancak bu fikir kısa sürmüştür çünkü felsefi bir sorun teşkil ettiği düşünülmektedir (Raynaud, & Raynaud, 2016). Gerçek dünyada duvarlar ve binalar gibi çizgiler gözlemlendiğinde çizgiler kavisli görünür. (Örneğin uzun bir duvarın önünde durup sola ve sağa baktığımızı düşünürsek: Duvarın üst kısmı her iki taraftan da yukarı doğru kıvrılıyor gibi görünecektir). Bundan, bir tablodaki düz çizgilerle çizilmiş bir duvarın da kavisli görünebileceği sonucu çıkmaktadır. Bu nedenle, eğer bu eğriler resimde temsil edilirse, iki kat kavisli görüneceklerdir.

Diğer bir yaklaşım olan ters perspektif, P. Florenski tarafından tartışılan bir yaklaşımdır (Cristescu, 2009). Florenski, geleneksel perspektifin, dünyanın gerçekliğini çarpıtıcı bir bakış açısı olduğunu savunmuştur. Bu bakış açısı, nesneyi tek bir noktadan sabit bir açıyla görmeyi gerektirir. Bu da, nesnenin gerçek boyutunu ve şeklini görmeyi zorlaştırır. Florenski, ters perspektifin, dünyanın daha gerçekçi bir görünümünü sunduğunu savunmuştur (Florenski, 2001). Bu bakış açısı, nesneyi farklı açılardan görerek, onun gerçek boyutunu ve şeklini daha iyi anlamamızı sağlar. Ters perspektifte, izleyiciye daha yakın nesnelere daha küçük görünürken, uzaktaki nesnelere daha büyük görünmekte ve benzersiz bir uzamsal etki yaratılmaktadır (Woo, 2012). Ters perspektifin amacı, izleyicinin dikkatini sanat eserinde tasvir edilen gerçekliğe çekmek ve manevi bir derinlik duygusu yaratmaktır (Bennett, 2009). Ters perspektif, bir yapı üzerinde ters perspektif yanılması yaratırken, eğrisel perspektif, iki boyutlu bir görüntüde derinlik ve boyut oluşturmak için eğri çizgiler kullanılmaktadır (Tyler, 2015).

Perspektif, göreceğimiz gibi gösterir ve hatta sergiler. Öyle ki, paradigmanın yükselişi, ilk etki yarattığı bölgesel alanın (resmin) sınırlarının çok ötesinde kendini hissettirmiş ve bu, bugüne kadar bilgi aktarma kapasitesinden veya cezbetme gücünden hiçbir şey kaybetmeden gerçekleşmiştir (Dominiczak, 2015). Çünkü bakış açıları, gerçekliğin - özellikle sanatsal gerçekliğin- oluşmasında son derece önemlidir. Tek ve aynı fenomen, farklı bakış açılarından sunulduğunda birçok farklı gerçek oluşmaktadır. Öte yandan, bugüne dek sanat tarihi açısından çok uzunca bir dönem hakimiyetini sürdüren perspektif anlayışı, Kartezyen (Doğrusal)

perspektif olmuştur (Balster, 2002). Bu nedenle, çalışmanın sonraki bölümlerinde, Kartezyen perspektiften yola çıkarak perspektif anlayışının dönüşümüne odaklanılmıştır.

GERÇEKLİK ARAYIŞINDA PERSPEKTİFİN SANAT-TARİHSEL SERÜVENİ

Perspektifin tarihsel gelişim sürecini daha anlaşılır hale getirmek adına “Rönesans Öncesi Dönem, Rönesans Dönemi (15-16. YY.), Aydınlanma ve Modernizm Dönemi (17-20. YY.) ve son olarak Dijital Dönem (21. YY.)” şeklinde dört ana bölümde incelemek mümkündür.

Rönesans Öncesi Dönemde Perspektif

Perspektifin gelişimi her ne kadar Rönesans dönemi ile ilişkilendirilse de Rönesans öncesi dönem, gerçekliğin görsel tasarımında önemli arayışlara ev sahipliği yapar. Diğer bir deyişle, gerçeğin ifadesinde kümülatif ve birbiri üzerine adım adım gelişen perspektifin icadından önce de sanatçılar görsel ifade biçimlerini oluştururken gerçeği yansıtmaya kaygısı gütmektedir (Bauer, 1987). Bu kaygıların en somut örneklerini, mısırlı ressamların eserlerinde bulmak mümkündür.

Şekil 1

Nebamun'un bahçesi, M.Ö. 1400 dolayları Teb'deki bir mezardan duvar resmi, British Museum, Londra



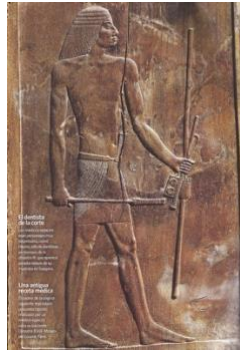
(Kaynak: Gombrich, 2013).

Mısırlı ressamlar için resimlerin eksiksiz olması, güzel olmasından elzemdir. Gombrich (2013), *Sanatın Öyküsü* adlı çalışmasında bunun nedenini, o dönemin şartlarında sanatçının, her şeyi en açık ve kalıcı

biçimde korumayı görev edinmesiyle ilişkilendirmektedir. Bu bakımdan resimler, daha ziyade bir harita mantığını çağrıştırmaktadır. Nitekim bu ürünlerin, sanat ve güzellik kaygısından ziyade belge niteliği taşıması, o dönemin şartlarında daha önemli görülmektedir. Bunun basit bir örneğini yukarıda, şekil 1’de görmek mümkündür.

Şekil 2

*Hesire'nin Portresi, Mezarının Tahta Kapısından, M.Ö. 2778-2723
Dolayları, Mısır Müzesi, Kahire*



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Mısırlılar bu ifade biçimini uzunca bir dönem kullanmışlardır. Schäfer ve arkadaşlarına (1986) göre Mısır’da, çizerlerin önemseddiği nokta, objelerin karakteristiğini ortaya koyabilmektir. Sözü edilen yöntemin insan figüründeki gösterimi şekil 2’deki gibidir. Yandan görünümü daha iyi olduğu için ressamlar o dönemde başı yandan çizmeyi tercih etmiştir (Schäfer, vd., 1986). Fakat yüz yandan görünmesine rağmen, yüze çizilen göz karşıdan görünmektedir. Vücudun üst bölümünde de benzer bir durum mevcuttur. En iyi görünen hali tercih edilip, vücut düz şekilde resmedilmiş, bacakların ise en iyi yandan ifade edilebileceği düşüncesiyle vücudun üst bölümü düz, alt bölümü yan şekilde resmedilmiştir. Ayrıca Mısırlı sanatçılar, insan figürlerinin ayaklarını başparmaktan itibaren yukarıya doğru ve yan görünümde çizmişlerdir (Schäfer, Brunner-Traut, Baines, & Baines, 1986). Her iki ayak da içten çizildiğinde, figürlerin iki adet sol ayağı varmış gibi bir görünüm ortaya çıkmaktadır. Burada önemli olan, kuşkusuz Mısırlı sanatçıların insanları böyle görmesi değil, insan figürlerinde önemli saydıkları her ayrıntıyı resme dahil edebilmeleri ve asıl önemsedikleri şeyin de bu olması dolayısıyla, çizimlerinde kendi kurallarını uygulamış olmalarıdır.

Şekil 3

Argoslu Polymedes Cleobis ve Biton Kardeşler, M.Ö. 615-590 Dolayları, Arkeoloji Müzesi, Delphoi



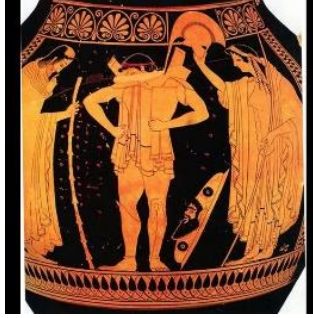
(Kaynak: Gombrich, 2013).

Şekil 3'te, Mısırlı örnekleri inceleyip, ayakta duran bir adam figürünü kurmayı, vücudun değişik bölümlerini ve bu bölümlerle bağlantılı kas yapılarını belirgin kılmaya çalıştıkları görülmektedir. Gombrich'e göre, şekil 3'teki heykellerin sanatçısı, dizkapaklarının gerçek görünüşünün nasıl olduğunu bulmayı istemiştir:

“Bunu tümünden başaramamış olabilir; onun yaptığı heykelin dizkapakları, Mısır heykellerinin diz kapaklarından daha az inandırıcı bile görünebilir. Ama asıl önemli olan şey, eski reçeteleri izleyecek yerde, kendi gözleriyle bakmaya karar vermesidir. Bundan böyle, insan vücudunu imgeleştirmek, önceden hazırlanmış bir formülü öğrenme sorunu olmaktan çıkmıştır. Her Yunan heykeltisi, belirli bir vücudu nasıl imgeleştireceğini kendisi bilmek istiyordu. Mısırlılar, sanatlarını bilgiye dayandırmışlardı. Yunanlılar gözlerini kullanmaya başladılar. Bu devrim bir kez başladıktan sonra, artık onun durma noktası olamazdı (2013, s. 78).”

Şekil 4

Savaşa hazırlanan genç, M.Ö. 510-500 dolayları, "Kırmızı-figürlü üslup"ta vazo, Euthymedes imzalı, Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek, Münih



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Kesin olmamakla birlikte Shiner (2010, s. 22), erken Yunan resim sanatı hakkında bilgi sahibi olmanın en net yolu olarak çanak çömlek resimlerini işaret eder. Çünkü sanat tarihinde gerçekleşen önemli dönüşümlerden biri, M.Ö. 500 yılından biraz önce, karşıdan görünen bir ayağın resmedilme girişimidir. Bu, tarihte ilk kez gerçekleşmiştir ve dolayısıyla önemli bir gelişme olarak kayıtlara geçer (Gombrich, 2013, s. 81). Şekil 4'deki Yunan vazosunda, savaş zırhlarını giyen genç bir savaşçı görülmektedir. Ortada yer alan figürün başı, karşıdan görünen vücutla uyum içerisinde verilmeye çalışılmıştır. Burada dikkat çeken yer, gencin sol ayağıdır. Sağ ayak, o güne dek bilinen yöntemlerle çizilmiş fakat sol ayak kısaltımlı çizilmiştir. Dahası, sol ayağın parmakları da yenilikçi bir biçimde yan yana sıralanmış küçük çemberler halinde resmedilmiştir. Söz konusu ayrıntı, perspektif kısaltımı (*foreshortening*) olarak ifade edilmektedir (Verstegen, 2010).

Perspektif kısaltımının keşfedilmesi, sanat tarihi başta olmak üzere genel tarih içerisinde de oldukça önemli bir tarihi ana işaret etmektedir. Dubus'a (2018) göre bu keşif, sanatçının iletmek istediğini tasarlarken her ayrıntıyı göz önüne almaya başladığını ve gözlemlediği haliyle objeyi yansıtmaya çabasını ifade etmektedir. Diğer yandan, resim sanatında perspektifin gelişim sürecinde atılan minik adımlar ve zorluklar, heykel sanatı için pek geçerli değildir çünkü heykeltıraş doğayı betimlerken, kısaltım yoluyla derinlik yansıması yaratma ya da ışık ve gölge etkileri kullanarak hacim verme gibi endişelere kapılmamaktadır. Zira iletmek istediğini üç boyutlu

bir biçimde tasarlar ve bu da gerçek yaşam görüntüleri ile uyum içerisinde. Zor olan, üç boyutlu olarak gördüğümüz nesnelere iki boyuta indirirken karşılaşılan kayıpları gidermektir. Gombrich'e (2013) göre, tam da bu nedenle Strasbourg ve Naumburg heykeltıraşları, hiçbir XIII. yüzyıl resminin ulaşamayacağı bir gerçeğe benzerlik derecesine ulaşabilmiştir.

Şekil 5

Giotto Di Bondone, İnanç, 1305 Dolayları, Cappella Deli'arena, Padova



(Kaynak: Gombrich, 2013).

İtalyanlar, büyük ressam Giotto ile tamamen yeni bir çağın başladığı inancındadırlar. Giotto'nun bilinen ünlü eserleri, duvar resimleri ya da duvara sürülen taze sıva üzerine boyanan resimlerdir (*freskolar*) (Ülger, 2023). Şekil 5'teki figürün, Gotik heykel eserlerine, benzediğini söylemek mümkündür. Fakat söz konusu eser bir resimdir. Kabartma etkisi vermesi nedeniyle heykelle benzemektedir. Perspektif kısaltım kullanılan kollar, belirli bölgelerin hacimlendirilerek ön plana çıkarılması, giysinin gerçekçi dalgalanmaları ve bunları vermek için başarıyla kullanılan gölgelendirmeler, eseri çağdaşları arasında öne çıkaran perspektif detaylarıdır (Souvignier, 2020). Gombrich (2013, s. 201), Giotto'nun bu figürü ile ilgili olarak "bin yıldır buna benzer bir şey yapılmadığını ve Giotto'nun düz bir yüzeyde derinlik yanılsaması yaratma sanatını yeniden keşfettiğini" ifade etmektedir. Bu açıdan Floransalı Giotto'nun, hem sanat tarihinde hem de görsel ifade biçimleri açısından yepyeni bir sayfa açtığını söylemek mümkündür.

Rönesans Döneminde (15-16. YY) Perspektif

Rönesans, Orta Çağ'dan moderniteye geçişi işaret eden, 15. ve 16. yüzyılları kapsayan ve klasik antik çağın fikir ve başarılarını canlandırma ve aşma çabasıyla karakterize edilen bir tarih dönemi ve kültürel harekettir; Geç Orta Çağ'ın krizinden sonra meydana gelmiş ve sanat, mimari, politika, edebiyat, keşif ve bilim dahil olmak üzere birçok alan ve disiplinde büyük sosyal değişimle ilişkilendirilmiştir (Verstegen, 2010). Gombrich'e (2013, s. 223) göre İtalya'da sanatın yeniden dirilişinin Giotto'dan itibaren süregeldiğini söylemek mümkündür çünkü o çağda halk, bir eseri ya da sanatçıyı yüceltmek istediğinde, sıklıkla antik çağ eserlerine benzetme çabasına girmiştir. Dolayısıyla Giotto'nun sanatı da antik çağın eserlerine benzetilmekte ve kendisi de bu nedenle gerçek sanatı yeniden diriltiren bir usta olarak görülmekteydi (Souvignier, 2020). Bu açıdan yeniden doğuş, diriliş fikrinin İtalyanlar'ın sahip olduğu "Büyük Roma"nın yeniden doğuşu fikriyle yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir (Gombrich, 2013). Bu düşüncenin etkisindeki Floransalı bir grup genç sanatçı, XV. yüzyılın ilk çeyreğinde, Filippo Brunelleschi (1377-1446) önderliğinde, sanatı yeniden ve en iyi haliyle canlandırmayı amaç edinmiştir.

Şekil 6

*Filippo Brunelleschi, Floransa Katedrali'nin Kubbesi, 1420-1436
Dolayları*



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Shiner'a (2010) göre Brunelleschi, Floransa Katedrali'nin tamamlanması işinde çalışan bir mimardır. Floransalılar, katedrallerinin görkemli bir kubbeye örtülmesini istemektedir ancak, o dönemde yaşayan sanatçılar bunun nasıl yapılacağı ile ilgili bilgi sahibi değildir. Brunelleschi, katedralin üzerini görkemli bir kubbeye nasıl örtebileceğine yönelik bir metodoloji geliştirmiş bunu yaparken de geleneksel yaklaşımları bir

kenara koyarak eski Roma ihtişamını diriltilecek yepyeni yöntemler üzerinde yoğunlaşmıştır (Shiner, 2010, s. 76). Bu açıdan, Brunelleschi'nin yeni bir çağın mimarisini başlattığını söylemek mümkündür (Şekil 6). Brunelleschi, Rönesans mimarisinde öncü bir sanatçı olmasının yanı sıra sanatsal ifadede perspektif olgusunun gelişiminde de çok büyük rol oynamıştır (Argan & Robb, 1946).

Şekil 7

Masaccio, Trinity, 1427-1428 Dolayları, Santa Maria Novella, Floransa



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Sanatçıların perspektif bilimini geliştirmeye başlaması Rönesans'a kadar pek mümkün olmamıştır. Rönesans döneminde Doğrusal (Kartezyen) perspektif çok geçmeden sanatçıların etraflarındaki dünyayı dikkat çekici derecede yanılısamacı bir şekilde yakalamalarının bir aracı olarak ortaya çıkmıştır² (Bauer, 1987). Şekil 7'de, perspektifin matematiksel kurallara dayanılarak yapılan ilk resimlerinden biri görülmektedir (Argan & Robb, 1946). Batı geleneğindeki ilk doğru perspektifli tablo olarak kabul edilen Masaccio'nun (1401-28) *Trinity*'si (Kutsal Üçlü; Meryem, İncilci Aziz Yahya ve Bağışçılar), sanatta doğrusal perspektif ile konu arasındaki ilişkiyi ortaya koymuştur (Bauer, 1987). Resim, izleyiciye üç boyutlu olarak var olan ve uzayda dikey olarak yükselen heykelsi formlara bakıyormuş gibi bir yanılısama sağlar. Ancak bu çalışmadaki mekanın

² Bu, aynı zamanda haritacıların benzer bir matematiksel projeksiyon sistemi kullanarak dünya yüzeyinin haritasını çıkardıkları dönemdir.

dođru, yanılısamacı temsiline açık bir teolojik anlamı yoktur. Bunun daha çok sanatçının becerisini sergilemesiyle, kendi düşüncelerini bu dini imgeye enjekte etmesiyle ilgisi vardır (Gombrich, 2013). Masaccio, olađanüstü bir dehâ olduđu düşünölen bir ressamdır ve çok genç yaşta hayata veda etmesine rağmen resimleri devrim yaratmıştır (Gombrich, 2013). Takip eden dönem boyunca tüm önemli sanatçılar, kendi iletilerini sanat yoluyla tasarlarlarken keşfettikleri yöntemleri ve anlatmak istediklerini, izleyiciye/seyirciye biraz daha yaklaştırmak için kullanacaklardır.

Şekil 8

Donatello, Aziz Giorgio, 1415-1416 dolayları, Museo Nazionale del Bargello, Floransa



(Kaynak: Gombrich 2013).

Şekil 8'deki heykel, Floransalı usta Donatello'nun (1386?-1466) ilk çalışmalarından biridir. Heykel, Silah yapımcıları loncasının koruyucu azizi Aziz Giorgio'yu betimlemektedir (Gombirch, 2013). Donatello'nun bu eserinde, tıpkı Masaccio'nun resimlerinde de olduđu gibi, kendilerinden önceki sanatçıların sıkça yöneldiđi zarif inceltmelerden kaçınılmış, bunun aksine doğaya yeni bakış açısını ortaya koyan canlı ve güçlü gözlemlere yönelmiştir (Edgerton, 2009). Bilhassa figürün elleri ve kaşlarındaki ayrıntılar, insan vücudunu betimlerken yönelinen gerçek ve güçlü yeni eğilimleri işaret etmekte ve bu yönüyle, geleneksel kalıplardan kopuşu göstermektedir (Shiner, 2010). Öyle ki bu çalışmada düzgün ve hoş bir betimleme kaygısı görülmemektedir. Donatello'nun eserindeki figür de Masaccio'nunkiler gibi sert, keskin, hantal ve kaba olarak tasarlanmıştır ve daha da önemlisi, iletmek istediklerini tasarlarlarken konunun dehşetini hafifletmeye yönelik herhangi bir girişime yer verilmemiştir.

Brunelleschi çevresinin Floransalı ressamı, bir tabloda doğayı neredeyse bilimsel sayılabilecek bir doğrulukta betimlemeye yarayan bir yöntem geliştirmişlerdir: Perspektif çizgilerin çatısıyla işe başlayarak; anatomi ve perspektif kısaltım yasaları üzerindeki bilgileriyle insan vücudunu kurmuşlardır. Diğer yandan aynı dönemlerde kuzeyli sanatçılar bunun tersi bir yol izlemiştir (Gombrich, 2013). Van Eyck, bunlardan biri ve en önde gelenidir. Şekil 9’da görülebileceği gibi, eserin tümü, görünen dünyanın bir aynası gibi oluncaya dek, sabırla ve ayrıntı üzerine inşa ederek, doğanın bir hayalini (yanılsamasını) oluşturmuştur ve Kuzey sanatı ile İtalyan sanatı arasındaki bu farklılık uzun yıllar sürmüştür. Gombrich’e (2013, s. 240) göre “bir yapıt, nesnelere, çiçeklerin, mücevherlerin ya da kumaşların betimlenmesinde mükemmelliğe ulaşmışsa, bunun kuzeyli, Flaman bir sanatçı tarafından yapıldığı; buna karşılık güçlü dış hatlar, kusursuz bir perspektif ve mükemmel insan vücudu betimlemesine sahipse, bunun bir İtalyan sanatçısı tarafından yapıldığı söylenebilir.”

Şekil 9

Jan van Eyck ‘Arnolfini’nin Evlenmesi’ 1434, National Gallery, Londra



(Kaynak: Gombrich 2013).



Şekil 9'dan ayrıntı

Tablonun göze çarpan bir noktasına Latince, *Johannes de eyckfuit hic* (Jan van Eyck de buradaydı) diye yazan Eyck; resmin arkasında kalan aynada, sahnenin tümünü arka açıdan yansımış şekliyle göstermeyi tercih etmiştir. Böylece bir sanatçı tarihinde ilk kez, tam anlamıyla bir görgü tanığı durumuna gelmiştir (Fransen, 2012).



Şekil 9'dan ayrıntı

Diğer yandan Witz, her ne kadar Luka İncili'ne göre İsa'nın mucizesini resmetmiş olsa da Saleve dağı ile birlikte Cenevre gölünü çizdiği resminde (Şekil 10), gölün üzerine önceki eserlerin ciddi ve mesafeli havarilerini değil; balık avına çıkmış, tekneyi batırmadan tutabilmek için hafifçe beceriksizliğe kayan doğal ve sıradan bir çabayı ve rastgele insanları tercih etmiştir (Gombrich, 2013). Gerçeği en doğal ve sıradan haliyle kurgulaması bakımından Witz'in çalışması, sanat tarihine ve görsel tasarım biçimlerine kazandırılmış yeni bir perspektif olarak kayıtlara geçmiştir (Smith, 1970).

Şekil 10

Konrad Witz Mucizeli Balık Avı, 1444, Musee d'Art et d'Histoire, Cenevre



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Şekil 11’de, Uccello'nun perspektif kısaltımı denediği bir eser yer almaktadır. Uccello'nun doğru perspektif kısaltımında gösterebilmek için çabaladığı şeyler arasında, yerlere saçılmış çeşitli zırh ve silahlarla birlikte; yerde yatan ve perspektif kısaltımla o dönem için gösterilmesi güç bir savaşçı figürü bulunmaktadır. Daha önce böyle bir figürün hiç çizilmemiş olduğunu ifade eden Gombrich (2013, s. 255), “diğer figürlerle kıyaslandığında biraz fazla küçük görünmesine rağmen, Uccello'nun perspektife duyduğu ilginin ve bu konunun onun kafasında nasıl bir tutkuyla yer ettiğinin resmin her yerinde görülebileceğini” belirtir. Zira yerde duran çeşitli mızraklar dahi belirgin bir düzene sokulmuştur ve hemen hemen hepsi ortak "kaçış noktasını” göstermektedir.

Şekil 11

Paolo Uccello San Romano Savaşı, 1450 dolayları, National Gallery, Londra



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Öte yandan Mantegna'nın (Şekil 12), Masaccio'nun (bkz. Şekil 7) izinden ilerlediği, figürlerinin yine Masaccio'nun figürleri gibi heykelsi ve büyüleyici olmasından anlaşılabilir (White, 1951). Mantegna, adeta bir tiyatro yönetiyormuşçasına, olayın geçtiği anın ve konudaki rollerinin önemlerine göre figürlerine yer veriyor gibidir. Ayrıca Mantegna, ışığın gücünü fark eden öncül sanatçılardan biridir (Manca, 2012).

Şekil 12

Andrea Mantegna Aziz Yakup'un İnfaza Götürülüşü, 1455 Dolayları



(Kaynak Gombrich, 2013).

Son olarak, şekil 13'te görülebileceği gibi, ışığın yalnızca figürlerin formlarını hacimlendirmede değil, derinlik yanılması bırakmakta da perspektif kadar büyük önem taşıdığı (White, 1951) unutulmamalıdır. Gombrich'e göre (2013, s. 260) "hiç kimse, ışığın önlerine çıkardığı sonsuz yeni olanakları Piero della Francesca kadar fark etmemiştir."

Şekil 13

Piero della Francesca Konstantin'in düşü, 1460 dolayları, San Francesco kilisesi, Arezzo



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Aydınlanma ve Modernizm Döneminde (17-20. YY) Perspektif

Fransız İhtilali gibi, sanatın ve sanata bakışın dönüşümü ve gelişiminin köklerini de Akıl Çağı'nda aramak gerektiğini ifade eden Gombrich (2013), bu değişimin ilk etapta, sanatçının tavırlarıyla ilişkili olarak "üslup" yapısında ortaya çıktığını belirtir. Shiner'a (2010) göre, geçmiş zamanlarda üslup, bir işin sonuca ulaşması açısından en iyi yol olarak algılanmışken; üslubun aslında ne anlama gelebileceği, Akıl Çağı'nda gerçek anlamda kavranmaya ve farklı üsluplar geliştirilmeye başlanmıştır.

Resim ve heykeldeki gelenekten kopuş, mimaride daha sonra algılanmaya başlanmıştır. Shiner'a (2010) göre bu sorunun kökleri XVIII. yüzyıla kadar gitmektedir. Öyle ki; önceden sanat olarak resim, usta çırak ilişkisiyle bilgi aktarımı sağlanan bir çeşit ticaret olarak görülürken, Akıl Çağı ile birlikte resim sanatı, fizik, psikoloji vb. gibi, akademik eğitimi verilen bir alana dönüşmüştür. Akademi ifadesi ilk olarak, Platon'un öğrencilerine ders verdiği yeri belirtmek için kullanılmıştır (Gombrich,

2013). XVI. yüzyılda ise İtalyan sanatçılar, üstün gördükleri ve esinlendikleri kişiliklerle kendilerini dengelemek için bir araya geldikleri ortamlara “akademi” demişlerdir. XVIII. yüzyıla gelindiğinde, söz konusu alanlar (akademiler), zaman içerisinde sanat eğitimi veren mecralara dönüşmüştür (Pancaldi, 2005). Böylece usta çırak ilişkileri ile sonraki kuşaklara devredilen öğrenme yöntemleri yavaş yavaş terkedilmeye başlanmıştır.

Diğer yandan XVIII. yüzyıl akademileri, Kral'ın kendi ülkesindeki sanatlara verdiği önemi açıkça göstermek adına kraliyetin himayesine alınmıştır. Ancak sanatların gelişmesi için, kraliyet kurumlarında öğretiliyor olmasından çok, yaşayan sanatçıların resimlerini ve heykellerini satın almak isteyen yeterince insan olması önemlidir. Gombrich'e göre başlıca güçlükler bu noktada doğmuştur (2013, s. 480-481): “Bazı sanatçıların, akademinin ‘resmî’ sanatını küçük görmeye başlamış ve halkın beğenisini kazananlarla kendini dışlanmış hissedenler arasındaki fikir anlaşmazlığı, sanatın o ana kadar geliştirdiği zemini yok edecek raddeye gelmiştir.” Gombrich (2013, s. 481), “bu derin bunalımın en çabuk ortaya çıkan ve en belirgin etkisi olarak, her coğrafyada sanatçıların kendilerine yeni konular aramaya başlamalarını” göstermektedir. Friday'e (2004) göre yeni konu arayışları, geçmişteki eserlerin çok büyük çoğunluğunun temasını oluşturan dinsel öğeler ve azizlerin hikayelerinin terk edilmesiyle sonuçlanmıştır. XVIII. yüzyılın ortalarına kadar, çok sınırlı konu çeşitliliğinin dışına pek çıkmayan sanatçılar, sıradan bir olayı çok nadir resmetmişlerdir (Friday, 2004). Fransız İhtilali süreci, tüm bu alışkanlıklar hızla farklılaşmış ve sanatçılar toplumla iletişimlerini bir edebi eserden, romantik, sıradan ya da güncel olaylara kadar çok çeşitli konularda sanat eserleri üzerinden tasarlamaya yönelmişlerdir (Friday, 2004). Zira Gombrich'e (2013, s. 481) göre de “dönemin başarılı sanatçılarının ve başkaldırıp tek başına kalmış sanatçıların tek ortak noktası, geleneksel konuları umursamamalarıdır.”

William Blake, kendini içinde bulunduğu geleneğe ait hissetmeyen Aydınlanma sanatçılarından biri olarak dikkat çekmektedir. Blake'in önemi, Bentley'e (1999) göre, Rönesans'tan sonra, onaylanmış geleneksel standartlara kasıtlı bir biçimde karşı çıkan ilk sanatçı olmasından ileri gelmektedir. Şekil 14'te de görülebileceği gibi Blake, çalışmalarında kusursuz tasarım ve ifade kaygısı duymamıştır, çünkü O'na göre, zihnindeki her imgenin manası fazlasıyla değerlidir ve bu da doğruluk kaygısından çok daha büyük önem taşımaktadır (Bentley, 1999).

Şekil 14

William Blake, Günlerin Atası, 1794, British Museum, Londra



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Gombrich'in, "gelenekten kopuş" olarak ifade ettiği olgu, Fransız İhtilali dönemine damgasını vurmuş ve sanatçıların hem çalışma koşullarını hem de yaşam biçimlerini belirgin şekilde farklılaştırmıştır. Sanat akademileri, sanat eleştirmenleri, sergiler, uzmanlıklar vb. gibi yüksek sanatın, zanaat üretimi olarak etiketlenen ürünler ile arasındaki farkın belirginleşmesi büyük çabalar ortaya konmuş, diğer yandan başlangıcından Sanayi Devrimi'ne dek, sanatı sanat yapan tüm değerler ve temeller sarsılmaya başlamıştır (Berger, 2017). Yine bu dönemde, Sanayi Devrimi'nin etkisiyle kaliteli zanaatkarlığın tüm gelenekleri yok olmaya başlamıştır çünkü el işçiliğinin yerini mekanik üretime, atölyeler ise fabrikalara bırakmıştır. Bu değişimin ilk etkileri, mimari alanında görülmeye başlanmıştır (Gombrich, 2013). Kaliteli zanaatkarların azalmasıyla beraber "üslup ve güzellik" kavramlarının öne çıkmasıyla, mimarinin yok olmanın eşiğine geldiğini belirten Gombrich (2013); XIX. yüzyılda dikilen yapıların sayısının, bütün geçmiş dönemlerin toplamından fazla olabileceğinden, ancak, bu seri üretim yapılaşmanın, asla kendine özgü bir üslubunun bulunmadığından söz etmektedir.

Gelenekten kopuş, özgürlük alanın yanı sıra sanatçılara devasa bir deney alanı da sunmuştur. Denemek ve yanılmak özgürlüğü, kendi kendilerine karar alabilme özgürlüğü ile birleşerek sanatçının gelişimine katkı sağlamaktaydı (Shiner, 2010). Ancak sanatçının kendi yönelimlerinin toplumun beğeni ve beklentileriyle uyuşmama durumu ortaya çıkmış ve

sınırları belirli olmayan durumların yarattığı kaygı ve kararsızlık hali sanatçıları adeta esir almıştır (Berger, 2017). Örneğin geçmişte, tablo almak isteyenlerin, istedikleri tablo hakkında net bir beklentisi bulunmaktaydı ve bu beklenti, muhtemelen önceden başka bir yerde gördükleri esere benzeyen bir şeyi talep etmelerini sağlamaktaydı. Dolayısıyla geçmişte, sanatçılar bu isteği kolayca yerine getirebilmektelerdi ve sonuçta, çalışmalar sanatsal açıdan oldukça farklı görünse de aynı dönemin yapıtları birçok açıdan birbirine benzerlik göstermekteydi (White, 1949). Ancak 19. Yüzyıl'da, Sanayi Devrimi ile birlikte, geleneğin getirdiği söz konusu uyum yok olmaya başlamıştır. Bu da sanatçıyla sanat koruyucusu arasındaki ilişkinin çoğu durumda gerginleşmesi ile sonuçlanmıştır. Gombrich bu gerginliği şöyle açıklamaktadır:

“Sanat koruyucusunun belirli bir beğenisi vardı, ama bu beğeni doğrultusundaki istekleri karşılamak, sanatçının hiç içinden gelmiyordu. Eğer para için böyle yapmak zorunda kalırsa, sanatından "ödün" verdiğini hissediyor, kendine olan saygısını ve başkalarının gözündeki değerini yitiriyordu. Öte yandan yalnızca vicdanının sesini dinleyip, kendi sanat anlayışıyla bağdaşmayan tüm siparişleri geri çevirirse, aç kalma tehlikesiyle karşı karşıyaydı. Böylece, XIX. yüzyılda, kabul edilen düzene ayak uydurup, toplumun isteklerini karşılayacak yaradılış veya inançta sanatçılarla, gönüllü olarak seçtikleri yalnızlıktan gurur duyan sanatçılar arasında derin bir uçurum açılmıştı. Daha da kötüsü, sanayi devriminin gelmesiyle zanaatkârlıkta görülen gerileme, gelenekten yoksun yeni bir orta sınıfın doğuşu, "sanat" maskesi altında bir sürü kaba ve ucuz ürünün ortaya çıkması, toplumdaki beğenin gerilemesine yol açmıştı. Sanatçılarla halk arasındaki karşılıklı bir güvensizlik vardı (Gombrich, 2013, s. 502).”

Diğer yandan bu durum, muhtemelen ilk defa, bireyselliğin ifade edilmesinde sanatın mükemmel bir rol oynadığının fark edilmesine aracılık etmiştir (Friday, 2004). Öyle ki, Mısırlı sanatçıların, eserlerinde kendi kişiliğini ifade etme fırsatı neredeyse hiç bulunmamaktaydı çünkü etkisinde olduğu üslubun kuralları son derece katıydı (Schäfer, Brunner-Traut, Baines, & Baines, 1986). Bu durum, seçeneğin olmadığı yerde,

ifadenin de olamayacağı gerçeğini ortaya çıkarmıştır (Gombrich, 2013). Tam da bu nedenle sanat, Fransız İhtilali'nde yepyeni bir anlam kazanmıştır (Berger, 2017). Dolayısıyla XIX. yüzyılın görsel ifade biçimleri ve sanat tarihi, çok paraların kazanıldığı başarılı ustalıkların tarihi değil, bireysel düşünme ve yol alma konusunda cesaret ve inatçılık sergileyen, geleneksel kurallara başkaldıran ve üretimleri için yepyeni olanakların peşine düşen yaratıcı ve yalnız insanların tarihi olacaktır (Friday, 2004).

Gombrich'e göre (2013, s. 513), “eğer nesnelere nasıl görünmesi gerektiğini belirleyen önyargılı akademik kurallara değil de kendi gözlerimize inanırsak, çok heyecanlı şeyler keşfedebilmek mümkündür.” Tam da bu noktada Manet'ye değinmek gerekmektedir (Şekil 15) çünkü Manet ve onun izinden gidenler, biçimsel ifadelerde Yunanlıların öncülük ettiği bir devrimin benzerini, renklerin betimlenmesinde gerçekleştirmiştir (Berger, 2017). Manet ve ardılları, doğadaki her bir nesnenin, gözümüzde ve hatta zihnimizde bir araya gelen pek çok yanılsamayla ortaya çıktığını ve nesnelere asla tek bir kendine özgü renkten oluşmadığını keşfetmişlerdir. Onlara göre bir nesnenin rengi, günün her saatine ve o nesneye nereden baktığınıza göre değişebilmektedir. Ancak ne var ki bu keşif ve keşfin neticesinde ortaya çıkan eserlerdeki sert ve güçlü kontrastlar, ilk kullanılmaya başlandığı dönemlerde tutucu sanatçılar arasında katı tepkilerle karşılanmıştır. Gombrich'in aktardığı üzere (2013, s. 514):

“Akademi ressamı, 1863'te, Manet'nin çalışmalarını resmi bir sergi olan Salon'a kabul etmemiştir. Bunu izleyen kargaşa sonucunda, yetkili makamlar, jüri tarafından kabul edilmeyen tüm eserleri ‘Reddedilenler Sergisi’ (*Salon des Refuses*) adıyla özel bir sergide sergilemek zorunda kalmış ve halk bu sergiye daha çok, ‘büyüklerinin haklı öğütlerini dinlemeyen zavallı şaşkın çömezlerle alay etmek için’ gitmiştir.”

Şekil 14

Edouard Manet, Balkon, 1868-1869, Musee d'Orsay, Paris



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Yeni yaklaşımlar, açık alanda sadece renklerin değil, hareket halindeki nesnelerin de işlenişi ile ilgilenmektedir (Friday, 2004). Şekil 16'da, Manet'nin taş baskılarından (*litografî*) biri gösterilmiştir. Friday'a (2004) göre ilk bakışta, bir karalama gibi duran resimde Manet, bir at yarışını resmetmiş ve karışık halde tasarlanan bu görüntüyü kasıtlı olarak en az ipucuyla ve fakat ışık, hız ve hareket haliyle ifade edebilmeyi başarmıştır. Diğer yandan, hiçbir atın dört bacağı birden görünmemektedir. Aslında bu, gerçek hayattaki bu türden bir sahneye ilk bakışta tam da görülebileceği gibi resmedilmiştir.

Şekil 16

Edouard Manet, Longchamp At Yarışları, 1865



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Fotoğraf makinelerinin taşınabilir hale gelmesi ve pratik (şipşak) fotoğrafların yaygınlaşmasıyla doğanın ya da insanların anlık ve tesadüfi görüntülerinin yanı sıra, gerçekliğin hızlıca farklı bir araca yansıtılabilir olması, resim sanatında farklı bir kapı aralamıştır (Honour, & Fleming, 2005). Çünkü gelişen fotoğraf teknolojisiyle sanatçılar, eserlerini geliştirmede fotoğrafı kullandıkları deneyler gerçekleştirmeye başlamış ve bu da eserlerini daha ileriye taşımalarına aracılık etmiştir. Öte yandan fotoğraf teknolojisinin daha ucuza, daha gerçek ve daha hızlı yapabileceği bir işin resim ile daha maliyetli, uzun soluklu ve gerçeğe daha uzak bir şekilde yapılmasına yönelik kafa karışıklıkları oluşmaya başlamıştır (Wood, 2021). Çünkü resim sanatını güçlü kılan bir bakıma geçmişte pek çok pratik amaca hizmet etmiş olmasıdır. Zira çok eski yıllardan beri resim, bir belge ve kanıt niteliği taşımaktaydı. Diğer bir deyişle, kuşaklararası bir iletişim yolu ve biçimiydi. Bir manzara, önemli bir olayın tasviri ya da kişilerin kendi portrelerinin resmedilmesi ve sonraki kuşaklara aktarılması gibi durumlarda bu sanat dalından faydalanılmaktaydı. Öyle ki ressam, nesnelerin geçici doğasını yenebilmekte ve onların görüntüsünü sonsuza kadar bozulmadan koruyabilmekteydi. Örneğin XVIII. yüzyılda yaşamış Hollandalı bir ressam, soyu tükenmeden bir "dodo" nun resmini yapmasaydı, bugün bu kuşun neye benzediğini bilinemeyecekti (Gombrich, 2013). Ancak XIX. yüzyılda fotoğraf teknolojisi, görüntüleri kaydetme misyonunu resim sanatından devralmaya başlamıştır. Gombrich'in (2013, s. 524) ifadesiyle "bu durum sanatçılar için, Protestanlığın dinsel imgeleri kaldırması kadar ağır bir darbe olmuştur" Bu nedenle resim sanatçıları, fotoğrafın sirayet

edemeyeceği alanları aramak ve bulmak durumunda kalmıştır. Böylelikle fotoğraf, modern sanatın bugünkü noktaya ulaşmasında kritik bir dönemeç olarak yerini almıştır.

Şekil 17

Kitagawa Utamaro, Erik Çiçeklerini Görmek İçin Perdeyi Açarken, 1790'ların Sonu



Kaynak: Gombrich, 2013).

XIX. Yüzyılda Avrupa ve Amerika ile Japonya'nın arasında gelişen ticaret ilişkisi, renkli Japon baskı resimlerini (*estampalar*) batıya taşımıştır (Honour, & Fleming, 2005). Ticaret esnasında sıklıkla ambalaj olarak tercih edilen baskı resimler, Avrupa'da ithal çay satan dükkânlarda düşük fiyat bulunabilir hale gelmiştir. Baskı resimleri ilk keşfeden ve biriktirmeye başlayanlar arasında Manet'nin çevresindeki sanatçılar yer almaktadır çünkü Gombrich'e göre (2013, s. 525) "Onlar, bu resimlerde, Fransız ressamlarının kurtulmak için can attığı akademik kurallar ve kalıplarla bozulmamış bir geleneği bulmuş ve diğer yandan Japon baskı resimleri, onların, Avrupa'ya özgü birçok alışkanlıklarından hâlâ kurtulamadıklarını fark etmelerine yardımcı olmuştur."

Japon sanatçılar, alışık olunanın aksine doğayı ve olayları ezber bozan biçimlerde tasarlamakta ustalık gösterirler. Utamaro (1753-1806) örneğin resim 19'daki gibi, çerçeveye tam dahil olmayan, ya da başka bir nesneyle perdelenmiş tamamı görünmeyen çizimlere sıkça yer vermektedir (Wood, 2021). Gombrich'e göre (2013) Avrupalılar için bu resimleri ilgi çekici yapan; bir tablonun figürleri daima tam ve eksiksiz ya da en azından figürlerin en önemli tarafını gösterme zorunluluğunu kırmış olmalarıdır.

Gombrich'in (2013, s. 561) "Ultra modern isyancılar" olarak adlandırdığı dönem ruhu, mimaride olduğu gibi resim ve heykel sanatlarında da varlık göstermektedir. O dönemlerde resim sanatına katılan yenilikler, renklerin

düzenlenmesi, yeni biçimler, günümüz grafik sanatlarında sıradan hamlelere dönüşmüştür. Konuyla ilgili Gombrich şunları ifade eder:

“Öyle görünüyor ki, bir süre sonra sanatçılar, kendilerinden, "gördüklerini resmetmelerinin" istenmesinin aslında çelişkili bir şey olduğunu fark ettiler. (...) O günlerden bu yana geçen zaman içinde giderek anladık ki, aslında gördüğümüzü bildiğimizden hiçbir zaman tam olarak ayıramayız. Kör olarak doğan birisi, daha sonra gözü açılırsa, görmeyi öğrenmek zorundadır. Biraz dikkat edersek, görme olarak adlandırdığımız olayın, gördüklerimiz hakkındaki bilgilerimize (ya da inançlarımıza) göre şekillendirildiğini ve renklendirildiğini anlarız (2013, s. 562).”

Örneğin pencereden baktığımızda, dışarıdaki manzarayı bin bir değişik biçimde görebiliriz. Acaba bunlardan hangisi bizim duyuşal izlenimizdir? Bir şeyi seçmek, bir yerden başlamak zorundayızdır. Manzarada gördüğümüz evi ve önündeki ağaçların resmini bir şekilde ortaya çıkarmak zorundayızdır. Ne yaparsak yapalım, kaçınılmaz olarak her zaman, bazı "alışılmış" çizgi veya biçimlerden başlamak durumundayızdır (Wood, 2021). Bu açıdan içimizdeki "Mısırlı" bastırılabilir belki ancak görünen odur ki, hiçbir zaman tam olarak yenilgiye uğratılamaz. Empresyonistleri izleyip aşmak isteyen kuşağın içten içe hissettiği bu zorluk, sonuçta onları tüm Batı geleneğini reddetmeye götürmüştür (Honour & Fleming, 2005).

Şekil 18

Edvard Munch, Çığlık, 1895



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Nesneler hakkındaki duygularımız, onları görme ve dahası biçimlerini hatırlama şeklimizi etkilemektedir. Aynı yerin, mutlu ya da üzgün olmamıza göre ne kadar farklı görülebileceğini hakkında tecrübelerimiz olabilir. Bu olanakları, Van Gogh'un da ötesinde araştıran sanatçılardan biri de Norveçli ressam Edvard Munch (1863-1944)'tır (Gombrich, 2013). Şekil 18, O'nun 1895'te yaptığı ve "Çığlık" adını verdiği bir taş baskıyı göstermektedir. Resim, ani bir heyecanın, tüm duyuşal izlenimlerimizi nasıl değiştirebileceğini anlatmayı amaçlar gibi görünmektedir. Bütün çizgiler, resmin odak noktasına, yani çığlık atan başa doğru gidiyor gibidir. Çığlık atan kişinin yüzü bir karikatür gibi çarpıtılmıştır. Korkunç bir şeyler olduğu tahmin edilebilse de bu çığlığın nedeni hiçbir zaman bilinemeyecektir. Bu bilinmezliğin, eserin tesirini artırdığını söylemek mümkündür.

Ekspresyonist sanatta halkı rahatsız eden şey, doğanın çarpıtılmasından çok, güzellikten uzaklaşmasıdır (Gombrich, 2013). Munch, bir acı çığlığının güzel olmayacağını, yaşamın yalnızca güzel yönlerini görmenin ikiyüzlülük olacağını söylemekte gibidir. Çünkü Ekspresyonistler, insanların çektiği acıyı, sefaleti, vahşeti ve tutkuları öyle derinden hissetmektedirler ki, sanatta uyum ve güzellik üzerine direktmenin dürüst olmayı reddetmekten başka bir şey olmadığına inanmaktadırlar (Wood, 2021).

Şekil 19

Vassily Kandinsky, Kazaklar, 1910-1911, Tate Gallery, Londra



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Diğer yandan, müziğin, sözlerin yardımına gerek duymadan da varlığını sürdürdüğünü gören sanatçılar ve eleştirmenler çoğu zaman saf bir görsel müziğin hayalini kurmuşlardır (Gombrich, 2013). Gombrich'e göre bilindiği kadarıyla, bunu ilk yapan, o sıralarda Münih'te yaşayan Rus ressam Vasiliy Kandinsky'dir (1866-1944). Kandinsky, *Sanatta Ruhsallık Üzerine* (1912) adlı kitabında saf renklerin psikolojik etkilerini vurgulamış, canlı bir kırmızının, bir boru sesi gibi bizi nasıl etkileyebileceğini belirtmiştir. Bu düşünceden aldığı ilhamla, rengin müziğin üstündeki ilk denemelerini sergilemiştir (Şekil 19). Kandinsky böylece, "Soyut Sanat" olarak adlandırılan akımı başlatmıştır (Barr Jr, 2019).

Şekil 20

Pablo Picasso, Daniel-Henry Kahnweiler'in Portresi, 1910



(Kaynak: Gombrich, 2013).

Son olarak bazı eleştirmenler, perspektifin 20. yüzyılın başlarında Pablo Picasso gibi modern sanatçılar tarafından yok edildiğini savunmaktadır (Wood, 2021). Daniel-Henry Kahnweiler'in portresi gibi eserlerde (1910), Picasso resim düzlemini parçalamaya ve formları bireysel geometrik parçalara bölmeye çalışmıştır. Ancak Barr Jr'a (2019) göre, erken modern dönem sanatçıları aslında perspektifi devirmemiş; ödünç almış, detaylandırmış ve izleyici için onu yeniden tanımlamışlardır.

Dijital Dönemde Sanatın Tasarımı ve Değişen Gerçeklik Miti

Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermeye yaklaştırmıştır.

Dijital çağın perspektif anlayışı hakkındaki tartışmalar, geleneksel perspektifin sınırlarını zorlayan ve yeni perspektif anlayışlarını ortaya çıkaran dijital teknolojilerin ortaya çıkmasıyla başlamıştır. Dijital teknolojiler, kullanıcılara, gerçekliği farklı açılardan ve bakış açılarından görmelerini sağlayan yeni olanaklar sunmaktadır. Bu yeni olanaklar, geleneksel perspektifin, gerçekliği tek bir doğru şekilde tasvir ettiği fikrini tartışmaya açmaktadır. Çünkü günümüze doğru artık sanatçı, başka

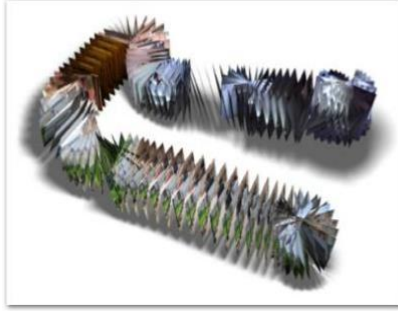
araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojileri vasıtasıyla üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Gerçeklik yanılması oluşturmak, tarih boyunca görsel sanatların temel kaygılarından biri olmuştur. Çin resminden kübizme, çeşitli coğrafya, felsefe ve dönemlere ait pek çok sanat biçimi ve biçemi, uzamın tanımlanmasında ya da temsilinde zamanla ve çoklu görüş açıları ile çeşitlenmiştir. Bu bakımdan sanatın, gerçekliğin farklı görünüş ve anlam katmanlarıyla görselleştirilmesiyle bir çeşit iletişim tasarımına dönüşerek şekillendiği söylenebilir.

Günümüzde, her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini sanallık almış ve buna paralel olarak, sanatsal üretimde de ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010). Bu bağlamda Dijital dönem sanatına örnekler üzerinden yaklaşmak, değişen perspektif algısıyla birlikte, kökten dönüşen gerçeklik mitinin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Şekil 21’de yer alan 1997 tarihli, Art+Com tarafından gerçekleştirilen *The Invisible Shape of Things Past* isimli çalışma, iki boyutlu video görüntülerini üç boyutlu statik nesnelere çevirerek, uzam parametresini ve zamanın doğasını irdelemeye yönelik geliştirilmiştir. Bilgisayarda oluşturulmuş film sekanslarının kareleri tek tek, üçüncü boyuttaki uzamın yerine zamanın konmasıyla katı nesnelere dönüşür. Bu da izleyicilerin sanal ortama girmelerine, onu incelemelerine ve daha iyi kavramalarına imkan tanımaktadır (Şengül, 2015).

Şekil 21

Art+Com, “The Invisible Shape of Things Past”, 1997.



The invisible Shape of Things Past, 1997
Joachim Sauter, Dirk Lüsebrink

(Kaynak: Slideshare.net, 2023).

Şekil 22'ye bakıldığında ise, 2000 Tarihli Allan Dunning'e ait *Einstein Brain* isimli sanal gerçeklik enstalasyonu görülmektedir. Bu enstalasyonda izleyiciler interaktif biçimde, bilim ile mit arasındaki çeşitli zihinsel manzaralardan geçerler. Gerçek boyutlarda bir figür odanın ortasında, ısıya tepki vermesini sağlayan termokromik boyalı bir biçimde uzanmaktadır. Bir izleyici soluk aldığı anda, bedene dokunduğunda ya da sadece yaklaştığında, anatomik bakımdan doğru parçalar renk değiştirir ve bunu gösteren resimler seslere duvarlara ve döşemeye yansıtılır (Şengül, 2015).

Şekil 22

Alan Dunning, Paul Woodrow, The Einstein's Brain Project: The Madhouse, 1995-2001.

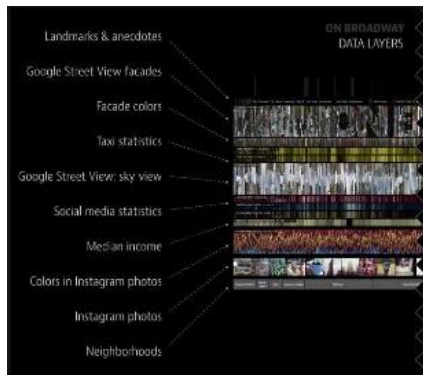


(Kaynak: Fondation Daniel Langlois, 2023).

2015 yılında Cannes Lions Festivali'nde yaptığı *Creativity in the Age of Data* (Veri Çağında Yaratıcılık) adlı sunumda Koichi Yamamoto, büyük veri görselleştirme projelerine dikkat çekmiştir. Bunun en güncel örneklerinden biri, CUNY Bilgisayar Bilimi profesörlerinden Lev Manovich'in *On Broadway* adlı yüz binlerce New York'lunun dijital verilerini kullanarak oluşturduğu görselleştirme projesidir (Şekil 23).

Şekil 23

Lev Manovich'in On Broadway, 2015.



(Kaynak: Vimeo.com, 2023).

Google araştırmacıları 2015 yılında, yapay zekanın görsel tanıma sürecinde ortaya çıkan “sanat eserleri”ni paylaşmışlardır. Böylece araştırmacılar, makinelerin etrafındaki görüntüleri olduklarından farklı bir

şekilde hayal edebildiklerini, örnek eserler üzerinden kamuoyu ile paylaşmıştır. Şekil 24’te, *Inceptionism* adı verilen ve yapay zekanın görsel tanıma sürecinde ortaya çıkan sanat eserlerinden biri yer almaktadır.

Şekil 24

Inceptionism, 2015. Sol: Original Fotoğraf, Zachi Evenor. Sağ: İşlemden Geçen Görüntü, Günther Noack, Software Engineer.



(Kaynak: Google Research, 2023).

Ekim 2015’te Hollanda’da “Bilgisayara Rembrandt gibi resim yaptırmak!” adlı proje için bir araya gelen bir ekip, Microsoft, Delft University of Technology, Mauritshuis galerisi ve Museum Het Rembrandthuis ile birlikte Rembrandt’ın sanat anlayışını çözüp onun tarzında yeni eserler üretecek bir yazılım hazırlamışlardır (Gillotte, 2019). Yazılıma Rembrandt’ın kullandığı geometri, kompozisyon ve boyama materyalleri gibi bilgiler girilmiş ve yazılım, Rembrandt’a ait 346 tablonun analizini yapmıştır. Bir buçuk yıl sonra ortaya çıkan sonuç ise, şekil 25’te de görüleceği üzere, 2016 model bir Rembrandt tablosudur.

Şekil 25

The Next Rembrandt, 2016.

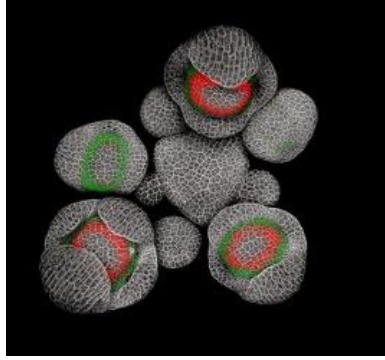


(Kaynak: Nextrembrandt.com, 2023).

ArtBizTech'in düzenlediği *bang prix* yarışmasında Genetik Mühendisi Serdar Ovalıoğlu'dan mentorluk desteği kazanarak, bir laboratuvar ve bir biyolog eşliğinde çalışmalarını gerçekleştiren Ayşe Hilal Ateş'in biyo-sanat üzerine gerçekleştirdiği çalışma, şekil 26'de görülmektedir. Genç sanatçı, vefat eden babaannesinin saçını, laboratuvar ortamında büyüterek elde ettiği görüntüler ile uluslararası pek çok önemli ödülün sahibi olmuştur. Marmara Üniversitesi Resim Bölümü'nden mezun olan Ateş, biyo-genetik teknolojiler ile entegre ettiği sanatsal çalışmalarını sürdürmektedir.

Şekil 26

Ayşe Hilal Ateş, Biyo-sanat, 2017.



(Kaynak: Artul Living, 2023).

Son olarak bugün gelinen noktada yapay zeka (AI) sanatından söz etmek mümkündür. Manovich'e (2019) göre AI sanatları, sanat dünyasındaki profesyoneller tarafından çağdaş sanat olarak tanınan yeni eserler veya deneyimler yaratmak için bilgisayarları programlayan insanlara atıfta bulunmaktadır. Ayrıca, bilgisayarlara daha önceki tarihsel dönemlerden sanatçıların becerilerini öğretmeyi ve sanat tarihçilerinin bilgisayar tarafından üretilen eserleri o döneme ait olası sanat olarak tanınmasını da içerebilmektedir. Öte yandan AI sanatı, vücudumuzun, beynimizin ve diğer kısıtlamalarımızın sınırlamaları nedeniyle insanların yaratamadığı bir sanat türü olarak görülebilmektedir. İnsanlar tarafından anlaşılabilir sanat ile insan uygarlıklarında halihazırda gerçekleşmiş olan tüm estetik olasılıkların evreni arasında yatan “arada” alanı araştırmaktadır (Mazzone, & Elgammal, 2019). Bu sanat türünün, daha önce görülmemiş bir sistematikliğe sahip olabileceğini ve sanatın ne olabileceğine dair anlayışımızı genişletebileceğini söylemek mümkündür.

Öyle ki, şu ana kadar çoğu sanat eleştirmeni şüpheli davranmış ve genellikle sadece ortaya çıkan görselleri değerlendirip onları üreten yaratıcı süreci göz ardı etmiştir. Bu tür yapay zeka ardışık düzeni kullanılarak oluşturulan görüntülerin o kadar da ilginç olmadığı konusunda haklı da olabilirler (Grba, 2022). Sonuçta bu süreç önceden hazırlanmış girdileri hafif bir değişikliklerle taklit etmektedir. Ancak, yalnızca ortaya çıkan görüntülere değil, genel olarak arka plandaki yaratıcı süreç, açıkça kavramsal sanat kategorisine girer çünkü sanatçı, küratörlük ve ince ayar gibi seçim yapma rollerinde hareket etme seçeneğine sahiptir

(Mazzone, & Elgammal, 2019). Daha fazla sanatçı yapay zeka araçlarını keşfettikçe ve yapay zeka sanatı yaratıcı sürecini nasıl daha iyi yönetebileceklerini öğrendikçe, gelecekte daha karmaşık kavramsal çalışmalar ortaya çıkabilecektir.

Bu noktada, fotoğrafla bir karşılaştırma yapmak faydalıdır çünkü her iki teknoloji biçimi de ilk kez sanat dünyasında, sanat yapma sürecinde makine kullanımına dayalı bir dirençle karşılaşmıştır. Zira bu karşılaştırma geniş çapta tartışılmıştır (Hertzmann 2018; Agüera y Arcas, 2017). Yapay zeka sanatı için umut verici olan, sonunda bazı fotoğrafların tamamen sanat olarak kabul edilmesidir. Özetle AI sanatı, önyargılı kavramlarımıza meydan okuyan yeni ve yenilikçi sanatsal deneyimler sunarak yakın gelecekte gerçeklik algımızın dönüşümünde önemli bir rol oynayabilir.

SONUÇ

Anlaşılan o ki insan, tanrıyı öldürüp yerine kendini koymakla yetinmedi. Çünkü onun yerini tutamadı. Öyleyse ya doğrudan tanrıyı yeniden yaratacak ki bu tekrara düşmek olurdu. Oysa insan hep ilerleme arzusundaydı. O halde kendinden bir tanrı yaratmanın peşine düştü: Transhuman! İnsan, hafızasını güçlendirdi, bedenine entegre güçlü yapılar geliştirdi ve hem zihnen hem de fiziken hiç olmadığı kadar dayanıklı hale geldi. Ancak hala önünde çözülmesi gereken muhteşem bir problem vardı: Ölümlülük. Ama o bir ouraboros'tu: Azaltarak çoğaltan, çoğaltarak azaltan. Dolayısıyla asla ne daha az ne de daha çok olabilecekti. Ama olsundu, denedi. Hep denedi hep yanıldı, yine deneyecek yine yanılacak.

Perspektif, on dördüncü yüzyılda Alberti'nin önemli katkılarıyla şekillenmiş, nesnelerin doğru tasvirinde matematiğin ve orantının önemini vurgulayan bir yöntemdir. Alberti'nin perspektife dayalı resimsel temsil modelinin sanat üzerinde önemli sosyal etkileri olmuştur. Çünkü perspektif, sanatçıların daha gerçekçi ve sürükleyici mekan temsilleri yaratmalarına izin vermiş ve görsel sanatları tamamen dönüştürmüştür.

Geç Orta Çağ ve Rönesans dönemlerinde adım adım deneyimlenen perspektifin icadı, hakikat anlayışında birtakım değişikliklere neden olmuştur. Hakikat anlayışında meydana gelen değişimin nedeni, perspektifin görme edimini egemen bir bilgi biçimi olarak önceliklendirmiş olmasıdır. Bu önceliklendirmenin, zihniyet ve estetik üzerinde dönüştürücü etkileri olmuştur. Sanatta perspektifin kullanımı, sadece tanımlamak yerine, algıyı koşullandırmak ve mekân hakkında bir

sembol ve söylem yaratmanın bir yolu haline gelmiştir. Diğer bir deyişle, çevresini kontrol altına alan ve nihayetinde bilimsel yöntemlerin ilerlemesine yol açan insan merkezli bir dünya görüşünü teşvik etmiştir. Sanatta perspektifin benimsenmesi, hümanizmin yükselişi ve bireysel deneyim ve gözleme vurgu gibi daha geniş kültürel değişimleri de yansıtmaktaydı.

Perspektifin icadının bireycilik üzerinde her ne kadar doğrudan etkisinden söz edilemese de genel olarak, dünya anlayışımızı, dünya içindeki yerimizi, onu algılama ve onunla etkileşim kurma yeteneğimizi şekillendirerek düşünme biçimlerimizi değiştirmiştir. Dolayısıyla, bireyciliğin doğuşu ve gerçekliğin nesneleştirilmesi, sanatçı ve yaratıcılık kavramlarının dönüşmesine aracılık etmiştir. Perspektif sayesinde sanatçıların zanaatlarına yaklaşımı biçimlenmiş, sanat eğitimi, sanatın önemli bir parçası haline geldi. Perspektifin etkisi sanat dünyasının ötesine geçerek mimari tasarım ve şehir planlamasının yanı sıra optik ve fotoğrafçılık gibi alanlardaki bilimsel ve teknolojik gelişmeleri de etkilemiştir. Genel olarak, perspektifin icadı sanatsal uygulamaların yanı sıra kültürel ve entelektüel gelişmeleri de dönüştürmüş ve sanat alanının ötesinde çok çeşitli disiplinleri şekillendirmiştir.

Dine bakış açısı, perspektifin icadından etkilenen alanlar arasında öne çıkmaktadır. Çünkü perspektifin icadı, formalize edilmiş din anlayışının, kutsal olana göre yaygınlaşmasına neden olmuştur. Kutsala tapınmadan, sistematize edilmiş dine geçiş, zihinsel yapımızda birtakım değişimleri ifade etmektedir. Kutsal kavramı genellikle inanç ve ibadetin ilahi ve manevi yönlerini vurgulayan aşkın bir alemle ilişkilendirilir. Öte yandan din, organize uygulamaları, ritüelleri, doktrinleri ve kurumları içeren daha geniş bir çerçeveyi kapsar. Bu geçiş, daha soyut ve kişisel bir kutsal anlayıştan dini inanç ve uygulamaların daha yapılandırılmış ve toplumsal bir ifadesine doğru bir hareket olarak görülebilir. Aynı zamanda bu, kutsal olanın bireyci ve öznel deneyimlerinden, maneviyat ve dini uyumlanma açısından daha kolektif ve kurumsallaşmış bir yaklaşıma geçişi içerir. Özetle perspektifin icadı dünya algımızda devrim yaratmış, sanat, bilim ve insan deneyimi anlayışımızı topyekün şekillendirmiştir.

Tarihsel perspektifte, görmenin ve görseli tasarlamının serüvenine dair parçalar birleştirildiğinde, gerçeği mükemmel bir şekilde temsil etme arayışında olan Rönesans resminin, perspektif hesaplamalar merkezliyetinde geliştiğini ve bu bakımdan, gerçeği temsil etmekten ziyade

bir gerçeklik yanılması yarattığını düşünmek mümkündür. Bu anlamda Rönesans resminin, yanılmacı bir estetik anlayışına dayandığı söylenebilir. Söz konusu yanılma, büyük oranda insan merkezci bir bakış açısından kaynaklanmaktadır. İnsan merkezli dünya görüşü, insanları evrenin merkezine yerleştiren, doğal dünya üzerindeki önemini ve hakimiyetlerini vurgulayan bir perspektifi ifade eder. Örneğin dünyayı anlamlandırma sürecinde yalnızca aklına ve gözüne güvenmesi, insan-merkezci bir bakışın ürünüdür. Ancak insan, sonlu bir varlıktır. Sonlu bir varlık olması ona kavrayış ve görü açısından çeşitli sınırlamalar getirir. İnsan akli ve görüşü de tıpkı insanın kendisi gibi sonlu ve dolayısıyla sınırlıdır. Doğası gereği sınırlı bir perspektif ile dünyayı anlamlandırma çabası, insan gelişimi için gerekli de olsa merkezci bir anlayışı güçlendirir. Bu, bir seçim yapılmalı manasına elbette gelmez. Daha ziyade bu, yeni ve bütüncül bir farkındalık gelişimini gerekli kılar. Söz konusu farkındalık, bir bakıma Kartezyen perspektife karşın çok yönlü bir perspektifin gerekliliğine işaret etmektedir.

Pavel florenski, söz konusu gerekliliği fark ederek önemli bir yaklaşım geliştirmiş ve buna tersten perspektif demiştir. Florenski'nin ters perspektifi, geleneksel resim gerçekçiliğine meydan okuyan bir kavramdır. Florenski, resmin homojen ve yanıltıcı alanından sapan, bunun yerine hem sanatçının hem de izleyicinin kendi kendini merkezleme sürecini geçersiz kılan ters bir bakış açısı sunan farklı bir perspektif teorisi önermiştir (Florenski, 2001). Çünkü Florenski'ye göre homojen ve yanıltıcı bir alan yaratan resimdeki geleneksel bakış açısı, ikonografik yapı için uygun değildir. Bu ters bakış açısı, Kartezyen perspektiften farklı olarak gerçekliği gerçekçi bir şekilde taklit etmeyi veya temsil etmeyi amaçlamaz, bunun yerine maddi görüntü ile soyut temsil arasındaki farkı antolojik katılım yoluyla uzlaştırır (Florensky, 2001). Simgelerde kullanılan ters perspektif, hem sanatçının hem de izleyicinin benmerkezçiliğini geçersizleştirir. Florenski'nin perspektif hakkındaki görüşleri, onu klasik olmayan mantığın habercisi olarak gören mantıkçılar arasında da ilginç tartışmalara yol açmıştır.

Kartezyen Perspektif ile bireycilik arasında güçlü bir bağ bulunur. Çünkü insan-merkezci anlayış, insanı merkeze alarak onu bütünün bir parçası olmaktan alır ve tekilleştirir. Yani birey haline getirir. Florenski'nin perspektif anlayışı, bireyi merkezden alır, bütüne dahil eder. Perspektifin icadı değilse de yaygın kabulüyle beraber şekillenen insan-merkezçilik, insan-aklı ve birey anlayışı, sonraki yıllarda Aydınlanma'nın temel

tetikleyicileri olacaktır. Ancak insanı ve dolayısıyla insanın aklını/gözünü merkezden alacak tersten perspektif anlayışının, daha da sonraları geliştirilmesi adeta tarihin tüylerinin tersine taranamayacağını somutlaştırır. Diğer bir deyişle, Cristescu'ya (2009) göre zamanlama olarak Aydınlanma dönemine tekabül eden bu anlayış, asla Kartezyen perspektif kadar ilgi görmez.

Tüm bu etkileşim ve dönüşümleri akılda tutarak, dijital çağa baktığımızda, her ne kadar zamanında ilgi görmemiş olsa da tersten perspektifin merkeziz doğasına doğru bir yönelim içerisinde bulunduğu söylemek mümkün görünebilir. Çünkü günümüz postmodern koşullarında, sanat eseri karşısında ileri teknoloji ve uygulamalarının, izleyicilerin de konumunu değişime uğrattığı görülmektedir. Günümüz izleyicisinin sanat eseri karşısında sadece 'izleyen' olmaktan çıkıp, interaktif biçimde o eseri değiştirebilmeye varan müdahaleleri yapabilmesi mümkün hale gelmiştir. Sanal gerçeklik ortamında, objelerin materyal niteliklerinin dinamik ve dönüştürülebilir benzeştirimi ya da yaratımı mümkündür. Daha da geniş anlamda, karmaşık melez materyal tanımlamalarının ve pozitif bilimlere dayalı materyal soyutlamalarının süreçsel ve simüle edilebilen ya da yaratılan çeşitli ortam karakteristikleriyle etkileşiminin; örneğin nesnelerin birbirleriyle ve ortamla etkileşiminde yoğunluk, sürtünme vb. gibi madde özniteliklerinin etkisi de dahil olmak üzere sanal olarak ifadesi olanaklı hale gelmektedir.

Sanal gerçeklik teknolojisinde, tecrübe edenlerin algı sürecine müdahale etme amacıyla, yüksek performanslı yazılım ve donanım teknolojileriyle donatılmış bilgisayarlarla insanı (insan vücudunun sanal formunu ve insan duyularını) bilgisayar ortamına taşıyan elektronik mekanizmalar ve eklentilerle bezeli giysiler kullanılmaktadır. Söz konusu entegre donanımlarla insan davranışları ve hareketleriyle ilişkili veriler eş zamanlı olarak bilgisayara aktarılmaktadır. Bu veriler bilgisayar tarafından işlenerek vücudun tüm bileşenlerinin hareketleri ve konumu belirlenebilmekte, bilgisayar ve insan etkileşimini üç boyutlu olarak algılanabilecek şekilde dönüştürebilmektedir (Ceran, 1992; Stone, 1991). İzleyici özel olarak hazırlanan elbiseler ve sanal gerçeklik başlığı adı verilen çeşitli ekipmanlarla deneyimlediği mekanı gerçekten daha gerçek olarak algılar. Şengül'e göre (2015) bu durum, neyin gerçek olduğu paradoksunu da beraberinde getirmektedir. Görsel, işitsel ve tensel uyarıcıların çokluğu ve gerçekçiliği izleyicileri etkileyerek yeni deneyimlemelere yönlendirmektedir.

Diğer yandan büyük veri (*big data*) gibi, dijital dönemin bilgisini ihtiva eden, devasa büyüklükte verinin işlenmesinin yanı sıra sanata dönüştürülmesi fikri, bilgi edinme özgürlüğünün dijital dönemin bir getirisi olan bilgi kirliliği dolayısıyla nasıl da bilgidan korunma özgürlüğüne dönüştüğünün çarpıcı bir göstergesidir. Öyle ki günümüzde, bilim ve teknoloji dünyasındaki inovasyon hızını bang (*bits, atoms, neurons, genes*) alanındaki icat ve yenilikler belirlemektedir (Agüera Y Arcas, 2017). Kuşkusuz sanat, antik çağlardan beri bilim ve teknoloji ile paralel değişim ve dönüşüm göstermiştir. Ancak günümüz teknolojik gelişmeleri; Veri Sanatı, Dijital Sanat, Biyo-sanat ve Hibrid Sanat gibi yine “bang” bağlamındaki sanatsal üretimlerden ilham almakta ve bilim ile sanat, hiç olmadığı kadar etkileşim içerisinde gelişimine devam etmektedir. Bu anlamda dijital sanatların, geleneksel sanatların perspektifinden farkı, “gerçeklik ve estetik” tartışmalarını çoktan geride bırakıp; değişimi ve çeşitliliği merkeze almasından kaynaklanıyor olabilir. Bu durum, gerçekliğin çağlar boyu değişen anlamına; yani bizzat gerçeklik kavramına odaklanmaktan ziyade, değişimin kendisine odaklanmayı gerektirmektedir. Söz konusu değişime, artık bizzat insan kavramının kendisi de dahildir diye düşünmek mümkün. Bu değişime yönelik her ne kadar insanüstü (üst insan) ya da insan-sonrası gibi, insanı konumlandırışları açısından farklı yaklaşımlar mevcutsa da her iki perspektifte de artık insan başka bir şey olarak okunmaktadır: Ya çok daha gelişmiş *transhuman* (Kurzweil, 2005), ya da her şeyin sıradan bir parçası olarak *posthuman* (Braidotti, 2016). Sonuç olarak Çağdaş sanat yolculuğuna bu perspektiften bakarsak, neden bunca zaman sonra tersten perspektife yaklaşıldığının yanıtını yapay zekada bulduğumuzu düşünebiliriz.

Şöyle de denilebilir: Evet “tanrı ölmüştü (Nietzsche, 2022)” fakat artık “insan da öldü (Foucault, 1994).” Geriye kalan tablo, kuyruğunu yiyerek kendini besleyen ve günün sonunda hep aynı kalan bir “ouroboros (Deonna, 1952)”. Çünkü yaratım, doğanın doğasında vardır. Doğanın bir parçası olan insan, onun bu özelliğini de taşımaktadır. Yaratım hem fiziksel hem de zihinsel olarak gerçekleşmekte ve zihinsel yaratımın bir parçası olması olası çok çeşitli inanç figürleri varolagelmiş durumdadır. İnsan, bu figürlerin hem yaratıcısı hem sonlandırıcısı hem yeni baştan yaratıcısı hem de yeniden sonlandırıcısı olarak devinim halinde yol almaktadır. Bu tabloda şeyler değişirken, şeylerin değişmesi durumu hep aynı ritmi tekrarlıyormuş gibi görünmektedir. Diğer bir deyişle,

Heraklitos'un da işaret ettiği gibi bir şeyler değişiyor, yerine başka bir şeyler geliyor ve fakat değişim edimi hiç değişmiyor. Dolayısıyla, tablo hep aynı şeyi göstermekte: Ne uzayan ne de kısalan bir Ouroboros. Öyleyse varış ile ilgilenmenin fuzuli olduğunu söylemek mümkündür. O halde doğrudan yola odaklanmak ve yoldaki değişimleri mercek altına almak faydalı olabilir. Bu durumda, başa dönüp, insanın değişen ve dönüşen perspektif serüvenine yeniden bakıldığında; kendinden esinlenerek yarattığı, geliştirdiği ve tapındığı tanrısını öldürüp, yerine kendisini koyan insanın, bugün gelinen noktada yine kendinden esinlenerek yarattığı, geliştirdiği ve fakat henüz tapınma değil de tereddüt ve korku aşamasında olduğu yapay zekayı koymuş olduğu görülmektedir. Görünen o ki insan, hep bir şeyler denemekte, hep yeni bir şeyler aramaktadır. Diğer bir deyişle, sonsuz hakikat arayışında hep kendini aşmaya çalışmaktadır. Bunu yaparken de hep kendisinden, kendi doğasından ilham alıyor gibi görünmektedir. Diğer bir deyişle, kendini kendi silahıyla vurup kendi yenisini, bizzat kendinden, yeni baştan inşa etmektedir. Yani hep kendisi ile uğraşmaktadır. Tam da bu nedenle insanın, insan gözünü, aklını merkeze koyan Kartezyen perspektifine hala sınıksız tutunmakta olduğunu söylemek mümkün gibi görünmektedir. Bu durumda şöyle de denilebilir: Evet, insanın sanat yoluyla hakikat arayışı kendi yanılması -akıl sınırları- çerçevesinde devam etmektedir.

Hakikat kavrayışının göreceliği üzerine Raymond Williams (1983: 298) şöyle der: “Aslında kitleler yoktur, yalnızca insanları kitleler olarak görmenin yolları vardır.” Kişiselleştirilmiş medya çağında “kitleler” kelimesi bir anakronizm³ gibi görünmektedir. Bununla birlikte, eğer Williams çağdaş çevrimiçi platformları incelemiş olsaydı, gerçekte bireylerin de olmadığı, yalnızca insanları birey olarak görmenin yolları olduğu sonucuna varabilirdi. Buradan hareketle, kartezyen perspektif ile dijital perspektif arasındaki temel ayrımın, katı bir hakikat arayışının ve hakikat ile ilişkilendirilen -insan hariç- tüm değerlerin, Berman'ın (1994) deyişiyle, “bütün katı şeyler gibi buharlaşıyor” “gibi görünmesinden” kaynaklandığını söylemek mümkündür.

³ Kişi, nesne veya olayların kendi gerçek zaman ve mekânlarından kopartılıp farklı bir çerçeveye oturtulması

KAYNAKÇA

Agüera Y Arcas, B. (2017). Art in the Age of Machine Intelligence. *In Arts*, 6 (4), 1-9.

Alan Dunning, Paul Woodrow, The Einstein's Brain Project, 1995-2001. (2023). Fondation Daniel Langlois: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/media.php?NumObjet=61350> adresinden Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.

Antonova, C. (2010). On the problem of “reverse perspective”: Definitions east and west. *Leonardo*, 43 (5), 464-469.

Argan, G. C., & Robb, N. A. (1946). The Architecture of Brunelleschi and the Origins of Perspective Theory in the Fifteenth Century. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 9 (1), 96-121.

Balster, L. (2002). Zeno's First Paradox of Motion: A Cartesian Perspective. *Auslegung: A Journal of Philosophy*, 25 (2), 113-136.

Barr Jr, A. H. (2019). *Cubism and Abstract Art*. Routledge.

Baudry JL. (1974). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, 28 (2), 39-47.

Bauer, G. (1987). Experimental Shadow Casting and the Early History of Perspective. *The Art Bulletin*, 69 (2), 211-219.

Bennett, D. J. (2009). Varieties of Visual Perspectives. *Philosophical Psychology*, 22 (3), 329-352.

Bentley, Jr. (1999). What Is the Price of Experience? William Blake and the Economics of Illuminated Painting. *University of Toronto Quarterly*, 68 (2), 617-642.

Berger, S. (2017). *The art of Philosophy: Visual Thinking in Europe from the Late Renaissance to the Early Enlightenment*. Princeton University Press.

Berman, M. (1994). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. İletişim.

Braidotti, R. (2016) *Posthuman Critical Theory* in D. Banerji and M. R. Paranjape (eds) *Critical Posthumanism and Planetary Futures* pp. (13–32). Springer India.

- Burckhardt, J. (2005). *İtalya'da Rönesans Kültürü*, I.Cilt. (Çeviren: Bekir Sıtkı Baykal). Devlet Kitapları.
- Ceran, M. (1992). *Multimedia ve Daha Da Ötesi Virtual Reality*. Bilişim'92, Bildiriler İçinde (184-188) TBD.
- Cristescu, V. (2009). The Reverse Perspective in the Orthodox Iconography according to P. Florenski, A Dogmatic Perspective. *European Journal of Science and Theology*, 5 (1), 41-50.
- Deonna, W. (1952). Ouroboros. *Artibus Asiae*, 15(1/2), 163-170.
- Dimili, B. (2017). Bir Kaybın İzinde, Yeni Bir Üretim Hikâyesi. Artful Living: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/bir-kaybin-izinde-yeni-bir-uretim-hikyesi-i-12137> adresinden Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.
- Dominiczak, M. H. (2015). Linear Perspective: A Visual Revolution. *Clinical Chemistry*, 61 (1), 311-312.
- Dubus, P. (2018). Painting the Lifeless Man: the Foreshortened Figure in the Cinquecento. *Artibus et Historiae*, 1 (77), 57-75.
- Edgerton, S. Y. (2009). *The Mirror, the Window, and the Telescope: How Renaissance Linear Perspective Changed our Vision of the Universe*. Cornell University Press.
- Fleckenstein, K. S. (2008). A Matter of Perspective: Cartesian Perspectivalism and the Testing of English Studies. *Jac*, 85-121.
- Florenski, P. (2001). *Tersten Perspektif*. Metis.
- Foucault, M. (1994). *Kelimeler ve Şeyler/ İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi*. İmge.
- Fransen, B. (2009). Jan van Eyck y España. Un Viaje Y Una Obra. *In Anales de historia del arte* (No. 1, p. 121). Departamento de Historia del Arte.
- Friday, J. (Ed.). (2004). *Art and Enlightenment: Scottish Aesthetics in the Eighteenth Century*. Imprint Academic.
- Gillotte, J. (2019). Copyright Infringement in AI-Generated Artworks. *UC Davis Law Review*, 53 (5), 259-315.
- Gombrich, E. H., (2013). *Sanatın Öyküsü*. Remzi.

Grba, D. (2022). Deep Else: A Critical Framework For AI Art. *Digital*, 2 (1), 1-32.

Harvey, D. (1999). *Postmodernliğin Durumu*. Metis.

Hertzmann, A. (2018). Can Computers Create art?. *In Arts*, 7 (2), 1-25.

Honour, H., & Fleming, J. (2005). *A World History Of Art*. Laurence King Publish.

Kurzweil, R. (2005). The Singularity is near. In *Ethics and emerging technologies* (pp. 393-406). Palgrave Macmillan.

Linear Perspective. *Studies on Binocular Vision: Optics, Vision and Perspective from the Thirteenth to the Seventeenth Centuries*, 15-35.

Manca, J. (2012). *Andrea Mantegna and the Italian Renaissance*. Parkstone International.

Manovich, L. (2019). *Defining AI arts: Three Proposals*. *AI and Dialog of Cultures* Exhibition Catalog. Hermitage Museum.

Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, And The Potential Of Artificial Intelligence. *In Arts*, 8 (1), 1-9.

Monaghan, E. (2019, December 10). 5 reasons modern slavery at sea 2s st2ll poss2ble 2n 2019. Greenpeace. <https://www.greenpeace.org/new-zealand/story/5-reasons-modern-slavery-at-sea2s-st2ll-poss2ble-2n-2019/>

Mordvintsev, A. (2015). Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks. Google Research: <https://blog.research.google/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html> adresinden Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.

Next Rembrandt. (2023). Next Rembrandt: <https://www.nextrembrandt.com/> adresinden Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.

Nietzsche, F. W. (2022). *Böyle Buyurdu Zerdüst*. İskele.

Pancaldi, G. (2005). *Volta: Science and culture in the age of enlightenment*. Princeton University Press.

Raynaud, D., & Raynaud, D. (2016). Knowledge and Beliefs Regarding

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3). 213-237.

- Sartori, G., Batuş, G., & Ulukan, B. (2006). Görmenin iktidarı: Homo Videns: Gören insan. İstanbul: KaraKutu.
- Schäfer, H., Brunner-Traut, E., Baines, J., & Baines, J. (1986). *Principles of Egyptian art*. Griffith Institute.
- Shiner, L. (2010). *Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi*. Ayrıntı.
- Smith, M. T. (1970). Conrad Witz's Miraculous Draught of Fishes and the Council of Basel. *The Art Bulletin*, 52 (2), 150-156.
- Sora, C. (2013). Fuzzy Time and Dislocated Space in Digital Media. <https://www.slideshare.net/carlesora/fuzzy-time> adresinden 2023 Ağustos tarihinde alınmıştır.
- Souvignier, C. (2020). *Developing the Third Dimension: An Analysis of Perspective in Giotto di Bondone's Scrovegni Chapel Fresco Cycle*. Art History Senior Symposium.
- Stefaner, M. (2015). On Broadway. Vimeo: <https://vimeo.com/118247767> adresinden Eylül 2023 tarihinde alınmıştır
- Stone, R. J. (1991). Virtual Reality And Cyberspace: From Science Fiction To Science Fact, *Information Services and Use*, 1 (11), 283-300.
- Şengül, E. (2015). *Teknoloji Çağının Görsel Kültür Paradoksu: Dijital Sanat ve Gerçeklik*. Uluslararası Sanat Sempozyumu, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Tyler, C. W. (2015). The Vault Of Perception: Are Straight Lines Seen As Curved?. *Art & Perception*, 3 (1), 117-137.
- Ülger, K. (2023). İtalya'da Quattrocento Dönemi Resim Sanatı Sorunları ve Çözümleri Üzerine Bir Araştırma. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8 (14), 1-21.
- Verstegen, I. (2010). A Classification Of Perceptual Corrections Of Perspective Distortions In Renaissance Painting. *Perception*, 39 (5), 677-694.
- White, J. (1949). Developments in Renaissance perspective: I. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 12 (1), 58-79.
- White, J. (1951). Developments in Renaissance perspective: II. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 14 (1-2), 42-69.

Williams, R. (1983). *Culture and Society, 1780-1950*. Columbia University Press.

Williams, R. (1983). *Culture and Society, 1780-1950*. Columbia University Press.

Woo, J. G. (2012). Buber From The Cartesian Perspective? A Critical Review Of Reading Buber’s Pedagogy. *Studies in Philosophy And Education*, 31 (6), 569-585.

Wood, C. S. (2021). *A History of Art History*. Princeton University Press.

Atf İçin: Ergün, D. (2024). Kartezyen Perspektiften Dijital Medyaya: Perspektifin Tarihi ve Dönüşen Gerçeklik Miti, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 8 (1), 37-83.