

Hipergerçekçilik Perspektifinden Uygur Sanatının Simülasyon ve Simülakrlarla İnşa Edilen Dünyası

The World of Uyghur Art Constructed by Simulation and Simulacra from the Perspective of Hyperrealism

Yaşar ÖZRİLİ 

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Bölümü, Van, Türkiye



Geliş Tarihi/Received: 20.06.2023

Kabul Tarihi/Accepted: 03.10.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 28.12.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Yaşar ÖZRİLİ
E-mail: yozrili@gmail.com

Atif: Özrili, Y. (2023). Hipergerçekçilik perspektifinden Uygur sanatının simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen dünyası. *Journal of Literature and Humanities*, 71, 77-90.

Cite this article as: Özrili, Y. (2023). The world of Uyghur art constructed by simulation and simulacra from the perspective of hyperrealism. *Journal of Literature and Humanities*, 71, 77-90.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

ÖZ

Baudrillard'ın simülak ve simülasyon kuramının sanata dönük izdüşümlerinin ve sanattaki hipergerçekçi pratiklerinin birey, tarih, din, sanat, coğrafya, uygarlık vb. alanlardaki kültürel farklılıklara göre değerlendirilmesi bazı ilginç tespitler ortaya koymaktadır. Zira Uygur sanatındaki farklı kombinasyonların ve bazı teknik stilizasyonların gerçeküstü anlatılarla yorumu, Baudrillard'ın simülak ve simülasyon kuramının sanattaki varyasyonlarını çağırıştırmaktadır. Dolayısıyla bu araştırmadaki ana argüman, hipergerçekçi sanat ile Uygur sanatının mukayeseli ve ikonografik açıdan nasıl sonuçlar doğurduğunun çözümlenmesi konusudur. Orta Asya steplerinin önceleri göçebe daha sonra yerleşik hayatının getirdiği kültürel etkileşim kodları ile harmanlanan Türk sanatının mistik Uygur eserlerindeki olağan dışı sanatsal verilerinin hipergerçekçi sanatın üslup ve ikonografik belirlemeleriyle benzer sonuçlar doğurması son derece ilginçtir. Postmodern felsefenin simülasyon ve simülak teorisi daha çok yapay, sahte, yozlaşma, istismar, sosyal ve politik dezenformasyona yönelik oluşumları tenkit eder. Bu teorinin hipergerçekçi sanat bağlamındaki gelişmelerinin Uygur sanatı ile teması zamansal, kültürel farklılıklarına rağmen birbirine yakın üslup, içerik kesitinden eserler ortaya koyma motivasyonu ve fikrîsel arka planındaki sınırların olabildiğine rafine bir değerlendirmeye aydınlatılması bu araştırmadaki amaçlardan biridir. Nitel yöntemin tarama, gözlem, alan yazın ve doküman araştırması metodu ile yapılandırılmaya çalışılan bu inceleme, felsefe, sosyoloji, tarih, teknoloji, iletişim, kültür gibi yan disiplinlerden de faydalanılarak diyalektik bir zeminde işlenmektedir. Simülasyon ve simülakrlarla yapılandırılan sanat, gerçek ile sanal arasında uzanan sınırları keşfeder. Hipergerçekçilik perspektifinden, Uygur sanatının simülasyonu ve simülakrlarla inşa edilen sanat dünyası gerçeklik kavramını sorgulayarak, izleyiciye kendi algılarını yeniden değerlendirmek ve aydınlatıcı bir deneyim yaşamak fırsatı sunar. Zira hipergerçekçi sanat ile Uygur kültürünün, tarihinin sanata yansıyan örneklerinin yakın ilişkisi, sanat adına ilginç tespitler ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat tarihi, hipergerçek, simülakr, simülasyon, Uygur

ABSTRACT

The evaluation of the projections of Baudrillard's theory of similarity and simulation on art and the hyporealistic practices in art according to cultural differences in the fields of individual, history, religion, art, geography, civilization, etc., reveals some interesting findings. Because the interpretation of different combinations and some technical stylizations in Uyghur art with surreal narratives evokes the variations of Baudrillard's theory of similarity and simulation in art. Therefore, the main argument of this research is to analyze the comparative and iconographic implications of hyperrealist art and Uyghur art. It is very interesting that the extraordinary artistic data in the mystical Uyghur works of Turkish art, which is blended with the cultural interaction codes brought by the nomadic and then settled life of the Central Asian steppes, have similar results with the stylistic and iconographic determinations of hyperrealist art. The artificial, fraudulent, corruption, exploitation, social and political disinformation is criticized by the postmodern philosophy's idea of simulacra and simulation. One of the aims of this research is to illuminate the developments of this theory in the context of hyperrealist art in Uyghur art with a refined evaluation of the motivation to produce works of similar style and content despite their temporal and cultural differences and the secrets in the intellectual background. This study, which is attempted to be structured

with the survey, observation, literature, and document research methods of the qualitative method, is processed on a dialectical ground by making use of subdisciplines such as philosophy, sociology, history, technology, communication, and culture. Art structured by simulation and simulacra explores the boundaries between the real and the virtual. From the perspective of hyperreality, the simulation of Uyghur art and the art world constructed with simulacra question the concept of reality and offer the viewer the opportunity to reevaluate their own perceptions and have an enlightening experience. Because the close relationship between hyperrealist art and the examples of Uyghur culture and history reflected in art reveals interesting findings on behalf of art.

Keywords: Art history, hyperreal, simulacrum, simulation, Uyghur

Giriş

Ünlü Fransız sosyolog ve filozof Jean Baudrillard, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesini, hipergerçeklik ya da simülasyon diye adlandırmaktadır. Bu kavramın çıkış amacı da, şu an somut olanın yerini sembollerin, imajların ve sanal bir gerçekliğin aldığı ifade etmek istemesidir. İnsanlar bu yolla bir bakıma psikolojik tatmin sağlama yoluna gitmektedir. Yaşadığımız çağın gerçekleri değişimin altında yatan sebepler, postmodernizmin bugünkü konumu, toplumun düşünce yapısını yönlendiren karar vericilerin kimler olduğuna dair soruları akıllara getirmektedir. Bu manada hayattaki aksaklılara sanatsal duruşuyla refleks uyandırmaya çalışan çağdaş sanatçılar, üst anlatının reddi adına manifesto mahiyetinde tavırlar sergileyebilmektedirler. Kültür endüstrisinin ele aldığı yaklaşımların paydaşları, kendi emelleri uğruna kitlesel, örgütsel politikalarla gündem yaratmaya çalışmaktadırlar. Bu bağlamda sanatçılar, meşrulaştırma amacı güden akımlarının yapısökümü (deconstruction) uğratılmasını kendi davalarının bir parçası olarak nitelemektedirler.

1960 sonrasında sanat yapıtları incelendiğinde estetik beğeniye yönelik üretimlerden vazgeçildiği ve bir gösterge olan sanat yapıtlarının odağının biçimden gösterene doğru anlam kayması yaşandığı görülmektedir. Nitekim sanat eseri karşısında seyircinin pozisyonu da değiştirmektedir. Çağdaş sanat pasif ziyaretçiden ziyade mesaj ve anlam bakımından sanat eserine yönelik bir çözümleme bulunabilecek nitelikte iletişim kurabilen seyirci aramaktadır (Batu, 2014, s. 123).

Bir şeyi özelliklerinin birliği ve çeşitliliği içinde ele almak için diyalektik yöntemin kullanılması, sanat dilinin özelliklerini ortaya çıkarmaya olanak tanır. Tasarımın, farklı karakter sınıflarının temsil edildiği karmaşık bir hiyerarşik sistem olduğu fikri bazı çevrelerin görüşleridir (Lazutina ve ark., 2016). Sanat, insanın varoluşundan beri kültürel ifadesini şekillendiren önemli bir araçtır. Farklı kültürlerde farklı şekillerde ifade edilen sanat, zaman içinde değişikliğe uğramış ve çeşitli perspektiflerle yorumlanmıştır. Hipergerçeklik sanatının uygulamasında muhayyilenin gerçeklikle en üst düzeyde ortaya çıkan bir ifade şekli olarak belirlenir. Bu minvalde, sanat yapıtları gerçeğiyle neredeyse ayırt edilmesi zor bir biçimde inşa edilebilir, izleyiciye gerçek bir deneyim sunabilir.

Bu makalenin odak noktası, Uygur sanatının hipergerçeklik perspektifindeki simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen dünyasını araştırmaktır. Orta Asya'nın çok tanrılı kültürlerinin doğayla yakın ilişkisi, uzak doğu kökenli inançların da etkisi ile Uygur sanatının ana temasını belirleyen temel etmenlerdendir. Uygur sanatı, Uygur sanatının yaratıcılığını sergileyen bir sanat formülüdür ve Uygur Türkleri tarafından Orta Asya'da yaygın olarak icra edilmiştir. Bu sanat formülü, Orta Asya'nın zengin kültürel birikiminin bir parçası olarak özgün stil ve motiflerle anlam kazanır.

Hipergerçeklik, sanatçıların gerçeklik algısını sorguladığı ve izleyiciye gerçek dünya ile düşsel dünya arasında ortaya çıkan bir yaklaşım sunmaktadır. Bu sanatsal uygulamalarda, teknolojik araçlar kullanılarak gerçeği taklit etmeye, gerçeği gizlemeye ve ayırmaya çalışılır. Simülasyon ve simülakrlar ise hipergerçeklik perspektifinden sanat eserlerinin inşa ettiği temel unsurlardır. Simülasyon, gerçeği gösteren bir ortam veya durumu oluşturma sürecidir. Simülakr ise gerçeklikten türetilen ve onun yerini alan bir kavramdır. Uygur sanatının hipergerçeklik perspektifindeki simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen dünyası, geleneksel Uygur motiflerinin gerçeklik algısını sorgulatan bu manada ilginç bir deneyim sunan ürünleri ortaya çıkarır. Zira bu çalışma, Uygur sanatının simülasyonu ve simülakrlarla inşa edilen dünyasının nasıl oluştuğunu, hangi eserlerin, sanat türlerinin icra edildiğini ve nasıl bir düşünce örüntüsü deneyimi yaratmaya çalıştığını aktarmaya gayret etmektedir. Ayrıca müze ve sanat galerisi örnekleri üzerinden söz konusu çalışmaların hangi sanat mecralarında boy gösterdiklerine de değinilmiştir.

Bu çalışmanın amacı, Uygur sanatını, hipergerçekçi sanat perspektifiyle yorumlama ve uygulamanın bu akım etkisi altında nasıl dönüştüğünü anlamaya çalışmakla birlikte, aynı zamanda modellemeler ile simülakrların bu dönüşümdeki pozisyonunu araştırmaktır. Makale, Uygur sanatının geçmişinin günümüze kadar nasıl evrildiğini, geleneksel ve çağdaş unsurların nasıl bir araya geldiğini, bu evrimin çağdaş sanatların farklı bir dalı olan hipergerçekçilik ve dijital teknolojilerle kurgulanan benzer örneklerinin nasıl gerçekleştiğini analiz etmeyi amaçlar. Uygur sanatı işçiliğindeki simülasyon ve simülakrların belirlenimlerinin ışığından, kültürel kimliğin yeniden şekillenmesi ve ayrıca dijital çağın merkezi ifadesine nasıl yansıdığını anlamayı hedeflemektedir. Bu çalışma, sanat, kültür ve teknoloji arasındaki dinamik ilişkiyi sergilemek ve ilgililer için ilham olabilecek fikirler ortaya koyabilir.

Formun Üstü

Bu incelemenin kapsamı, Uygur sanatının simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen dünyasını ele alarak, bu dünyanın Uygur kültür ve kimliği üzerindeki etkilerini tartışmaktır. Yanı sıra, Uygur sanatının hipergerçekçilik perspektifinden incelenmesi yoluyla, Uygur kültür ve kimliğinin sanata yön veren ussal arka planının, farklı sorgulamalarla 21. yüzyıl beşeri bilincinin gözünden çözümlenmesi çabasıdır. Yanı sıra temel olarak sanatsal faaliyetlere odaklanmaktadır. Ayrıca Uygur sanatının hipergerçekçilik perspektifinden gündeme getirilmesi yoluyla, Uygur sanatının modern sanat bağlamında değerlendirilmesine katkıda bulunmaktadır. Çalışma, Uygur sanatının modern

sanatın temel kavramlarından biri olan simülasyon ve simülakrlarla ilişkisini ortaya koyarak, Uygur sanatının modern sanattaki örneklerine geçmişten örnekler sunmaktadır. Çalışma bu yönüyle, Uygur sanatının modern sanat tarihindeki yerine yönelik farklı bir perspektif olabilir.

Yöntem

Bu çalışmada, literatür taraması ve teorik çerçeve oluşturma, Uygur sanatının görsel ve içerik analizi, sanat eserlerinin hipergerçekçilikle ilişkilendirilmesi, simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen dünyanın tanımı, kapsamlı karşılaştırma ve yorumlama vb. parametrelerle netice yaratmaya çalışır. Çalışmada, Uygur sanatının simülasyon ve simülakrlara benzer bir kültür coğrafyasından üretilen sanat eserlerinden bir seçki sunmaktadır. Ayrıca Uygur sanatının simülasyon ve simülakrları nasıl kullandığı, bu kullanımların sanatın içeriği ve biçimini nasıl etkilediği, simülasyon ve simülakrların Uygur kültür ve kimliğiyle nasıl ilişkilendirildiği gibi sorulara cevap aramaktadır. Dolayısıyla bu bilgilere ulaşmak için hipergerçekçi sanatsal etkinliklere ev sahipliği yapan müzeler ve sanat galerilerinden de beslenir. Bu çalışmanın bir bölümü, müzelerin ve sanat galerilerinin çeşitli faktörlere bağlı olarak ziyaretçi profilleri tercihi, sanat etkinliklerinin ve toplumsal normların kendi koşullarına göre değerlendirilmesi, sergi programı oluşturma motivasyonu gibi doğrudan elde edilen bulgulara ulaşarak yorumlamayı yeğlemektedir.

Çalışmada, nitel araştırma yönteminin tarama aracı kullanılmaktadır. Çalışmanın verileri, Uygur sanatının tarihi, inanç teorisi ve sanat pratiği hakkında yazılmış kitaplar, makaleler ve diğer kaynaklardan elde edilmektedir. Veriler, içerik analizi yöntemi kullanılarak çözümlenmektedir. İçerik analizi, bir metnin veya diğer bir görsel materyalin içeriğinin sistematik olarak incelenmesi ve kodlanmasıdır. Çalışmada, Uygur sanatının simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen varyantlarına atıf yapmak için seçilen sıra dışı sanatsal objeleri doğru tanımlayacak tekniklere yer verilmektedir.

Çalışma, Uygur sanatının modern sanatın simülasyon ve simülakrlarla örülü düşünsel alt yapısının ilişkisine, ortak yanlarına, bu kullanımların sanatın içeriğini ve biçimini nasıl etkilediğine, simülasyon ve simülakrların Uygur kültür ve kimliğiyle nasıl ilişkilendirildiği gibi sorulara cevap verecek noktaları ölçebilecek en uygun yöntem araçları ile şekillendirilmeye çalışılmıştır.

Hipergerçekçilik Sanat Akımının Kökenleri

Hipergerçeklik, Baudrillard'ın en önemli kavramlarından biridir ve günümüz dünyasını anlamamıza yardımcı olan bir kavramdır. Hipergerçeklik, gerçeklik ve simülasyon arasındaki farkı ayırt etmeyi zorlaştırmaktadır. Bu durum, bizi yanıltmakta ve bizi gerçeklikten uzaklaştırmaktadır. Jean Baudrillard çalışmalarını yerleşik sosyolojik düşünceden doğuran, kökten geliştiren ve nihayetinde sorgulayan bir filozoftur. Baudrillard 1929'da Fransa'da Reims bölgesinde dünyaya gelmiş sosyolojiye geçmeden 1966 tarihinde taşradaki bir lisede okumuştur. Paris X Nanterre Üniversitesi'nde *Henri Lefebvre* ile bitirme tezini tamamlamıştı. Emekli olmadan önce yazıları ve halka açık konferansları hakkında sosyoloji dersleri vermişti. Utopie'deki edebiyat teorisi ve sosyoloji yazıları, yayınları takip edilmişti. Özgün eleştiriler geliştiren kitap ve denemeleriyle savaş sonrası, Batılı tüketici ve medya toplumu üzerine yazılar kaleme almıştı. Kariyeri boyunca bu projeyi sürekli olarak yeniden geliştirerek 30 kitap, birçok röportaj, makale, ortaya koymuştu. Baudrillard çok önemli ve tartışmalı çağdaş düşünürlerden biridir. Baudrillard'ın ilk kitaplarından olan *Nesnelerin Sistemi ve Tüketim Toplumu*, bir dizi gelenekten yararlanır: Roland Barthes'in semiyotik popüler kültür analizi; sosyal penetrasyon analizi, Henri Lefebvre'de günlük yaşam ve boş zaman boyunca kontrol ve yabancılaşma, Herbert Marcuse ve Guy Debord; Thorstein Veblen'in rekabetçi *gösterişçi tüketim* tartışması; analizi Jacques Ellul ve Gilbert Simondon'da teknoloji; tartışması Daniel Boorstin ve Marshall McLuhan'da çağdaş elektronik medya kültürü ve kültürel kavramların anlamlarının Freudyan analizi vb. çalışmalar yürütür. Kitapları çağdaş tüketicinin bir resmini sunmaktadır. Semboliğin indirgenmesi ve dönüştürülmesiyle tanımlanan toplumun anlamını ve ilişkilerini semiyotik öğelere dönüştürür. İkincisi yapısal olarak organize edilmiş işaret nesnelerini üretmek için bir anlam kodu tarafından kontrol edilmektedir. Her bir işaretin tek taraflı olarak kendine özgü kullanıcı tarafından sahiplenildiği ve tüketildiği sistem, kültürel olarak üretilen anlamlardır (Baudrillard, 1983, s. 14).

Kültürel yorumcular Baudrillard'ın eserlerinde gelişmiş kapitalist ülkelerdeki tüketim olgusunu, kitle iletişiminin ve teknolojik ilerlemelerinin yol açtığı toplumsal değişimleri analiz etmektedir. Medyanın, reklamların ve ileri teknolojinin yarattığı anlam ve gösterge fazlalığının, kopyalardan ibaret bir *simülasyon* evrenine, gerçekliğin yok olduğu bir hipergerçeklik dünyasına yol açtığını savunmaktadır. 1968'de *Nesnelerin Sistemi* ve 1970'te *Tüketim Toplumu* adlı eserlerinde, Marx'ın *meta fetişizmi* kavramı ile Marcel Mauss'un *armağan* kuramından yararlanarak, tüketimin ekonomik işlevinin ötesinde sembolik bir işlev kazandığını; tüketicilerin, somut ihtiyaçlarını karşılamaktan çok *grup kimliği* edindiklerini öne sürmektedir. 1986 tarihli Amerika çalışmasında *hipergerçekliğin* dev sahnesi Amerika'yı, gerçek ile gerçekdışının iç içe geçtiği ve ikisi arasındaki sınırların yok olduğu bir *çöl* olarak tarif etmektedir. Baudrillard, Le Monde ve Libération gibi gazetelerde güncel meseleler üzerine yayınlanan yazılarıyla daima tartışmalara sebep olmuştur. Körfez Savaşı'nın gerçek bir savaş olmadığını bir medya (televizyon) olayı olduğunu iddia ettiğinde, Fransız medyasının en seçkin filozofu olarak kabul görmüştür (Baudrillard, 2018).

Baudrillard'ın simülasyon kuramının ana teması Batılı uygarlıkların, gerçek bilginin yörüngesinden kaymasında sorumlu olduklarından ötürü onlara yönelik sert eleştirilerini içermektedir. Batı medeniyetinin rasyonalist eylemlerine Nietzsche'yi de takip ederek Batı dünyasındaki gerçeklik kavramının sürecini, safhalarını, değişimini, gelişimini hipergerçekçi ve dijital mecralardaki gerçeklik olgularına atıf yaparak dile getirmektedir (Güzel, 2015, s. 68).

Teknolojiyi, kendi emellerini uygulama noktasında önemli bir araç olarak kullanan küresel sermaye kesimlerinin, maddesel olanın imgelemlerle yer değiştirmesinde etkili olmuşlardır. Simülasyon dünyasının doğduğu, sanatta hipergerçekçi ürünlerin yaratıldığı ileri süren Baudrillard'ın, fikirlerinin günümüzde ne kadar kabul gördüğü daha net anlaşılmaktadır. Baudrillard, medya gruplarının da etkisi ile daha önceden kurgulanan planlı ve programlı amaçlı fikirlerin gerçek adı altında topluma yeni bir gerçek pompaladığını belirtmektedir. Baudrillard bu ifadeleriyle gerçeküstülüğe (hipergerçeklik) değinmektedir. Simülasyon evreninin yeryüzünü kapladığını dijital oyunlar, sanal sanat platformları ile somut gerçek hayattan uzaklaştığını belirlemiştir. Teknolojinin yaşamı iyice kuşatacağını insanların bireyselleşeceğini ifade etmektedir (Kamacioğlu, 2018, s. 1).

Hipergerçeklik kavramı, simülasyonun gerçek fiziki yaşam koşulları ile birleşerek oluşturduğu bir sistemi ifade etmektedir. Baudrillard, *Hyperreal America* isimli çalışmasında, *Disneyland* ve *Disneyworld* üzerinden bir açıklama getirmiştir. Bu noktada, yansıtılan tüketime yönelik oluşturulmuş tüm araçların, bir ütöpik sistemin, gerçeğe dönüştüğünü söylemektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nin bir sistem yaratıcısı olduğunu ve geleceğin, modern yaşamın merkezi noktasını teşkil etmesinin, mevcut sistemin bir çekirdeği olmasından kaynaklandığını ileri sürmüştür. Aynı şekilde, sistem dışında kalanların ise, kendi merkezlerinden oldukça uzakta olduğunu, bu yüzden, Amerika Birleşik Devletleri'nin hipergerçeklik açısından geleceğin temsilcisi olduğunu ifade etmektedir (Baudrillard, 1993, ss. 244–246).

Baudrillard, gerçek kavramının başına gelenlerden sonra artık bu kavramı olumsuz manalar taşıyan içi boşaltılan bir terim gibi telaffuz etmektedir. Gerçek kavramının ilk kullanılan anlamının eskisi gibi olmadığını yerini imgelere bıraktığını dolayısıyla hipergerçekçi bir hüviyete büründüğünü ima etmektedir (Maltaş, 2012).

Amerikalı teorisyen Eleanor Heartley, bu simülasyon ve hipergerçek düşüncelerinin algılanmasını sağlamak için bir örnek vermektedir. Yokluğu fark edilmeyen bir gerçeklikten ayrılma olarak karakterize ettiği postmodern durumu örneklemek için, Orlando, Florida'da tüm ayrıntıları planlanarak kurulan bir yapay yerleşim yeri olan Celebration'dan bahsetmektedir. Disney şirketinin kurduğu, Amerika'da şiddetin ve suçun yüksek olduğu şehirlere seçenек olarak oluşturulan (inşa edilen) bu yerleşim yerlerini kopya ettiğini vurgular. Gerçekliğin kaynağı, aslında örneği gerçek dünyada olan bir modele değil, Disney'in kendi çizgi filmlerinde ve tema parklarında şekillendirdiği Amerikan kasaba mitolojisine dayanmaktadır. Celebration manevi yönün öne çıktığı masalımsı bir gerçekliğe geri dönüşü gerçekleştirir. Fakat bilinen anlamda bir şehri hakikat olarak ele almak gerekirse, Celebration bir hipergerçekçiliktir (Heartley, 2001).

Hipergerçekçilik ve Görsel Algı

İlk çağlardan itibaren, gerçek ve metafiziksel dünya ile irtibat kurmak için fonetik, form, sembol, imgelerden yararlanmak isteyen insan- noğlu, dil ve sanat ile beraber gösterge adı verilen işaret ve sembeleri de geliştirmiştir. İnsanlar için mistik anlatılar ilginç hikâyeler içerebilir. Bazı objeler, görüldüğünün aksine sıradan manalar barındırabilir. Oysa bazı şeyler de maddesel özelliğinin ötesinde yan anlam ve yoğun anlamlar içerir. İnsanlar bu manaları deşifre ederek kendi yorumları ile bir mesaj vermek isterler. Estetik ve sanat, eski zamanlardan beri duygu ve düşünceleri açıklamak adına en önemli enstrümanlardan olmuştur. Dahası iletileri doğru aktarmak için de ortak kodlar diye nitelendirilen bir sistem geliştirmişlerdir. Çağdaş yöntemler ile birlikte görsel uyarıcıların geniş bir sahada etkili olduğu bir döneme girilmiştir. Bireyler görüntülü iletişim mekanizmaları ile yeni bir anlamlar boyutuna dâhil olmuşlardır. Birçok sektörde olduğu gibi kültür dünyasında da bilhassa sanatsal nitelikli bulguların analiz edilmesinde ve tahlil edilmesinde göstergebilim önemli bir yöntem olarak gelişmektedir. Göstergebilim sanat eseri inceleme ve çözümleme yöntemi, sanat eleştirisi yöntemleri arasında şimdiden önemli bir yere sahip olmaya başlamıştır (Soylu, 2022). Bir sözcük ya da görüntü şeklinde karşımıza çıkan göstergeler, mesaj iletme işlevine sahiptirler. Bu mesaj, iletişim, uyarı amaçlı ya da sanatsal içerikli olabilir (Gottdiener, 2005, s. 15).

Jean Baudrillard, *The Hyperrealism of Simulation* adlı makalesinde medyanın, işaretlerin ve sembollerin kullanımının ve bolluğunun gerçekliğin kendisi onun göstergelerinden ayrılabilen bir şey olarak kültürümüzü bombaladığını öne sürmektedir. Gerçeklik, bilgiyle doygun, medyanın egemen olduğu çağdaş dünyada yok oldu. Fotoğraf, seri üretim, televizyon ve reklamcılık şekillendi ve değişti. Gerçekliğin simülasyonda yalnızca yeniden üretildiğinde tanındığı noktaya kadar otantik deneyim kazanmaktadır. Hakikat ve gerçeklik, kültürün yapabileceği bir dereceye kadar dolayımlanır ve yorumlanır artık gerçeği hayalden ayırmaz. Baudrillard, dolayımlanmışlığın bu bulanıklığının deneyim ve gerçeklik ile hipergerçeklik olarak nitelendirir. Hipergerçeklik, sembollerin bir araya getirildiği bir süreç olan sistematik simülasyonun bir sonucudur. Gerçeklik, nesnelere ve deneyimlerin yerini almak için giderek daha fazla kullanılmaktadır. Sembeler veya işaretler, gerçekliğin basitleştirilmiş ve daha net öykünmeleri olarak dururlar. Kolay anlaşılır ve tanınabilir işaretler maskeler ve nihayetinde gerçek şeyi veya deneyimi değiştirir, gerçek kendisinden daha gerçektir. Çağdaş kültür artık vekaleten bir gerçeklik hâline geldi. Bu nedenle her şey yüzeyde doğrudur ve kesinlikle yüzeyseldir. Bugün, gerçek ve hayali olan aynı operasyonel bütünlük içinde karıştırılır ve estetik büyülenme basitçe her yere sirayet eder (Baudrillard, 1988, s. 144).

1940'larda postmodernizmin, modern bir sanat hareketi olduğu öne sürülerek tanımlanmasının imkânsız olduğu düşünülüyordu. Postmodernizm teorisi sadece edebiyat eleştirisi ve mimari ile bağlantılı olmasının yanı sıra akademik sistem içinde oldukça popüler hâle gelmişti. Sosyal teori, kültür ve medya çalışmaları, görsel sanatlar, felsefe ve tarih ile bağlantılıdır. Postmodernizmin tanımlanamaz olması bir gerçektir. Bununla birlikte, bir dizi kritik olarak tanımlanabilir, farklılık, tekrar, iz, takip gibi kavramları kullanan stratejik ve retorik uygulamalar mevcudiyet, kimlik, tarihsel gibi diğer kavramları istikrarsızlaştırmak için simulakrum, hipergerçeklik ilerleme, epistemik kesinlik bir anlam ifade etmektedir. Modernizm ve postmodernizmin bağlamsal geçiş evrimi içinde yeni bir kültür durumu ortaya çıkar. Nitekim bazen *sahte*, yaşanabileceği bağlamda orijinalinden daha *gerçektir*. Hazır yapımın icadıyla Marcel Duchamp, sanatsal niyet kavramını ortaya koymuştur. Sanat yapma pratiğinin merkezinde nesne olarak sanat kavramını sorgulayarak, aslında bu hipergerçekliğe geçişi hayata geçiren ilk kişi olur. Şişe tutucusu veya pisuvar, yeri değiştirildikten sonra, yalnızca faydacı işlevlerine bırakıldıklarından daha gerçek görünebilirler. Önceleri, sanat yapımı daha çok çeşitli türlerin sahnelemesinden oluşurdu. Kültürel parçalar veya seri üretimden ödünç alınan nesnelere, süreç veya nesne olarak (veya bunların bir kombinasyonu) üretiminde sanat objeleri yaratılırdı. Bir sergi için sanat eserleri üretmek adına günümüzde elektrikçilere, duvarcılara, tabela ressamlarına, marangozlara veya mühendislere de ihtiyaç duyulmaktadır (Perez, 2014).

Algı ve sanat teorisi, resimdeki karakterlerini gizlemeye çalışan, böylece hem sanatın bilime hem de estetiğe meydan okuyan yönünü ele alır. Açıkça gerçek bir nesne ile görüntü arasında ayırım yapmak: Gerçekçilik ve hipergerçekçilik benzerlik özdeşliğine dönüşmekte ve bunun sonucunda bir resmin sanki gerçekmiş gibi algılanabilmesine neden olmaktadır. Benzer durum gerçek şey veya tasvir edilen canlı arasındaki ilişkide de mevcuttur. Sanatta betimlenen resim ile tasvir edilen gerçeklik arasındaki herhangi bir benzerlik, gerçeği gizler gibi görünmektedir. Bu olay resmin kendisinin gerçekdışılığı gibidir (Husserl, 2005, ss. 43–44).

Kültür endüstrisi ya da farklı yapıların dayattığı farklı koşullar doğru, hakikat, gerçekliğin sorgulandığı, bireyselliğin yaygınlaştığı, çoğulluğun konjonktür oluşturduğu günümüz şartlarında, sanat her yönüyle çok sesli bir safhaya geçiş yapmıştır. Çoğulluk kavramı çok kültürlü sanat anlayışına atıf yapmakta ve de disiplinelerarası kitle iletişim araçlarını kullanarak kendini ifade eden sanatçıların çoğalmasına vesile olmaktadır. Buna mukabil bu çoğulcu mantık, çok disiplinli türlü estetik arayışlarıyla zenginleşmekte ve çeşitli dallara ayrılmaktadır. Örneğin video, resim, enstalasyon, heykel vb. ayrıca birbirleriyle temas kurmaktadır. Sanat eserinin statik ve değişmeyen yapısına yönelik geleneksel anlayış ise terk edilmiştir. Eserin çoğul mana yaratma kapasitesine değinen postyapısalcılar, sanat nesnesinin anlam dünyasını çoğulculuğa açmıştır (Uzunoğlu, 2019, s. 29).

Deneysel bir ruh ve yaratıcı bir dürtüyle yatırım yapılan ve artık geleneksel sanat eğitiminden memnun olmayan güzel sanatlar dünyası, dijital görüntülerle denemeler yapmaya başlamıştır. 1990'larda Illustrator ve Photoshop gibi bilgisayar yazılımı uygulamalarının ortaya çıkışı, sanatçılara cephanelikleri için yeni silahlar sağladı ve bir film yönetmeni gibi simülasyonlar çalıştırmalarına izin verdi. İzleyicilerin yorumlaması ve hayal güçlerini serbest bırakması için çeşitli gerçeklikleri seçmesi, üretmesi veya yeniden yaratmasına olanak sağlandı. Bununla birlikte, görüntüler önceki sınırların ötesine geçti, fotoğrafın ifadesini, bakış açısını ve estetik standartlarını sarsarak sadece yeni yollar açmakla kalmadı, aynı zamanda dijital bilgisayar grafiklerinin fotoğrafçılığı ve çağdaş sanatı bir araya getirmesine ve onları dış biçimin ötesine, kod çözme aşamasına taşımasına izin verdi.

Gerçeğin üstünü kapatan simülasyon katmanlar hâlinededir. Bu katmanları geçerek gerçeği bulmak mümkün değildir. Sanat artık reklamın içerisine karışarak gerçekliğini kaybetmiştir. Ayrıca, bilgisayar ve video teknolojisini kullanan herkes günümüzde yaratıcı birey hâline gelmiştir ve bu gerçek sanatçının da ölmesine neden olmuştur. Artık, simülasyon evreninde, bu görüntülerle oynamaktan başka bir çare bulunmamaktadır (Gültekin & Bahadır, 2019, s. 694).

İnsan sonrası sanat diye de tabir edilen yeni sanat denemelerinde hipergerçekçi uygulamalar adına bir diğer alan da bilişsel çalışmaların sanattaki konumudur. Sanat eserlerindeki bilinçdışı içeriğin anlaşılması için bir yorum modeli tasarlanmanın yanı sıra, bilinçdışı zihni serbest bırakacak ve sanat eseri aracılığıyla ifade edilmesini sağlayacak resim tekniklerini bulma girişimi henüz emekleme aşamasında olan yorumlama modeli, daha fazla gelişme için olgunlaşmıştır. Bilinçaltı, birçok bilimsel alanda olduğu gibi sanat üretiminde de büyüleyici bir konudur. Yaratıcılığın kaynağı olan zihnin bu gizli kısmı, birçok bilgi alanında olası ve değerli birçok araştırma için önemli bir temel oluşturur. Bilinçdışının doğası, Carl Gustav Jung ve Charles Sanders Peirce'in teorileri ve yazarın bu çalışma için tasarladığı deneysel boyama sürecinde kendi ürettiği verilerden elde ettiği bilgilerle ele alınmaktadır. Jung tarafından ele alınmayan psikolojik ayrımlar adına bu sorgulamayı bilinçaltına iletmek için Sigmund Freud'un teorileri kullanılır (Sutton, 2014).

Göstergebilim açısından görsel sanatlarda nesnel dünyası, kendi yapısı, hiyerarşisi, parçaları birleştirme yasaları, özellikleri ve işlevleri, anlamı değiştirme ve *kodlama* yeteneği ile bütünleyici bir sistem olarak düşünülebilir. Bu bağlamda *nesnel dünyası* görsel sanat eserlerinde tasvir edilen maddi dünyanın bir dizi nesnesi olarak tanımlanmaktadır. Nesnel dünyası bir gösterge sistemi iken, nesnelere dilinden ve onun sanattaki temsilinden ve iletişimsel işlevinden söz edebiliriz. Göstergebilimsel yaklaşım, olağan anlamındaki bir nesne ile işaretler sisteminin bir parçası olarak tasvir edilen nesne arasında bir ayrım yapar (Grigoryeva, 2016, s. 760). Resimsel göstergebilimde, bir çizim (veya bir görüntü) bir işaret olarak kabul edilir. Bilgiyi doğrudan alıcının görsel algısına aktarır. Diğer kelimeler, çizim, iletişim kuran iki kişi arasında bir ortaklık yanılması yaratır. Gibson, alışılmış anlamıyla çizimin sensöre dayalı olduğunu iddia eder ve mantık analogisi (Gibson, 1982) veya M. Hassler'in tanımını takip edecek olursak, bu *resimsel bilinç*'tir (Hassler, 1991).

Jung teorileri, sanat eserlerinin yorumlanması için birleşik bir psikolojik ve sanatsal bakış açısı aşıladı. Jung'un güçlendirme yöntemi, bir simgeyi hayata geçirme çabasıdır ve paralellikler arayarak bir görüntünün sahip olabileceği herhangi bir bilinçdışı içerik için olası bir bağlamı keşfetmek için bir teknik olarak kullanılır. Genişletmede, bir kelime, öge bir fantaziden, rüyadan veya bu çalışmada sanat eserinden Jung'un aktif hayal gücü dediği şey kullanılarak, yine ortaya çıktığı başka bir bağlamla ilişkilendirilir. Unutulmamalıdır ki sanat eserlerindeki bilinçsiz imgeler kolay kolay yoruma açılmazlar. Muhtemelen bilinçsiz görüntüleri yorumlamanın bir yolu, yorumcunun bir sanat eserini çözümlenmek için kendi bilinçaltını kullanarak savunmasız hâle gelmesidir; aktif hayal gücünün bu şekilde kullanılması, yorumcunun sanat eserine ilişkin öznel bir deneyim yaşamasını sağlayabilir ve böylelikle bilinçdışı içeriği açığa çıkarabilir (Sutton, 2014). Örneğin Türk sanatının ve mimarisinin, anlamının mimari süsleme yoluyla aktarımı üzerine simülasyon gibi semiyotik perspektifinden örnek belgeler göstergebilimsel simgesel bir biçimde öne çıkar ve mimari dekorasyon verileri araştırılır (Sargazi, 1392, s. 52).

UNESCO, hipergerçeklik, simülasyon ve Simülakrların soyut, sanal ve dijital/sanat adı altında aktarılmasına karşı değildir. Ancak, bu teknolojilerin gerçeği yansıtmaya kapasitesinin farkındadır. Bu nedenle, UNESCO, bu teknolojilerin sorumlu ve etik bir şekilde kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır.

UNESCO'nun bu konudaki açıklaması şu şekildedir

Bu teknolojiler, eğitim, sanat ve eğlence gibi birçok alanda devrim yaratabilir. Ancak, bu teknolojilerin gerçeği yansıtmaya kapasitesinin farkında olmalıyız. Bu nedenle, bu teknolojilerin sorumlu ve etik bir şekilde kullanılması önemlidir. UNESCO, bu teknolojilerin aşağıdaki ilkeler doğrultusunda kullanılması gerektiğini savunmaktadır:

- Bu teknolojiler, gerçeği çarpıtmak veya yanıltmak için kullanılmamalıdır.
- Bu teknolojiler, insanların mahremiyetini ihlal etmemelidir.
- Bu teknolojiler, insanların sömürülmesi veya ayrımcılığa uğraması için kullanılmamalıdır.
- UNESCO, bu teknolojilerin sorumlu ve etik bir şekilde kullanılmasının, insanlığın geleceği için önemli olduğuna inanmaktadır.

UNESCO, bu açıklamayla birlikte, farkındalık yaratmak ve bu teknolojilerin sorumlu bir şekilde kullanılmasına yardımcı olmak için çeşitli çalışmalar yapmaktadır. Bu çalışmalar arasında, eğitim ve farkındalık kampanyaları, araştırma projeleri ve politika önerileri bulunmaktadır.

UNESCO'nun bu konudaki açıklamaları, bu teknolojilerin gelecekte insanlığın hayatında daha da önemli bir rol oynayacağını göstermektedir. Bu nedenle, bu teknolojilerin sorumlu ve etik bir şekilde kullanılması, insanlığın geleceğini şekillendirmede önemli bir rol oynayacaktır (UNESCO, 2001).

Hipergerçekçi Sergilerin Yer Aldığı Bazı Sanatsal Platformlar

Müzeler, rekabet ortamında daha görünür olmak, insanlara daha verimli hizmet sunmak, daha erişilebilir olmak, yeni etkinlikler ve uygulama modelleri üretme noktasında yeni fikirler üretme gayretindedir. Yanı sıra müzeler çağa, zamana ayak uydurmak için teknolojinin sanatla olan sergileme örneklerine kucak açan mekânlar olarak hizmet vermektedir. Dünyada bazı çağdaş müzelerde hipergerçekçi sanat temalı sergiler düzenlenmektedir. Müzelerin hipergerçekçi sanat sergilerini düzenlenmesi ve pozisyonları, birkaç farklı faktöre bağlı olarak değişebilir.

1. Sanat yönetime ve küratörlüğe bağlılık
2. Ziyaretçi tercihleri
3. Sanat eğitimleri ve çeşitliliği
4. Sanatın toplumsal ve kültürel rolü
5. Sanatın eleştirel boyutu
6. Sanatın yaratıcı teknikleri ve inovasyonu
7. Yaratıcı diyalog ve tartışmalar
8. Sanatın evrimsel yönü vb. olabilmektedir.

Müzelerin hipergerçekçi sanat sergilerine olan yaklaşımı, belirli bir müze veya sergiye özgü olarak farklılık arz edebilir. Ancak genel olarak müzelerin çeşitliliği ve sanatın bireyi kapsama arzusu, hipergerçekçi sanatın sergi programlarında yer bulması şeklinde tezahür edilmektedir. Bu artık tamamen zaman ve mekân kavramlarının ötesinde yeni bir düzlemi işaret etmektedir. Taipei Güzel Sanatlar Müzesi (TFAM), Tayvan'ın modern ve çağdaş sanata adanmış ilk müzesi ve başkentin resmi sanat müzesi olarak 1983 yılında kurulmuştur. Bu müzede düzenlenen hipergerçekçi sergide müze koleksiyonunda yer alan çağdaş görüntüler, fotoğraf ve güzel sanatlar âlemlerini kapsamaktadır (Şekil 1). 1970'lerden beri yaygın olan gerçeküstü ve kavramsal sanat yaklaşımlarını kullanan, artık kendilerini belirli bir varoluşsal gerçekliği ifade etmekle sınırlamayan ve bunun yerine kişisel duyguları ifade etmek için başka bir tür gerçeklik oluşturmaya başlayan fotoğrafçıların çalışmalarını sunmaktadır. 1980'lerde Tayvan özellikle sıkıyönetimin kaldırılmasının ardından (15 Temmuz 1987) yurtdışındaki çalışmalardan, modernist söylemden, fotoğraf teorisi üzerine çevrilmiş eserlerin yayılmasından, küresel sanat camiasındaki yaygın eğilimlerin akışından ve çok sayıda fotoğrafçının geri döndüğünü belirtmektedir. Dijital bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeler, fotoğrafçılara salon fotoğrafçılığı ve fotoğraf gazeteciliğinden farklı yeni stiller geliştirmek için göz önünde bulundurmaları gereken yeni yönler sunmaktadır.

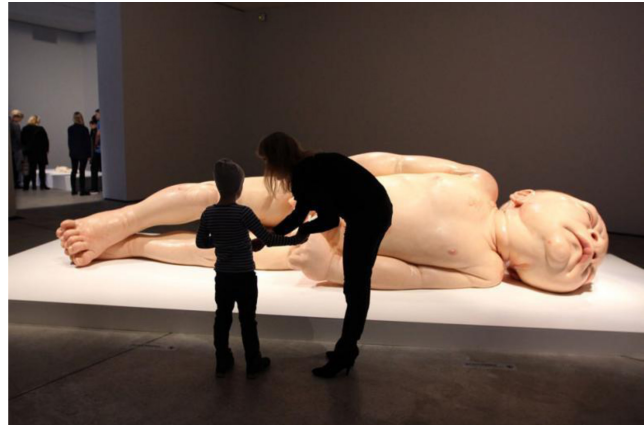
Arken Modern Sanat Müzesi: Kopenhag'ın hemen güneyinde insan yapımı bir sahil manzarasıyla çevrili anıtsal bir dönüm noktasıdır. Müze, İskandinavya'nın en iyi çağdaş sanat koleksiyonlarından birine sahiptir. Denizcilikten ilham alan mimarisi, müzeyi uluslararası üne kavuşturmuştur.

Danimarka'nın en yeni çağdaş sanat müzelerinden biri olan Arken Modern Sanat Müzesi 15 Mart 1996'da Majesteleri Kraliçe Margrethe II tarafından açılmıştır. Daha önce, Kopenhag'ın hemen Güneyindeki Ishøj'daki bu müzenin bulunduğu kıyı kesiminin Danimarka'nın kültürel yaşamında önemli bir rol üstlenmesi için yıllar harcanmıştır (ARKEN, t.y.).

Müzede hipergerçekçi insansı heykeller, *Gosh* adı verilen büyük bir sergide tanıtılmıştır (Şekil 2). Teknik mükemmellik, ölçek, mevcudiyet ve mizah bozuklukları ile çalışmalar, robot teknolojisi ve yapay zekâ radikal yollarla önem kazandıkça şu anda insan olmanın ne anlama geldiğiyle ilgili son derece güncel sorunlar ortaya çıkarmaktadır. Hipergerçekçilik, çağdaş sanattaki en büyük eğilimlerden biridir. Arken, türünün en büyük isimlerinden bazılarını *Gosh* sergisinde bir araya getirmiştir. Sergide, Maurizio Cattelan, Tony Matelli ve serginin en önemli eserlerinden biri olan 2006'dan kalma beş metre uzunluğundaki *A Girl* heykelini yaratan Ron Mueck'in de aralarında bulunduğu, uluslararası alanda tanınmış 31 sanatçının eseri gösterime girmiştir.



Şekil 1.
Hyper Reality | Kaynak: TFAM.



Şekil 2.
Lily (Salmon, 2013).

Hiperrealizm 1960'larda soyut dışavurumculuğa pop ve kavramsal sanat gibi fenomenlerle eşit düzeyde bir tepki olarak başladı. Buradaki fikir, gündelik yaşamı ve gerçekliği bir tür sosyal gerçekçilik ve sanatsal ifade aracı olarak görmektir. O zamandan beri birçok sanatçı, şaşırtıcı derecede gerçek insanlara benzeyen ve illüzyonu tamamlayan malzemelerden yapılmış heykellerle çalışmıştır. Arken, hiperrealizmin önde gelen sanatçılarından bazılarını deneyimleme fırsatı da sunmaktadır. Duane Hanson'un ikonik Amerikan orta sınıfı tasvirlerinden, Ron Mueck'in aşırı ve cılız harikalarından Frank Benson'ın özgür bilim kurgu figürüne kadar birçok sanatçının eserine ev sahipliği yapmıştır. Atmosferik aydınlatma ve senaryo sürprizleri ile tasarlanan sergi, 2017 tarihleri arasında Arken'de deneyimlenmiştir (Artdaily, t.y.).

Londra'daki Saatchi Gallery: Saatchi Gallery, Londra, İngiltere'de bulunan bir sanat galerisidir. Charles Saatchi tarafından 1977 yılında kurulan galeri, modern ve çağdaş sanat eserleri sergilemektedir. Galeri, Londra'nın Chelsea bölgesinde yer almakta ve pek çok ünlü sanatçının çalışmalarını içermektedir. Ayrıca Saatchi Gallery, sanatseverlere ücretsiz olarak gezme imkânı sunmaktadır. Galeri, sanat dünyasındaki öncü rolü ile tanınmakta ve zaman zaman kontroversal sergiler düzenlemektedir.

Duane Hanson, en çok hipergerçekçi heykelleriyle tanınan Amerikalı bir sanatçıydı. 1925'te doğmuş ve 1996'da ölmüştü. Yapıtları, çağdaş sanatta hipergerçekçiliğin en erken örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Hanson'ın heykelleri genellikle turistler, güvenlik görevlileri ve katipler gibi sıradan insanların sıradan faaliyetlerinde ve pozlarındaki gerçekçi temsilleridir. Sanatçı son derece ayrıntılı çalışmalarını yaratmak için cam elyafı, reçine ve yağlı boya gibi çeşitli malzemeler kullanmıştır. Heykelleri genellikle gerçekçi cilt tonlarında boyanır ve gerçeklik yanılsaması yaratmak için gözlük, saat ve cüzdan gibi gerçekçi aksesuarlarla eşleştirilirdi. Hanson'ın çalışmaları genellikle çağdaş yaşamın banalliliği ve aynı zamanda tüketimcilik, yoksulluk ve Amerikan Rüyası gibi toplumsal meseleler hakkında içerikler ihtiva eder. Çalışmaları geniş kapsamlı olarak sergilenmiştir. Ayrıca modern sanat dünyasına önemli katkılar sunan başyapıtlar niteliğindedir. Bir sanat formu olarak hiperrealizm, gerçekliğin gerçekçi, ayrıntılı temsillerini yaratmak için ileri teknoloji ve tekniklerin kullanılmasıyla karakterize edilir. Amaç, gerçek olanla olmayan arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak izleyici üzerinde rahatsız edici ve düşündürücü bir etki yaratmaktır.

Hanson, insan bedeninin bazı bozuk kısımlarının gerçeğini olağan karşılayarak bu kişiler üzerine eski giysiler giydirmiştir. Bu amaçla kıyafetlerin kendi dönemine uygun olarak kişiler yaratmıştır. Bu yapay fertlere ilginç saç tasarımları, yüz hatları, anatomik özellikler, izler, lekeler kullanarak hiperrealist formlar yaratmıştır (Şekil 3 ve 4). Bu manada Hanson, 20. yüzyılın en sıra dışı sanatçılarından biri olmuştur.

Heykellerini sıradan balmumu heykellerden ayırmak gerekmektedir. Çünkü daha anlamlı ve gerçekçi figürler meydana getirmiştir. Birçok eseri Londra'daki Saatchi Gallery'de sergilenmektedir (Altaş, 2013). Hanson daha sonra, sivrisinek ısırıkları veya varisli damarlar gibi kesin ayrıntılar ekleyerek, oyuncu figürlerini boyardı. Son olarak, gerektiği gibi aksesuarlar kullanarak heykellerini giydirerek ve aksesuarlarla süslemiştir. Çoğunlukla, gerçek şeylerle gerçek bağlamlarda konumlanmış figürlerle gerçek tablolar veya mini enstalasyonlar yaratmıştır (Wainwright, 2022).

Christopher David White'in sanatsal çalışmalarından örnek vermek gerekirse, White göre, insanlık ayrılmaz bir şekilde doğal dünya ile bağlantılıdır. Biyolojik kalıplarımız, mikrodan makroya, DNA'mızdan kozmosa tüm evrende yankılanır. Yine de kendimiz ve doğa arasında engeller yarattık. Kendimizi, bizi ayakta tutan



Şekil 3.

Kaynak: Christopher David White, "Taç Giymiş" Seramik, akrilik 29,2 x 22,25 x 26,6 cm 2017 (Artaxis, t.y.).



Şekil 4.

Kaynak: Christopher David White, "That Sinking Feeling," Seramik, akrilik, 26 x 36,5 x 23,5 cm, 2017 (White, 2017).

bu dünyayla karşı karşıya getirdik. Bizi biz yapan her şeye yabancı olduk. Şu anki işim doğayla olan ilişkilerimizi ve günlük etkileşimlerimizin insanlık ve çevre arasındaki kırılgan dengeyi nasıl etkilediğini araştırmaktır. Çevremizdeki dünyayla nasıl etkileşime girer ve onu nasıl algılarız? Kalıcı tüketimimizin yansımaları, dengeyi, hayatta kalmamızı tehlikeye atan kasvetli bir geleceğe doğru çeviriyor. Teknolojik ve bilimsel başarılarımızın benzersiz durumu göz önüne alındığında, doğa ile düşünceli ve sürdürülebilir bir ilişkiyi teşvik eden yeni bir denge bulmak sadece mümkün değil, aynı zamanda gereklidir (Artaxis, t.y.).

Baudrillard, çağdaş sanatı bazı noktalarda eleştirir. Sanatın esin kaynağını manasızlık, saçma, absürt görerek asimetrik ve değersiz bulmaktadır. Günümüz sanatını düzensiz ve mantık dışı şeklinde nitelendirerek bu amaçla izleyicilerde sanata yönelik tüm imgelerin yok olduğunu ifade eder. Bazı sanatçıların sanattan anlamadığını boş bir zihne sahip olduklarını anlatır. Birtakım çağdaş sanatçıların anlaşılması için anlatabilecekleri bir şeyleri yokmuş gibi bir boşluğun içinde debelendiklerini vurgular. Baudrillard'a göre günümüz sanatı bir komlodur ve seyircilerde bu sürecin kurbanlarıdır (Bayraktaroğlu ve ark., 2011, s. 15).

Uygur Sanatı

Uygur sanatı, esasen kuzeybatı Çin'in Sincan Uygur Özerk Bölgesi'nde yaşayan, öncelikle Türkçe konuşan bir etnik grup olan Uygur halkının geleneksel sanatı ve kültürüdür. Tarihsel olarak Doğu Türkistan olarak bilinen bu bölge, kendine özgü bir müzik, dans, tekstil ve mimari geleneği içeren zengin bir kültürel mirasa sahiptir.

Kafesoğlu'na göre (1988, s. 180) "Uygur Türkleri Ötüken dolaylarında 745 yılında devlet kurmuş, 840'da Kırgızlar tarafından yenilgiye uğratıldıktan sonra Asya'nın muhtelif yerlerine göç etmek zorunda kalmışlardır. Uygurların bir kolu olan Sarı Uygurlar 847'de Kansu, diğer bir kolu olan Turfan Uygurları yahut Kara Uygurlar ise 856'da Doğu Türkistan'da Turfan bölgesini yurt edinmişlerdir". 10. yüzyılın sonlarında Sarı Uygurlar, olarak adlandırılan diğer Uygur kolu siyasi olarak Hitay'ların 1028 yılından sonra da Tangutların, himayesine girmişlerdir. 1226'dan sonra da Moğolların bünyesinde yaşamalarına devam ederek hâlihazırda kuzeybatı Çin'de hayatlarını sürdürmektedirler. Turfan Uygurları ise 1209'da Moğollara bağlanarak 1368'e kadar Moğol hâkimiyetinde varlıklarını idame ettirmişlerdir (Özcan, 2018, s. 126). Uygur sanatı, Orta Asya'daki Uygur Türkleri'nin içeriklerine ait mimari eserleri de temsil etmektedir. Bu mimari eserler, tarih boyunca Uygur Türkleri'nin inançlarını, hayat tarzlarını ve dünya görüşünü yansıtmıştır. Türk sanatı bakımından en önemli özelliği tapınak mimarisinin daha sonra Osmanlı ve Selçuklu külliyelerinin atasını meydana getirmesidir. Doğu Türkistan'da yaygın olarak bir külliye andıran ibadet binaları, tapınaklar Uygur kentlerinde oldukça yoğun bir şekilde kullanılmaktadır (Çoruhlu, 2007, s. 246). Uygurlar, hükümdarın kışlık sarayının merkezi olan Hoço, daha kuzeyinde bulunan Bezeklik, Sengim, Turfan, Murtuk, Sassık Bulak, Yar Hoto, Sorçuk Uygur kentlerinden bazılarıdır (Aslanapa, 2018, s. 23). Tavan ve kubbe süslemelerinde mukarnas ("Kademeli olarak taşmalar yapacak biçimde, aşırı olarak yan yana ve üst üste gelen, üç boyutlu görünüm veren bir geçiş ve dolgu ögesi") (Hasol, 1975) kullanımı, süslü ahşap oymalar ve renkli sır tekniği ile yaratılan çini işçiliği gibi benzersiz özellikleriyle dikkat çekicidir. Son yıllarda, Uygur kültür ve sanatının korunmasına, bu zengin ve çeşitli geleneğin daha iyi anlaşılmasına, takdir edilmesine olan ilgi her geçen gün artmaktadır.

Uygur minyatürleri Uygur topraklarında yapılan kitap sanatının bir parçasıdır. Bu minyatürler, Uygurca yazılmış kitapların sayfalarına yapılmış küçük resimlerdir. Uygur minyatürleri, aynı zamanda mitolojik figürler, hayvan figürleri, geometrik desenler ve manzara resimleri gibi çeşitli konuları ve İslamiyet'e ait temalar gibi çeşitli konuları kapsar. Uygur fresk ve minyatürleri, bugün bile Türk sanatının önemli bir parçası olarak kabul edilir ve ziyaretçiler tarafından Uygur manastırları ve bazı müzelerde görülebilir (Ayırtır, 2018). Bu sanat formları, 9. ve 11. yüzyıllar arasında Çin'in Moğolistan bölgesinde bulunan Uygur devleti döneminde yapılmıştır. Freskler, İslam sanatının etkisi altında olsa da, aynı zamanda Budizm, Maniheizm ve Şamanizm gibi önceki inanç izlerini de taşır. Uygur freskleri, 13. yüzyıla kadar kendini gösteren geleneksel Uygur resim stili ile 15. yüzyıla kadar süren zaman dilimindeki yabancı etkiler ve Lamaist üslup etkileri ile yoğunlaşarak önceki alışkanlıklarını giderek terk eder. Uygur sanatının ilk evresinde Budist Gandara, İran, Tohar üslubu görülmekte ve sonra Çin özellikleri dikkat çekmektedir. Bunlara ek olarak, ilk dönem sanatında Bizans, Greko-Budist gibi kült üsluplarda görülebilmektedir (Diyarbakirli, 1993, s. 155). Uygur resim programının klasik özelliklerine örnek teşkil edecek bir yer olan Kumtura Mabedinde Buda'nın ölümünü betimleyen bir resim ile Sorçuk'ta Kirin Mağarasında yer alan Uygur Prenslarını betimleyen tablo gösterilebilir. Dolayısıyla bu çalışmalara ek olarak Part, Sasani vb. sanatları da erken dönemde Uygur resim sanatına tesir eden sanatsal faktörler arasında görmek mümkündür (Arseven, 1959).

Uygur resim sanatına bakıldığında üç farklı safhada hareket edildiği görülecektir. Bu safhalar üretilen minyatürlerde anatomik açıdan Türk, Hint, Çin tarzı ve yorumu olarak vuku bulduğu dikkat çekmektedir. Uygurlar döneminden kalan resimler çoğunlukla inanç ve toplumsal temalı sahneleri kapsamaktadır. Bu sebeple kendi çağının üslubu, dini inancının baskın etkisi ile yayılım göstermiştir. Bu etkiler, zamanla yaygınlaşarak zenginleşerek sentez hâlinde yeni bir üslup yaratmıştır. Fakat sonraları kendi stilini ortaya koyan Uygur resim sanatı, giderek Türk İslam minyatürünün de temelini oluşturmuştur. "Uygurlu tipi" denilen İslam şehirlerinde de benimsenerek sonraları İspanya'ya kadar uzanmış Hristiyan resim sanatını yerel de olsa etkisi altına almıştır. Uygurlar, etkileşim ve değişim ile zamana karşı kendi sanat tarzlarını yani Avrasya üslubunu unutmamışlar, yarattıkları sanat ürünlerini her dönem sürdürerek sanat tarihi bilimine dair özel bir yer edinmişlerdir (Berkli, 2010). Erken dönem Türk sanatını ihtiva eden badem gözlü, ay yüzlü, zülüflü figürler uzun yıllar boyunca resim ve minyatürlerde yaşatılmıştır. Uygur minyatürlerine esin kaynağı olarak kabul edilen bitkisel içerikli motifler ile raks eden figürlerin yer aldığı sahneler ile Uygur yazıcıları (rahipler, kâtipler) daha sonra Türk İslam minyatür sanatının temel kaynaklarını oluşturur (Altun, 1988, s. 7). Maniheizm ve İslam minyatür ressamlarının, Sogdiana sanatçılarından eserlerinden ve iki boyutlu düzlemi kullanmalarından yararlandıkları sanılmaktadır (Bussagli, 1979, s. 51).

Mülayim'e göre (2004), "Uygurlar; Musevîlik, Hristiyanlık Mani, Buda ve İslâm dinlerini benimsemişlerdir. Bu dinler arasında inanç esasları İran kökenli bir düalizme dayanan, Zerdüştlüğün ışık ve karanlık kavramları, gnostik unsurlarla birleşmiş Buda ve İsa'dan Alıntılarla yeni bir sistem ortaya çıkartmış olan Mani dini ayrı bir yere sahiptir" (s. 140).

Uygur heykel sanatı, Uygur topraklarına ait bir sanat formudur. Ayrıca günümüzde Çin'in Sincan Uygur Özerk Bölgesi'nde bulunur. Uygur heykel sanatında dini ve sosyal motivasyonlarını yansıtan çok renkli malzemeler kullanılmıştır. Bunlar arasında ahşap, mermer, bronz veya bakır gibi materyaller bulunur. Uygur heykel sanatı, öncelikle dini motifleri ve sembolleri içerir. Uygur topluluklarında yer alan mitolojik veya tarihi figürler de heykel olarak oluşturulmuştur. Uygur heykel sanatı, Uygur sanatının tarihini ve değerlerini temsil etmektedir. Uygur heykeli, günümüzde hâlâ yaşayan bir sanat türüdür.

Hipergerçekçilik ile Uygur Sanatının Etkileşimi

Uygur sanatçıları çalışmalarını hipergerçeklik olgusu üzerine gerçekleştirmemişlerdir. Bu söz konusu yapıtlarını ilerde çağdaş sanat akımlarının ilkelerine uygun olacak tarzda üreterek, onlar gibi bilinmek amacı da gütmemişlerdir. Ancak Uygur resim ve heykel sanatsal pratikleri incelendiğinde birtakım soyut nitelikli, gerçeküstü özellikte, eserler ortaya koydukları görülmektedir. Bu ilginç örneklerin 8. ve 9. yüzyıllarda üretilmelerinin üzerinden neredeyse bin iki yüz sene geçmesine rağmen günümüz hipergerçekçi sanat faaliyetlerine yakın oranda üslup özellikleri taşıdıkları şaşırtıcıdır. Oysa hipergerçekçi sanatsal örneklerine baktığımızda hem düşünsel manada hem de üretilen içeriklerin metafiziksel anlamlar taşıdıkları bilinmektedir. Doğal olarak sorulacak olunursa, Uygur dönemi sanat anlayışı ile hipergerçekçi sanatta Baudrillard'ın simülak ve simülasyon teorisinin hipergerçeklik kesitinden sanat icra etmek eylemi hangi motivasyonlara ışık tuttuğu fikirleri üzerinde tartışılması ve düşünülmesi gereken konulardır.

Uygurlarda Yunan, Hint, sanatı etkileriyle bir Budist heykel sanat anlayışı yerleşmişti. Bu uygarlıkta o çağlarda kolay kolay görülemeyecek oranda gerçekçi ve yeni heykel eserler ortaya konuluyordu. Bu eserler ilk etapta Göktürk balballarına (heykel) dayandırılıyordu. Kızıl'da bulunan diz çökmüş olarak omzunda yük bulunan 47 cm boyunda at heykel 8. ve 9. yüzyıllara tarihlendirilerek heykel sanatı adına karakteristiktir. Siyah tenli, koyu renk saçlıdır. Sorçuk'da bulunan alçıya alınmış iki hayvan heykeli de ilginç özelliktedir. Bunlardan 27 cm boyunda ve bir at başı canlandıran ciddi ölçüde stilize edilmiş heykelde, yele ve perçemler oldukça gerçekçi bir üslupla ele alınmıştır (Aslanapa, 1992).

Hangi devirde, coğrafyada veya kültürde yetişirse yetişsin işin kaynağında insan unsuru olunca, duygu, fikir, düşsel yeti, inanç, anane ve imgesel özelliklerin farklılıklarına rağmen birbirine yakın oranda veriler ortaya çıkabilmektedir. Zira özellikle Budist, Maniheizt inanç, Orta Asya kültür coğrafyasının göçebe yaşam tarzından yerleşik yaşama geçiş geleneğinin henüz yok olmamış izleri, eğitim düzeyi, gelenekler gibi toplumsal normların yaratmış olduğu kendine has bir Uygur medeniyeti söz konusudur. Baudrillard'ın gerçek olmayan ve kapitalist yaşam modelinin dayatmış olduğu yeni yaşam modelinin yansımalarıyla vücut bulan sanatsal versiyonları, Uygur sanatı içeriklerindeki sıra dışı gerçek ötesi çalışmalarda da rahatlıkla görülebilmektedir. Uygurlu sanatçıların cin diye ifade edilen heykel çalışmalarında ürkütücü, yüz ifadeleri ile metafiziksel mesajlar barındıran eserleriyle sonraki kültürlerin sanatlarını da etkilemişlerdir.

Uygur sanatında cin tasvirleri Uygur Türkleri'nin mitolojik veya dini inançlarının bir parçası olarak görülür ve çeşitli şekillerde tezahür eder. Bunlar genellikle resim, heykel veya süslemeler şeklinde yapılır ve cinlerin güçlerini, kusurlarını veya güzelliklerini korumak için kullanılır. Cin tasvirlerinin birçok farklı şekli vardır ve bu tasvirlerin anlamı da farklı olabilir. Örneğin, bazı cin tasvirleri insanları koruyacak ya da onlara yardım edecek şeyleri simgeleyebilir, diğerleri ise kötü niyetli olarak görülebilir ve insanları tehdit edebilir. Uygur sanatındaki cin tasvirleri, bugün de Uygur Türkleri'nin kültürünün bir parçası olarak korunmakta ve anlatılmaktadır. Bu tasvirler, Uygur Türkleri'nin geçmişlerine ve kültürlerine saygı duyulmasını ve anılmasını sağlamaktadır.

Bir sanat eseri yaratıcısının psikolojisini, tarzını, ideolojisini yaşadığı çağı, hâkimiyetini, üretkenliğini vb. diğer sanatsal niteliklerini gösteren göstergeler içerebilir. Bu konuya örnek verilecek olunursa, Van Gogh'un *Kargalar* adlı çalışması, renk türleri, fırça darbeleri, tercih edilen imgeler, boyaların özelliği ve Van Gogh'un mental yapısı, sanat anlayışı, yeteneği, üslubu ve kendi çağını nüanslarını yansıtır (Eco, 1992, ss. 18–34). Aynı durum Uygur medeniyetinin kendine has sanatsal örneklerini analiz etmeye başlayınca da görülebilmektedir. Uygur resim sanatındaki bazı eserler kendi dönemine ait birçok teknik ve üslupsal emareler uyandırmaktadır. Uygurlar portre sanatında, fresk, kabartma rölyefler gibi yoğun plastik sanat eserleriyle dolu tapınaklar daha çok Budist kaynaklıdır. Minyatür eserlerde ise Maniheizt inancı etkilidir. Hem Orta Çağ Budist Türk sanatının sıra dışı kültür sahasının hem de çağdaş batı sanatının eserleri vasıtasıyla değerlendirilen bu çalışmaların en yakın ilişkisi simülakardır. İnceleme ile sanat eleştirisi perspektifinden nasıl sonuçlar elde edildiğinin tablosunu sergilemek ilk bakışta ilişkisiz görülebilir. İster 8. ve 9. yüzyıllarda olsun ister günümüz sanatsal eylemlerde olsun simülakr kavramı ile bir tema meydana getirme unsurları görülebilmektedir. Hipergerçekçi sanat, kendi felsefesi ile eleştirilerini yapmaktadır. Zira Uygurlar minyatür, heykel, tekstil süsleme vb. formlarında tanrıları, doğayı, şeytan ve cin gibi doğaüstü varlıkları betimlemişlerdir. Buna ek olarak bazı örneklerinde de simüle ederek, Hipergerçekçi teorilerle örtüşen semboller yaratmışlardır. Uygurlardan günümüze kadar gerçeklik kavramını yapıbozuma uğratan birçok eser gelebilmiştir.

Yüzleri mavi olarak boyanmış cin betimlemelerinin birinin alın kısmında bir üçüncü göz yer almaktadır (Şekil 5). Bu uygulama Turfan bölgesindeki duvar resimlerinde yer alan şeytani yaratıklara çok benzemektedir (Coq, 1913) (Şekil 6). Buradaki tasvirler çeşitli üsluplarda gerçekleştirilmiş olsalar bile dik saçlar, patlak gözler ve ağızdan dışa taşan sivri dişler ile Uygur resim programının ikonografik ifade tarzıyla benzer olup grotesk özellikler göstermesi bakımından son derece ilginçtir. Bunlara erkek tanrı heykeli adı verilmektedir (Zeren, 2016, s. 743). Bir Uygur çağı rulo karton parçası üzerine mürekkeple işlenmiş 8–9. yüzyıl cin betimlemesi Koço'da bulunmuştur (Şekil 7). Günümüzde Berlin Staatliche Müzesi'nde yer almaktadır (Bussagli, 1979).

Baudrillard, postmodern dünyanın simülakr bir düzlemde cereyan ettiğini ve gerçek olmayan gösterenlerin (objelerin, figürlerin) temsilin olduğunu belirtmektedir. Bütün bu olayların bir simülasyon olduğunu belirterek, yok olma ve nesneleşme estetiği içinde sanatın maddesizleştirildiğini düşünmektedir. Baudrillard sanatın geri dönülemez bir reklamcılık alanı içinde eridiğinin ve simülasyonun gerçek sanatın yerini aldığını dile getirmektedir (Gültekin & Bahadır, 2019, s. 694).



Şekil 5-6.

Cin Tasvirleri Kil Malzeme Heykel Berlin Asya Müzesi, 21, 7 cm. Kaynak: (Zeren, 2015).

Yekler, içkekler denilen şeytani yaratıklar Uygur sanatında karakteristik hatlarıyla görülen diğer semavi varlıklar da metinlerde "yek" veya "içkek" olarak adı geçen ve daha ziyade cehennem sahnelerinde görülmektedir (Şekil 7). Yeraltı tanrısı olan Erklig Han'ın idaresinde olan ve dünya hayatında da insanlara felaketler getiren bu kötü ruhlardan biri de Hint mitolojisinden alınmış olan bir yırtıcı kuş ve çocukları kaçıran Garuda (Karuti, Uygurlarda Kara-kuş)'dır. Bezekhk'de bulunan mücadele sahnelerinden birinde Garuda'nın Uygur alpleri ve tazi tarafından yakalanmış hâli bu sahnenin "Garuda avı" olarak tanınmasını sağlamıştır (Esin, 1979, s. 720).

Müziyenler, 10-11. yüzyıl adlı duvar resminde de ilginç yüz ifadeleri olan enstrüman çalan kişiler bulunmaktadır (Şekil 9).

Tavanın ortasında yer alan, dört tarafında birer ejder ile resmedilmiş ejder figürü ve dört lokapala figure mandala şeklinde olup Türk kültüründeki hükümdar ve dört köşe beylerini çağrıştırmaktadır. Burada resmedilen lokapalalar, birebir Turfan duvar resimlerinde gördüğümüz Dhrtarastra (Doğu yönü), Vaişravana (Kuzey yönü), Virudhaka (Güney yönü) ve Virupaksa (Batı) tasvirlerine çok benzer şekilde Ejder hükümdarın insan olarak ve Turfan lokapalarına benzer şekilde diğer bir tasviri de yine Beş Hanedan Dönemi'ne tarihlendirilen 36 No'lu mağarada yer almaktadır (Zeren, 2018, s. 525) (Şekil 10).

Gelenek ile Yeninin Etkileşimi: Uygur Sanatında Görülen Değişimler

Uygurlarda inanılan dinler, sanatsal faaliyetlerin hem esin kaynağı hem de sanata yön veren baskın unsur olmuş, böylece resim, heykel, tezhip, dokuma ve cilt sanatında önemli eserlerin ortaya çıkmasına sebep olmuşlardır. Ortaya konulan bu sanat yapıtları sadece kendi dönemlerini değil, sonraki dönemlerde de Türk, Çin ve İslam ülkeleri olmak üzere pek çok medeniyetin sanatsal üslubuna derin etkiler bırakmıştır (Berkli, 2010, s. 157).



Şekil 7.

(a) Kâğıt üzerine Çizilen Cin Tasviri Bussaglı, 1979. (b) İpek Kumaş Berlin Asya Sanatı Müzesi. Berlin Hint Sanatı Müzesi, Kaynak: (Zeren, 2015).

Uygurlarda Tanrı, insan ve evren ayrıca kendi çağının düşünce yapısında rol oynayan kavramlardır. Zira dünya ve içindekiler Tanrı tarafından görevlendirilmişti. Doğa, Tanrı'nın insanoğlu için hediyesiydi ve dolayısıyla sanatçılar Tanrı'nın yarattığı güzellikleri taklit eden düşünen canlılardı. Sanat, gerçek dünya ile metafizik boyutta irtibat kurmaktaydı. Sanatçılar maddesel dünyadan manevi soyut aleme köprü olan ayrıcalıklı unsurlardı. Modern çağda ise sanatın aşkın yönü, dünyayı farklı yansıtacak özelliği çağdaş sanatla biçim değiştirmiştir (Baudrillard, 2010, s. 113, akt. Bayraktaroğlu ve ark., 2011, s. 15).

Baudrillard, "imgeler artık gerçekliği yansıtan bir ayna değil, gerçeğin yerini alıp onu hipergerçekliğe dönüştüren unsurlardır" der ve ekler: Yani imge ortada gerçek bir nesne olmadığı için bir mana taşımamakta bizzat kendisi gerçeğin yerine geçerek bir simülasyona dönüşmektedir. Neticede ise çirliçiplak kalan imge sanal bir gerçekliği tüm ayrıntılarıyla yansıtmakta ve düş gücünün yitirilmesine sebep olmaktadır. Böylece gerçeklik de başarılı bir şekilde sistem tarafından yok edilmiş olur" (Baudrillard, 2002, s. 12).

Nesneler dünyası bir gösterge sistemi iken, nesnelerin dilinden ve onun sanattaki temsilinden ve iletişimsel işlevinden söz edebiliriz.



Şekil 8.
Şeytani Yaratık. Tasviri Kayıp Duvar Resmi, Kaynak: (Zeren, 2015).



Şekil 9.
Müzisyenler, 10-11 yy. Tokyo. Ulusal Müze.

Göstergebilimsel yaklaşım, olağan anlamındaki bir nesne ile işaretleme sisteminin bir parçası olarak tasvir edilen nesne arasında bir ayrım yapar. Göstergebilim açısından görsel sanatlarda nesneler dünyası, kendi yapısı, hiyerarşisi, parçaları birleştirme yasaları, özellikleri ve işlevleri, anlamı değiştirme kodlama yeteneği ile bütünlüci bir sistem olarak düşünülebilir. Bu bağlamda nesneler dünyası görsel sanat eserlerinde tasvir edilen maddi dünyanın bir dizi nesnesi olarak tanımlanmaktadır (Grigoryeva, 2016).

Baudrillard şu temel soruyu sormaktadır: “Gerçek dünyayı yok ettiğimize göre, geri kalana ne diyeceğiz?” İşte Baudrillard için hipergerçeklik kavramı, tam da bu sorunun cevabı olarak üretilmiş bir kavramdır. Bu noktada aynı soruyu Uygur sanatçıları sorabiliyor muydu? Ya da bu tür soruları sorma gereksinimini yaratan bir durum söz konusu muydu? Nitekim hipergerçekçi sanatçılar eserleri yoluyla simülakr özellikli bir tema meydana getirmişlerdir. Hipergerçekçi sanat, kendi bilgi düzeyi ve deneyimi ile eleştirilerini yapmaktadır. Baudrillard’ın kendi ifadesiyle, bir öz ya da bir gerçeklikten mahrum hakikatin objeler yoluyla türetilmesi hipergerçeklik ya da simülasyon diye nitelendirilmektedir. Bu kavramın çıkış amacı da, şu an somut olanın yerini sembollerin, imajların ve sanal bir gerçekliğin aldığını ifade etmek istemesidir. İnsanların bu yolla bir bakımına psikolojik tatmin sağlama yoluna tercih etmesidir (Güzel, 2015, s. 68). Bu sebeple Uygur insanları o çağın gerçek dünyasından ötedeki farklı bir boyutta yaşamakta olan cin ya da uhrevi varlıkları eserlerine konu etmek aracılığıyla ne kastetmişlerdi? Günümüz bireylerinin yaratmış oldukları hayatı sorgulamaları neticesinde postmodern çağda ve insan sonrası diye de tabir edilen posthüman çağda evreni yeniden algılama şekillerinin bir çeşidi midir? gibi farklı sorular Orta Çağ Asya dünyasında sanata sirayet eden fikirleri sorgulamaktadır.

Baudrillard, 20. yüzyıldaki dünya konjonktürünün toplumsal, siyasal, teknolojik vb. konularda kendisinde bırakmış olduğu izlenimlerle bir yeni dünya tasavvurunda bulunmuştur. Uluslararası camiada geniş yankı uyandıran fikirlerinin sanat alanında karşılık bulan nüanslarına bakıldığında, soyut, bilinç dışı, ütopyik, mantık ötesi, asimetrik, tutarsız, garip, imgesel yönü yüksek yapıtlarla ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla çok daha eski çağlarda Orta Asya Budist, Maniheizt inancı ile yoğrulan Uygur sanat ürünlerinden birtakım örnekler incelendiğinde Baudrillard’ın düşünce ikliminden türetilen sanat eserleriyle Uygur heykel sanatının garip versiyonlarının altında yatan motivasyon kültürel ve zamansal farklılıklara rağmen benzer sorunlara karşı



Şekil 10.
Mogao Mağarası Duvar Resminden Ejder Hükümdar (Nagaraja) detayı.

bir manifestoyu mu ifade etmekte olduğu sorusu önemli bir ayrıntıdır. Sanat felsefesi perspektifinden yapılandırılmak gerekirse birbirinden zamansal, kültürel farklar olmasına nazaran sanatçıların veri ortaya koyma hassasiyeti hangi parametrelere göre şekillenmektedir. Ayrıca bu tür eleştirel ve sorgulayıcı nitelendirmeler, birçok ayrıntıyı yapı sökülümüne (deconstruction) uğratabilecektir.

Tartışma

Bu makale, hiperrealizm bağlamından Uygur sanatının sıra dışı figürlerinin yaratılma potansiyeline temas ederek yeni bir tartışma zemininde bulgular öne sürmektedir. Hiperrealizm, Uygur kültürünün ve tarihinin karmaşıklığını ve nüanslarını yakalamak için kullanılabilir. Ayrıca, hiperrealist sanat ile Uygur kültürünün, tarihinin, zenginliğinin ve çeşitliliğinin sanata yansıyan örneklerinin yakın ilişkisi irdelenmektedir.

Konuyu açık ve öz bir şekilde değerlendirmek ve hiperrealist paradigmanın Uygur sanatına uyarlanan potansiyelini güçlü bir şekilde ortaya koymak gerekmektedir. Bu çalışma, Uygur kültürünün ve tarihinin sanatla vücut bulan tasarımlarının çağdaş sanatla olan benzerliklerini açıklamak gayretindedir.

Hiperrealist sanat, genellikle gerçekçilik ve ayrıntıya önem verir, ancak bu, duygu ve ruhsallık gibi daha soyut kavramları yakalamak için sınırlı olabilir. Bu nedenle, hiperrealist sanatın Uygur kültürünün ve tarihinin tüm yönlerini temsil etmek için diğer sanat formlarıyla birlikte kullanılması önemlidir. Genel olarak, bu makale, hiperrealizm perspektifinden Uygur sanatını anlamının potansiyeli hakkında yeniden düşünmek için özgün bir metin olabilir. Hiperrealizm, Uygur sanatının karmaşıklığını ve nüanslarını yakalamak için kullanılabilir bir araç olabilir dolayısıyla bu iddiayı destekleyecek argümanlar sunulmaktadır.

Orta Çağ Avrupa sanatından örnek verilecek olunursa, Van Gogh'un *Kargalar* adlı çalışması, sanatçısının eserini yaratırken kullandığı araçlar ve teknik özellikleri açısından beğenisi, estetik yeteneği, çağının fikrî boyutu, sanat anlayışı, üslubu vb. birçok özellik hakkında bilgiler barındırır. Daha önceki çağlara gidilirse Uygur medeniyetinin kendine has sanatsal örneklerine bakıldığında icra ettikleri sanatları göstermektedir ki kendi dönemine ait birçok teknik ve üslupsal pratikle o dönem insanının güncel yaşamı hakkında birçok bilgi ihtiva etmektedir. Özellikle de sanatlarına yön veren yoğun dini inanç verileri (Maniheizm, Budizm) etkilidir. Hem Orta Çağ Budist Türk sanatının sıra dışı kültür sahasının hem de çağdaş batı sanatının eserleri vasıtasıyla değerlendirilen bu çalışmaların en yakın ilişkisi simülakrdır. Ya da günümüz hipergerçekçi sanat örneklerine bakıldığında sanatçının marjinal tekniği ve nihayetinde meydana getirdiği yarattığı, merkezinde insan unsuru olan her sanat oluşumunda zamansal ve kültürel farklılıklara rağmen benzer ürünler ortaya koyabilmeyen mümkün olduğu hissi uyandırmaktadır. Burada *benzer* diye ifade edilmesindeki kasıt, kullanılan malzemelerin farklı olmasına rağmen karakterlerin yüz ifadelerinin ve gerçek dünyadaki olağan örneklerinin aksine maddesel farklılıkların yaratmış olduğu tuhaflığın benzerliğidir.

Hiperrealist sanat perspektifini Uygur sanatının simülasyon ve simülakrlarla nasıl ilişkilendirdiğini inceleyerek dikkat çekmeye çalışan bu incelemede, makale başlıklar hâlinde, ana argümanını ve kapsamını açıkça göstermeye çalışmaktadır. Metodoloji bölümünde planlanan ayrıntılı ve analitik yaklaşım ile bu makale, hipergerçekçilik, simülasyon ve simülakrlar gibi karmaşık kavramları ele alarak, Uygur sanatının modern dünyayla olan ilişkisini aydınlatmayı amaçlar.

Yöntem ve algoritma bölümü, bakımından temel yapı taşlarını oluşturulmaya gayret edilmiştir. Bu bölümde, literatür taraması, Uygur sanatının seçimi, görsel ve içerik analizi, hipergerçekçilik ile simülasyon ve simülakrlarla inşa edilen yeni dünya analizi gibi adımlar ayrıntılı bir şekilde açıklanmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak, "Hipergerçekçilik Perspektifinden Uygur Sanatının Simülasyonu ve Simülakrlarla İnşa Edilen Dünya" başlıklı makale, hipergerçekçilik, simülasyon ve simülakrlar gibi kavramlar ekseninde Uygur sanatı versiyonlarının modern dünyanın sıra dışı marjinal sanat eserlerinin kültürel, zamansal farklılıklara rağmen izleyicilerde uyandırdığı duygusal sonuçları çözümlemektedir. Bu tür çalışmaların, sanatın karmaşıklığı ve anlam arayışları gibi felsefi zeminde işleyişini merak eden bazı araştırmacılar için farklı bir kaynak olabilir.

Sonuç

Gerçekliğin imgesel simgelerle girift kombinasyonlara sahip olması hipergerçekçi sanatta temel unsurlardandır. Bu özellik 8. ve 9. yüzyıllarda Uygur sanatının resim, heykel, minyatür vb. eserlerindeki bazı örneklerde de rahatlıkla görülebilmektedir. Bir sanat eseri sanatçısının ruh haletini, üslubunu, ait olduğu dönemi, sanattaki yetkinliğini, yaratıcılığını ve diğer sanatsal özelliklerini niteleyen göstergeler içerebilir. Metafiziksel, kavramsal bilişsel olarak üretilebilen soyutlanabilen gerçeklik, ilk söylediği değil, ilk görünen maddi evreni değil, gerçeğin yerini alan simülakrlar (gerçek olarak algılanmak isteyen görüntü) gerçekliği imgeler üzerinden ele alabilir. Zira bu konu yani gerçeküstü (hipergerçeklik) prensibi yıkılmadan simülasyona ulaşılamaz. Gerçeğin tüm semptomlarını gösteren, örnek bir konu veya olayla ilgili temel ilkeleri tam anlamıyla ortaya koyma işine simülakr deniliyor. Kısacası kopyanın kopyası şeklinde tasavvur edilmektedir. Örneğin taklit ettiği şahsı tüm özellikleriyle betimleyen kişi simülakr olayını gerçekleştirmiş olur. Simülakra gerçeğin tüm niteliklerini gösteren ancak gerçek olmayan denilebilir.

Baudrillard, medyanın, işaretlerin ve sembollerin kullanımının ve bolluğunun gerçekliğin kendisi, onun göstergelerinden ayrılabilen bir şey olarak kültürümüzü bombaladı demektedir. Gerçekliğin yalnızca yeniden üretildiğinde tanındığı noktaya kadar otantik deneyim simülasyonda hakikat ile gerçeklik, kültürün yapabileceği bir dereceye kadar dolayımlanır ve yorumlanır. Artık gerçeği hayalden ayırmaz. Baudrillard, dolayımlanmışlığın bu bulanıklığını deneyim ve gerçekliği hipergerçeklik diye anımsar. Hipergerçeklik, sembollerin bir araya getirildiği bir süreç olan sistematik simülasyonun bir sonucudur. Gerçek nesnelere ve deneyimlerin yerini almak için giderek daha fazla kullanılmaktadır.

Uygur sanatı Türk resim ve heykel sanatlarının erken dönemlerdeki en zengin ürünlerini kapsamaktadır. Uygur sanatının başlangıç evresinin en önemli aşamasını Budist Gandara, İran, Tohar stili sezinmekte ve sonra Çin unsurları göze çarpmaktadır. Ayrıca Bizans,

Greko-Budist gibi sanatları da başlangıç evresinde görülebilmektedir. Uygur resim ve heykel uygulamaları incelendiğinde birtakım soyut nitelikli, gerçeküstü özellikte, eserler ortaya koydukları görülmektedir. Bu ilginç örneklerin 8. ve 9. yüzyıllarda üretilmelerinin üzerinden çok uzun zaman geçmesine rağmen günümüz hipergerçekçi sanat örnekleri ile yakın üslup özellikleri taşıdıkları şaşırtıcıdır. Hipergerçekçi sanatsal örneklerine bakıldığında hem düşünsel manada hem de üretilen içeriklerin metafiziksel anlamlar taşıdıkları bilinmektedir. Uygurlarda Buda dinine adanmış heykel ve freskolar yer almaktadır. Birçok sembolik, kozmolojik ve mitolojik anlamların yanı sıra bu heykel ve freskolar sanat tarihi için önemli belgeler mahiyetindedir. Sanat nesnesi olarak da orijinal birer eser özellikleri taşımaktadırlar. Cin tasvirleri farklı üslupta yapılmış olsalar da saçlar dik yuvalarından fırlamış gözler ve ağızdan fırlamış sivri dişler ile Uygur resim sanatının ilginç örneklerindedir. Nitekim hipergerçekçi sanatçılar yaratmış oldukları eserleri yoluyla simulakr kavramı ile bir tema meydana getirmişlerdir. Hipergerçekçi sanat, kendi felsefesi ile eleştirilerini yapmaktadır. Bu vesileyle Uygur sanatçıları gerçeküstü figürler meydana getirirken yine eserlerini vermek istedikleri mesajlara paralel olarak bir araç şeklinde kullanmışlardır. Baudrillard'ın kendi tanımıyla, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesi hipergerçeklik ya da simülasyon diye adlandırmaktadır. Bu kavramın çıkışı amacı da, şu an somut olanın yerini sembollerin, imajların ve sanal bir gerçekliğin aldığını ifade etmek istemesidir. İnsanların bu yolla bir bakıma psikolojik tatmin sağlama yoluna gitmelerini tasavvur ettikleri de düşünülebilir.

Çağdaş sanat müze ve sanat mekânları hipergerçekçi çalışmalara zemin hazırlayan alanlar olarak öne çıkmaktadır. Taipei Güzel Sanatlar Müzesi (TFAM), Londra'daki Saatchi Gallery Duane Hanson hipergerçekçi heykellerinin yanı sıra pop art akımının öncülerinden ve hipergerçekliğin de temsilcilerindedir. Danimarka Kopenhag'da Arken sanat galerisi'nde hipergerçekçi insansı heykeller, Gosh temalı olarak büyük bir sergide teşhir edilmiştir. Christopher David White'in sanatsal çalışmalarından bu manada örnek vermek gerekir.

Baudrillard günümüz yaşamında gerçek dışı rollere bürünen bireylerin "miş gibi yaparak" kurgusal reaksiyonlar göstermelerinin üzerine teori geliştirirken, bu düşüncelerini bazen de sanatçılar aracılığıyla dile getirerek somutlaştırmıştır. Ancak kendilerinden bin yıl öncesinde ve farklı coğrafyalarda yaşamış olan Uygur insanının hipergerçekçi sayılabilecek üslup ve ikonografilere sahip objeler üretmelerinin altında yatan temel güdünün nereden ve hangi kaynaktan faydalandığı gerçeği sadece dönemin heykel, minyatür vb. eserlerinin fiziki boyutuyla değerlendirilebileceğini düşünmek eksik bir perspektif yaratmaktadır. Sanatçılar, mantık ve simülakrlar aracılığıyla Uygur kültürünü yeniden canlandırırken, mevcut gerçeklikten kopmuş bir hissiyatla izleyicileri imgesel manada kışkırtır ve sorgulamaya yönlendirir. Bu bağlamda, Uygur sanatının hipergerçekçi perspektifi, karmaşık bir deneyim sunar ve izleyicileri gerçeklik algılarını sorgulamaya teşvik eder.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author has no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Alfredo, M. P. (2014). *Art and hyperreality*. The University of Texas at El Paso [Master of Arts]. Department of Philosophy.
- Altun, A. (1988). *Orta Çağ Türk mimarisinin anahatları için bir özet*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Altaş, C. (2013). *Hipergerçekliğin vücut bulmuş hali Duane Hanson*. Birgün Bir Yerde, 1(2), 137–148. <https://birgunbiryerde.blogspot.com/2013/05/hipergerçekliğin-vucut-bulmuş-hali.html> (Erişim tarihi: 11 Mayıs 2023).
- ARKEN. (t.y.). <https://uk.arken.dk/about-arken/> (Erişim Tarihi: 18.04.2023).
- Arseven, C. E. (1955–1959). *Türk sanatı tarihi, menşinden bugüne kadar mimarı heykel resim, süsleme ve tezyini sanatları*. Maarif Basımevi.
- Artaxis. (t.y.). Erişim Adresi: <https://artaxis.org/artist/christopher-david-white/>
- Artdaily. (t.y.). <https://artdaily.cc/news/93560/Hyperrealistic-humanoid-sculptures-invade-ARKEN-museum-in-Copenhagen#.YJGWhNlzbct>, (Erişim Tarihi: 20.05. 2023).
- Aslanapa, O. (1992). *Türk dünyası el kitabı*. Türk Kültür Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Aslanapa, O. (2018). *Türk sanatı*. Kürşat Yayınevi.
- Ayırtır, G. (2018). *Bezeklik duvar resimlerindeki 9. Tapınak Pranidhi sahnelerinin desen ve tasvir analizi* [Yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Batu, B. (2014). Sanat yapıtı eleştirisinde karşılaşılan sıkıntılar ve göstergebilimsel çözümleme yöntemi. *Art-e Sanat Dergisi*, 7(13), 114–128. [CrossRef]
- Baudrillard, J. (2002). İllüzyon, yitirilen illüzyon ve estetik. *Doğu-Batı Düşünce Dergisi*, 6(19), 1301–1453.
- Baudrillard, J. (1983). *Fifty key sociologists, the contemporary theorists* (J. Scott, (Ed.). Routledge.
- Baudrillard, J. (1988). *Simülasyonun hipergerçekçiliği*. Jean Baudrillard: Seçilmiş Yazılar.
- Baudrillard, J. (1993). Hyperreal America (D. Macey, Çev.). *Economy and Society*, 22(2), 243–252. [CrossRef]
- Baudrillard, J. (2018). *Sanat komplosu, yeni sanat düzeni ve çağdaş estetik* (A. Artun, Ed., E. Gen & I. Ergüden, Çev.). İletişim Yayınları.
- Bayraktaroğlu, A., Terli, A., & Fatih, C. A. M. (2011). Baudrillard'ın sanat anlayışı üzerine bir inceleme. *Sanat Dergisi*, 4(7), 1–17.
- Berkli, Y. (2010). Uygur resim sanatının üslup özellikleri. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(45), 155–166.
- Bussaglı, M. (1979). *Central Asian painting from Afghanistan to Sinkiang*. SkiraRizzoli.
- Çoruhlu, Y. (2007). *Erken devir Türk sanatı*. Kocabacı Yayınları.
- Diyarbakirli, N. (1993). *İslâmiyetten önce Türk kültür tarihi, Başlangıçtan bugüne Türk sanatı*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Eco, U. (1992). *Açık yapıt* (Y. Şahan, Çev.). Kabalıcı Yayınları.
- Emel, E. (1979). *Türk Buddhist resim sanatının tarihçesi, I. Milletlerarası Türkoloji kongresi (İstanbul 15–20 ekim 1973) Tebliğler 3* (ss. 696–758). Türk Sanatı Tarihi.
- Gibson, J. J. (1982). Reasons for realism. In E. Reed & R. Jones (Eds.), *Selected essays of James J. Gibson*. Lawrence Erlbaum.
- Gottdiener, M. (2005). *Postmodern göstergeler* (E. Cengiz, H. Gür, & A. Nur, Çev.). İmge Yayınları.
- Grigoryeva, D. A. (2016). Sanatta nesnelere dünyasının incelenmesine göstergebilimsel yaklaşım. *Актуальные Проблемы Теории и Истории Искусства*, 6, 755–764.
- Gültekin, T., & Bahadır, A. (2019). Simülasyon algısı ve putlar metaforu bağlamında Jenny Holzer ve Cindy Sherman'in eserlerinde ilişkisel söylem.algısı ve putlar metaforu bağlamında Jenny Holzer ve Cindy Sherman'in eserlerinde ilişkisel söylem. *Ulakbilge Dergisi*, 7(41), 691–702. [CrossRef]
- Günay, V., Parsa, D., & Alev, F. (Eds.). (2012). *Görsel göstergebilim. İmgenin anlamlandırılması*. Es Yayınları.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: Baudrillard'ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 65–84.
- Hasol, D. (1975). *Mukarnas. Sanat tarihi mimarlık sözlüğü*. Remzi kitabevi.
- Hassler, M. (1991). Testosterone and artistic talents. *International Journal of Neuroscience*, 56(1–4), 25–38. [CrossRef]
- Heartley, E. (2001). *Movements in modern art –Postmodernism*. Tate Publishing.
- Husserl, E. (2005). Phantasy and image consciousness (1904–1905). In *Phantasy, image consciousness, and memory (1898–1925)* (pp. 1–115). Springer.
- Kafesoğlu, İ. (1988). *İslâm ansiklopedisi içinde Türkler* (ss. 180–182). TDV İslâm Ansiklopedisi.
- Kamacioğlu, B. (2018). *İnteraktif bir alan olan artırılmış gerçeklik teknolojisi ve uygulama örneği* [Yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lazutina, T. V., Pupysheva, I. N., Shcherbinin, M. N., Baksheeva, V., Patrakova, N., & Galina, V. (2016). Sanat göstergebilimi: Karmaşık bir işaretler sistemi olarak mimarlığın dili. *Uluslararası Çevre ve Bilim Eğitimi Dergisi*, 17(11), 9991–9998.
- Maltaş, Ş. M. (2012). *Nesne resim bağlamında sanatta gerçeklik* [Yayınlanmamış Sanatta Eser Metni]. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Mülayim, S. (2004). *Nakkaşların ustası Mani, sanat ve inanç 2*. Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları.
- Özcan, B. Ş. (2018). Uygur minyatürlerinde metin-resim geleneği ve sonrası. *İstem*, 16(31), 125–145.
- Sargazi, M. A. (1392). İran İslam mimari motif ve süslerinin semiotiği. *نقشنامه*, 5(16), 45–52.
- Soylu, R. (2022). *Sanat eseri çözümlenmeleriyle göstergebilim*. Pagem Akademi.
- Sutton, A. (2014). *Sanat ve bilinçdışı, resim sürecinin göstergebilimsel bir vaka çalışması*. Lapin Liopistotr Lapland Üniversitesi.
- UNESCO. (2001). <https://www.unesco.org.tr/pages/180/17> (Erişim Tarihi: 27.08.2023).
- Uzunoğlu, M. (2019). Yapıbozumcu çağdaş sanat pratikleri. *Yedi*, 21(21), 21–31. [CrossRef].
- von Le Coq (1913). Albert von Le Coq, Chotscho: Königlich-Preussische Turfan-Expedition.
- Wainwright, L. S. (2022). *Duane Hanson. Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Duane-Hanson> (Erişim tarihi 18 Nisan 2023).
- White, C. D. (2017). That sinking feeling. [Seramik]. Erişim Adresi: <https://artaxis.org/artist/christopher-david-white/>
- Zeren, M. E. (2015). *Maniheizm ve Budizm'in Uygurlar'ın kültür hayatına etkileri, II*. [Doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Zeren, M. E. (2018). *Dunhuang Mogao mağaralarında Türk kültürü izleri. XVIII. Türk Tarih Kongresi Bildirileri*.