

# GERÇEKLİK VE SANI YAKLAŞIMI ÜZERİNE KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME: DENEMELER SERGİ ÖRNEĞİ

Tuba GÜLTEKİN\*  
Ezgi TOKDİL\*\*

## ÖZET

*Bu araştırmada, Platon ve Francis Bacon'ın gerçeklik ve sanı kavramları üzerine söylemlerinden yola çıkarak Baudrillard'ın simülasyon kuramındaki gerçeklik yaklaşımı üzerine karşılaştırmalı bir inceleme yapılmaktadır. Bu inceleme gerçekliğin metafizik anlamından nesnel yaklaşımına ve ardından her iki anlamını da içinde barındıran yeni bir gerçeklik anlayışına doğru yönelmektedir. İncelenen gerçeklik algısının duyu verilerinde değişen düşünsel süreçler de sanatsal söyleme nasıl taşındığı, hangi görüngüsel anlamlara sahip olduğu analiz edilmektedir. Araştırmanın örnekleminde, nesneden öznele gerçekliğin yeniden kurgulandığı Tuba Gültekin ve Ezgi Tokdil'in Denemeler isimli yerleştirmeleri yer almaktadır. Denemeler'in mekan içindeki kurgusal düzeni üzerinden gerçeklik ve sanı yaklaşımı Baudrillard'ın simülasyon kavramı ile karşılaştırmalı analiz edilerek duyu verilerinde gerçeklik yaklaşımı çözümlenmektedir.*

**Anahtar Kelimeler:** Platon, Francis Bacon, Putlar Kuramı, Baudrillard, Simülasyon Kuramı, Simulakr, Sanal Gerçeklik, Yeni Gerçeklik

## (A Comparative Analysis on the Reality and Conjecture Approach: Example of "The Essays" Exhibition)

### ABSTRACT

*In this research, a comparative study is made on reality approach in Baudrillard's simulation theory, based on the discourses on Plato and Francis Bacon's concepts of reality and conjecture. This review is directed from the metaphysical meaning of reality to objective approach and then to the understanding of a new reality that embraces both meanings. It is reviewed in the study that how the reviewed sense of reality is carried into the artistic discourse in the intellectual artistic processes changing within sensory data and also which phenomenological meanings it holds. The sampling of the research includes the placements titled "The Essays" by Tuba Gültekin - Ezgi Tokdil, in which reality is reconstructed from objective to subjective. The reality approach is analyzed by analyzing reality and imaginary approach comparatively with Baudrillard's simulation concept through the fictional arrangement of "The Essays" in the space.*

**Keywords:** Platon, Francis Bacon, Idol Theory, Baudrillard, Simulation Theory, Simulacrum, Virtual Reality, New Reality

\* Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğretim üyesi, tp.gultekin@gmail.com

\*\* Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı doktora öğrencisi, ezgi.tokdil@gmail.com

## Giriş

### 1. Platon'dan Francis Bacon'a Gerçeklik ve Sanı Yaklaşımı

Platon mağara alegorisinde birbirlerine zincirlenmiş kişilerin mağara duvarına yansıyan görüntüleri gerçeklik olarak algılamalarına değinmektedir. Mağaradan kurtulan kişinin dışarısını tanıması ve asıl gerçekliğe ulaşmasını anlatmaktadır. Bu teori ile gerçeklik ve kopyası (sanı) arasındaki metafizik yaklaşım ortaya çıkar.

Platon'un sanı dediği şey, duyulur dünyadan duyu organlarımızla elde ettiğimiz muğlak verilerdir ve bunlar bu haliyle doğru bilgi olarak kabul edilemezler. Çünkü bu bilgi, asıl gerçeklikler olan ideaların birer yansıması olan gölge varlıkların algılarıdır. Fakat doğru bilgi asıl gerçeklik olan ideaların bilgisidir<sup>1</sup>.

Platon'un mağara alegorisine göre, gerçeklik ışığın ve dünyanın varlığının nedenidir. Değerleri ve fikirleri serbest bırakır<sup>2</sup>. Platon'a göre sanat da; gerçekliği veren bir süreç değil, sadece dış dünyadaki nesnelere, yani ideaların kopyası olan nesnelere kötü bir taklidinden ibarettir. Üçüncü dereceden bir kopya olan sanat bizi gerçekliğe yaklaştırmak yerine, ondan uzaklaştırmaktadır. Bu uzaklaşma, Platon'a göre gerçeklik mağaranın dışında var olan gerçekliktir ve bu dünya da idealar dünyasının bir yansımasıdır. Cevizci'ye göre; "gerçek şeyler biçimlerdir, imgeler formların taklididir"<sup>3</sup>. Benal'a göre sanatta gerçeklik; "Dış gerçekliği yanılsama içinde ve yanılsama aracılığıyla göstermek sanatın şaşırtıcı bir gücüdür"<sup>4</sup>. Sanat gerçekliğin yanılsamasını, nesnel gerçekliğin farklı bir yansımasını ortaya koyarak yapmaktadır. Ancak süreç içerisinde nesneden öznele gerçeklik, gerçekliğin bir yansıması olmaktan çıkmış, yeni bir gerçeklik yaratma çabasına girmiştir.

Francis Bacon'ın putlar kuramında insan zihnini kuşatan ve doğru bilgiye ulaşmanın önünde engeller olarak duran yanılsamalardan söz edilir. Bunlar gerçekliği görmeyi, anlamlandırmayı engelleyen suretler, imajlardır

<sup>1</sup> Ahmet Arslan, *İlk Çağ Felsefe Tarihi*, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, Cilt II, 2006, s. 228.

<sup>2</sup> George Klosko, *The Development of Plato's Political Theory*, New York, OUP Oxford, 2006, s. 97.

<sup>3</sup> Ahmet Cevizci (der.), *İdealar Kuramı: Platon'un Felsefesine Üzerine Araştırmalar*, Ankara, Gündoğan Yayınları, 1999.

<sup>4</sup> Benal Dikmen, "Görsel Sanatlar Bağlamında Gerçeklik ve Yanılsama", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 281.

ve farklı kategorilere ayrılırlar<sup>5</sup>. Platon'un mağara alegorisindeki gerçeklik yanılması, görünen gerçeklik olarak tasvir edilirken, Bacon'da gerçekliğin görülmesinin önündeki engellerden söz edilir. Platon bu dünyanın gerçekliğin bir yansıması, taklidi olduğunu belirtirken, idealar dünyası olarak tanımladığı gerçeklik evrenin en mükemmel biçim ve yaratımların kendisi olduğunu ifade eder. Bacon ise Platon'un metafizik gerçekliğinin karşısına nesnel gerçekliği yerleştirir ve metafizik olguları gerçekliğin algılanmasındaki engeller olarak ifade eder.

## 2. Baudrillard'ın Gerçeklik Yaklaşımı ve Simulasyon

Baudrillard ise içinde yaşanan dünyanın gerçekliğin bir kopyası olduğunu ancak bu kopyanın gerçekliğin bir ikizi olduğu ve burada artık gerçek ihtiyaçlardan ziyade sembollerin, yani imgelerin, imajların değiş-tokuşunun söz konusu olduğunu açıklar<sup>6</sup>. Baudrillard'a göre; gerçeklik artık yoktur, o ortadan kalmıştır ve yaşanan “sahip olmayıp sahipmiş gibi yapan simülakrlar” zamanıdır. Baudrillard'a göre ortadan kalkan gerçeklik yerini göstergelere bırakmıştır. Kaybolan gerçeklik de bu göstergelerle varmış, devam ediyormuş gibi gösterilmektedir<sup>7</sup>. Göstergelerin içinde sanat da başlangıçta olduğu gibi gerçekliğin bir kopyası olmaktan çıkarak, yeni bir gerçekliğin kurgusu haline gelmiştir. Bu kurgulanan yeni gerçeklik de Baudrillard'ın simülakrlar olarak tanımladığı imgelerin görüntüsel karşılıkları olmuştur. Böylelikle görüntüler üzerine kurulu bütünsel bir gerçeklik (simülasyon evreni, sanal bir evren) evreninin oluşmasına yol açmıştır<sup>8</sup>. Platon'un metafizik gerçekliğinin karşısında yer alan Baudrillard'ın simülasyonu Deleuze'e göre, bu iki gerçeklik yaklaşımından birini reddetmek diğerini yukarı çıkarmak anlamına gelmektedir. Değişen toplumsal yapılar ve düşünce sistemleri ile Platoncu gerçeklik algısı geçerliliğini çoktan yitirmiştir.

Problem artık öz-görünüş ya da model-kopya ayrımıyla ilgili değildir. Bu ayrım bütünüyle temsil dünyasında işlemektedir; söz konusu olan bu dünyaya altüst oluşu dahil etmektir, “putların

<sup>5</sup> Francis Bacon, *Novum Organum* (T. Kabadayı, Çev.), Ankara, Bilgesu Yayınları, 2015.

<sup>6</sup> Jean Baudrillard, 1993, s. 16; Ceren Selmanpakoğlu, *Hiçliğin Özgürlüğü: Ajansal Sanat*, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2014, s. 149.

<sup>7</sup> Jean Baudrillard, 2003, s. 48; Filiz Ç. Tan, "Kurguya Dönüşen Gerçeklik Ortamında, Matrix Filmi ve Sam Shepard'ın İki Oyunu Örnekleminde Üretilmiş Gerçeklik", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 170.

<sup>8</sup> Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, (1. Baskı), Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2005, s. 8.

alacakaranlığı". Simülakr düşük dereceli bir kopya değildir, o hem asıl olanı hem kopyayı, hem modeli hem yeniden üretimi yadsıyan pozitif bir güç barındırır (...) simülasyonun bir görünüş, bir yanılısama olduğu söylenemez. Simülasyon fantazmin ta kendisidir, yani makinesellik olarak, Dionysosçu makine olarak simülakrın işleyiş etkisidir. Güç olarak sahteliktir söz konusu olan(...)<sup>9</sup>.

Baudrillard'a göre simülasyon "Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir"<sup>10</sup>. Yani "gerçeğin tüm göstergelerine sahip olup da gerçek olmayan şey"dir<sup>11</sup>. Gerçeklikten yoksun bir gerçekliğin modeller aracılığıyla yeniden oluşturulması, sanatsal söylemde düşünsel olarak tanımlanabilen ancak nesnel gerçeklik olarak bu dünyada var olmayan imaj ve kurguların, yani sanal gerçekliğin yeniden kurgulanmasıdır. Kurgulanan bu yeni gerçeklik, biçimsel olarak gerçekliğin tüm yansımalarına sahiptir ancak içerik gözden çıkarılmış, gerçek olmayan bir şey haline getirilmiştir. 20. yüzyılın bu yeni gerçeklik algısı sanatta da atomistik bir yapıya dönüşmektedir. Nesnellik önce biçimsel olarak parçalanmış, ardından metafizik bir boyut kazanarak simgesel bir parçalanma yaşamıştır. Gerçeklik parçalı ya da post-üretime yönelik yapılarına ayrılmış, bu yapıların her biri de gerçekliğin tüm göstergelerini işaret etmesine rağmen gerçek olmayan bir model olarak yeniden üretilmiştir. Tan'a göre; "bu yeni dönemin gerçeklik algısı, içerikten çok biçime yönelik bir sanat anlayışını getirir; örneğin anlatı tekniklerinde geleneksel yöntemleri terk ederek yeni biçim özelliklerini ön plana çıkarır"<sup>12</sup>. Gerçeklik yaklaşımı, Platoncu mimetik anlayışın ötesinde, "Çok katmanlı-çok anlamlı doku, kurmacanın kendine yöneldiği üstkurmaca, karşıtlıkların bir aradılığı, metinlerarasılık, parodi, pastiş gibi teknikler" yansıtmacı estetiğin iktidarını ortadan kaldırmak için kullanılmıştır<sup>13</sup>. Postmodern dönem ise gerçekliğin yeniden kurgulanışdır ve bu yeniden kurgulanan gerçek içeriği

<sup>9</sup> Gilles Deleuze, *Anlamın Mantığı*, çev.H. Yücefer, İstanbul, Norgunk Yayınları, 2015, s. 288-289; Aktaran, Hasan Turgut, "Sosyal Gerçekliğin İnşasında Mizah: Simülasyon Kuramı Bağlamında Yeni Medya ve Mizahın Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Tartışma", *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*, 2016, 1(1): s. 3.

<sup>10</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2003, s. 15.

<sup>11</sup> Oğuz Adanır, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul, Hayalet Kitap Yayınları, 2008, s. 60.

<sup>12</sup> Filiz Ç. Tan, "Kurguya Dönüşen Gerçeklik Ortamında, Matrix Filmi ve Sam Shepard'ın İki Oyunu Örnekleminde Üretilmiş Gerçeklik", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 167.

<sup>13</sup> Filiz Ç. Tan, a.g.e., s. 167.

değil biçimin egemenliğini tanır. Günümüzde ise popüler kültürün tanımladığı gerçeklik medyanın oluşturduğu yeni gerçeklik /sanal gerçeklik Baudrillard'ın tanımladığı simulasyonun yeni bir göstergesidir. Bu da aynı zamanda kendi kendi yok eden bir simulaktır.

Deleuze, her türlü benzersiz sanat yapıtı ve insan bireyinin simülasyon olduğunu ileri sürmektedir. Bunu açıklamak için genleri örnek verir. Genlerin kendilerini ayrı bedenlerde farklılaşarak değişime uğrattığını ve bunun yanında yeni bir oluşu harekete geçirerek tekil bir hale geldiklerini belirtir. Sanat yapıtlarının ise, dünya olarak değil ama dünyayı hem edimsel hem sanal olan imgeler aracılığı ile tekil bir konuma geldiğini savunur<sup>14</sup>.

Bu doğrultuda günümüz sanatını yönlendiren temel belirleyicinin medya olduğu görülmektedir. Medya tüm değerler ve belirleyici sistemler içerisinde sanal bir boyuta taşınmış, yeni bir gerçeklik yaratarak, sanal gerçekliğin yansıması olmuştur. "Sanal gerçeklik içerisinde oluşturulan ortam, birey ile kurgulanmış dünya arasında bir bağ oluşmasını sağlar. Kişi orada olmak istediği karaktere bürünebilir veya hayal ettiği evreni kurgulayabilir"<sup>15</sup>. Tüketim toplumunun içinde bulunduğu bu sanal gerçeklik Baudrillard'ın simulasyon kuramının temelini oluşturmaktadır. Tüketim toplumunun talebi postmodern dönemde sanatı yeniden üretilebilirlik çağına sürüklemiştir. Kopyalanan ve yeniden üretilen sanat eserleri, kopyası tarafından ortadan kaldırılan bir nesne, yok edilen bir gerçeklik halini almıştır. Kitsch olgusu tüketici toplumun bir ürünü olarak ortaya çıkmış ve modernizmin yüce sanat anlayışının yerini, toplumun her kesiminin kolayca elde edebildiği ucuz kopyalar almıştır.

Baudrillard, yeni gerçekliğin gerçekliğin yerini aldığını, gerçekmiş gibi yaptığını ve gerçekliği kurguladığı simgeler ve modeller aracılığıyla yansıttığını belirtmektedir. Sanatta da 21. yüzyılın sanatçısı "görsel, işitsel, düşünsel metaforlarla, imgeleri örgütleyerek bilindik şeylerin sınırlarını genişletmiş ve gündelik dilin anlam kodlarından kopuşlarının ifade

<sup>14</sup> Colebrook, 2002, s. 135; Aktaran: Sabahattin Çalışkan, "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci", *Selçuk İletişim Dergisi*, 2006, Cilt 4 (3), s. 162

<sup>15</sup> B.Özge Demirbaş, "Animasyonlar Yoluyla Geçmişten Günümüze Sanal Gerçeklikte Var Olan Ütopyalar", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 271.

biçimlerini oluşturmuşlardır"<sup>16</sup>. Bu dünyanın gerçekliğinin yanında bir başka gerçeklik kurgulanmış, toplumun her bir bireyinin fiziksel gerçekliklerinin yanında sanal bir gerçeklik, Baudrillard'ın hipergerçeklik olarak tanımladığı gerçeklik ortaya çıkmıştır. Baudrillard yaşanan yeni gerçekliği; "artık günlük politik, toplumsal, tarihsel, ekonomik gerekliliğin tamamı hipergerçekliğin simülasyon boyutuyla bütünleşmiş durumda; zaten gerçekliğin 'estetik' halüsinasyonunu yaşıyoruz" şeklinde ifade etmektedir. Yaşamın karşılayabileceği ve hatta onu aşmak için yapabileceği herhangi bir kurgu olmadığını, gerçekliğin, gerçeğin oyununa dönüştüğünü ve büyüsunü yitirdiğini belirtmektedir<sup>17</sup>. Simülasyon sürecini izleyemeyen bir düzenin ağırlığının yalıtılmasının mümkün olmadığını görmek ve herhangi bir şey düşünmemek gereklidir<sup>18</sup>.

### **3. Duyu verilerinde gerçeklik ve sanı yaklaşımı: Denemeler Sergisi**

Tarih boyunca her dönem kendi gerçekliğini yaratmış, sanat yapıtları da içinde buldukları gerçeklik algısının etkisinde gelişmiştir. Bu anlamda gerçeklik;

çinde yaşanan dönemin dünya görüşü, algısı, felsefesi, inanç biçimi, insana ve doğaya ilişkin sorulara verilen yanıtların yörüngesinde oluşur. Bu yörüngeden ayrılamayan gerçeklik anlayışı da kaçınılmaz olarak her dönemde, gerek konu gerek biçim özellikleri olarak sanat yapıtlarında ana belirleyici olacaktır<sup>19</sup>.

Baudrillard'ın simülasyon kuramına göre gerçeklik ortadan kalkmış, tüketim toplumun yarattığı bu yeni kopya gerçeklikler, asıl gerçekliği de ortadan kaldırarak, onun niteliklerine sahip olmasa da sahipmiş gibi yapan

<sup>16</sup> Ali A. Çakmakçı, "Kendisini Bilmeyen Bilgi", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 190.

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, *Simülasyonun Hiper-gerçekliği*, çev. Charless Harisson ve Paul, 1988, s. 1070; Aktaran: Ali A. Çakmakçı, "Kendisini Bilmeyen Bilgi". *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 196.

<sup>18</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Translated: Sheila Faria Glaser, USA, The University of Michigan Press, 1994, s. 20.

<sup>19</sup> Filiz Ç. Tan, "Kurguya Dönüşen Gerçeklik Ortamında, Matrix Filmi ve Sam Shepard'ın İki Oyunu Örneğinde Üretilmiş Gerçeklik", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 180.

simülakrları ortaya çıkarmıştır. Diğer bir söylemle silinme olgusu yaratılmıştır. Bu silinme diğer bir ifade ile sanı-sanmayı beraberinde getirerek gibi görünmeleri oluşturmaktadır. Bu bağlamda, Gürleşen'e göre; "simülasyon kültürü, bir üretim ve anlam kültürü değil, anlam ürettiyormuş gibi görünen bir kültürdür<sup>20</sup>.

Baudrillard'ın simülakr olarak nitelediği ve Baudrillard'dan önce de ilan edilmiş olan gerçeğin ölümü, sanatın uzun bir süre temelini oluşturan taklit (mimesis) kavramını 20. yüzyılın başındaki modernist kırılmanın sonunda bir anlamda doğayı kavramsal algılama ile tekrar taklit yoluna (bu kez imitasyon gerçeğinin birebir yansımaları olarak ayırt edilemezlik ölçeğinde çoğaltım ya da oluşturmadan bizzat doğanın kendisinin kullanılması suretiyle) gerçekleştirmiştir<sup>21</sup>.

Baudrillard'ın simülakrlar olarak tanımladığı yeni gerçeklik, gerçeğin sanal bir yansıması, nesnel söyleme taşındığında ve deneysel bir yaklaşımla yeniden ele alındığında; Gültekin ve Tokdil'in Denemeler isimli sergisinde yer alan görüntüsel gerçekliğin bu doğrultuda yeni bir gerçeklik yansıması, gerçeklik kurgusu olduğu söylenebilir.



**Resim 1:** Ezgi Tokdil & Tuba Gültekin, 2016, Denemeler, Galeri Eylül, Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir

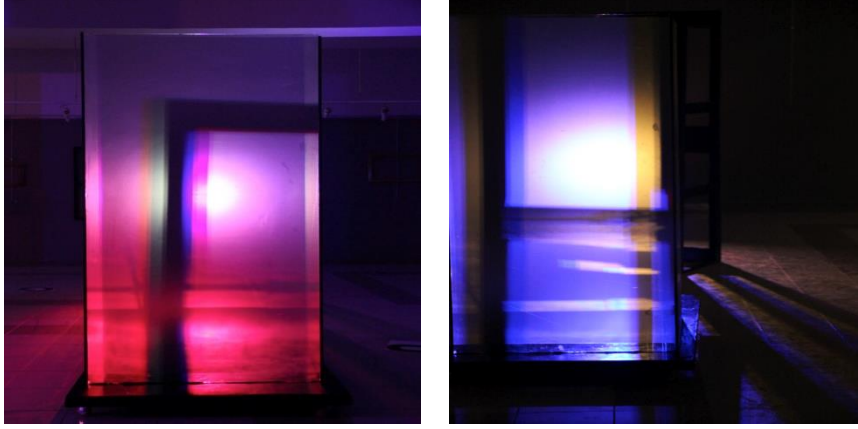
<sup>20</sup> Filiz Ç. Tan, a.g.e., s. 338.

<sup>21</sup> Feyza Gürleşen, "Hipergerçekliğin Aynasında Sanatın Ne'liği", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2015, s. 338.

Bu çalışmada (*Resim 1*) görülen yansımalar, onların gerçek nesnelere tüm görüntüsel özelliklerine sahiptir ancak gerçek olmayan yansımalardır. Gerçeklik, gerçek nesnelere ortadan kaldırılmış, yerlerini onların görüntüsel göstergeleri olan ışık yansımaları, simülakrlar almıştır. Böylece görüntünün gölgelerinden oluşan yeni bir gerçeklik, sanal gerçeklik, simülasyon evreni ortaya çıkmıştır. Gözlemlenen yansıma Platon'un mağara alegorisindeki gölgeler değildir, yansımalar gerçekliğin yerini almış, ancak hem asıl görüntünün hem de kopyalanan görüntünün gerçekliğini yadsıyarak, asıl gerçekliğin niteliklerine sahipmiş gibi yapmaktadır. Mekanda ışığın ve asıl nesnenin anlam üretmek yerine, anlam ürettiymiş gibi yaparak sanı-sanma hali ile alımlayıcıya sunulması, duyu verileri yoluyla yansımanın yeni bir gerçekliğin temsiline dönüşmesidir. Bu görüntüsel yeni gerçeklik duyu verilerinde denemeler çalışmasında aynı zamanda Bacon'ın zihin putları ile tanımladığı zihnin önündeki engeller olarak yansımalara sanal gerçeklik alanına taşınmış görünümüdür. Uzamda var olmayan, sanal bir düzlem yaratılmış ve gerçek nesnelere ortadan kaldırılarak, yerleri onları anımsatan göstergelerle yeniden tanımlanmıştır.

Denemeler sergisinde mekan içinde yer alan diğer çalışmalar da (*Resim 2-3*), aynı sanal gerçekliğin kurgulandığı ve var olan ışık renkleriyle kurgusal bir gerçekliğin yaratıldığı deneysel çalışmaların görüntüleridir. Zihnin gerçekliği algılamasını engelleyen yansımalara gibi işlev gören engeller aracılığıyla kesintiye uğratılan ışık, bu engeller ve birbiriyle etkileşim sonucunda gerçekte var olmayan bir nesnel gerçekliğin ışık rengini ve görüntüsel gerçekliğini ortaya çıkarmıştır. Gerçeklik ortadan kalkmış ve yerini gerçekte var olmayan ama varmış gibi yapan simülakrlar almıştır. Mekan içerisinde ortaya çıkan yeni gerçeklik için, ne nesnenin kendi özgül varlığının ne de önündeki engellerin nesnel görünümünün bir önemi kalmamıştır. Gerçekte nesnelere kendi özgül anlam ve amaçlarından uzaklaştığı için değerini ve geçerliliğini de yitirmiştir.





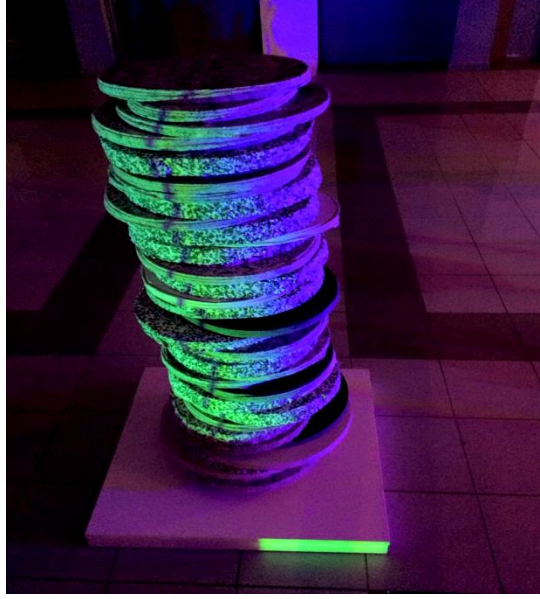
**Resim 2-3:** Ezgi Tokdil & Tuba Gültekin, 2016, Denemeler, Galeri Eylül, Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir

Postmodern tüketim anlayışının modernizmin yüce estetiğini öldürmesi ve yerine Baudrillard'ın ifadesiyle simülakrların egemenliğini koyması gibi, burada önemli olan artık sanal gerçekliğin, ışık ve önündeki engellerin yeniden oluşturduğu yeni gerçekliğin varlığıdır. Kurgulanan yeni gerçeklik içerikten değil biçimden hareket ederek, malzemenin ve nedenselliğin karşısına görüntünün gerçekliğini yerleştirmiştir. Sözü edilen gerçeklik nesnel gerçekliğin özelliklerine sahip olmasa da, belirli bir tanımı, anlatımı, anlamı olmasa da gerçekliğin yerini almakta ve mış gibi yaparak kendini görüntü olarak yeniden sunmaktadır. İncelenen çalışmada Baudrillard'ın sanal gerçeklik yaklaşımının Platon'un mağara alegorisindeki yansımaları metaforik olarak gönderme yaptığı, bununla birlikte Bacon'ın putlar kuramındaki görüntüsel gerçeklik karşısında nesnel duyumu engelleyen yansımaların deneysel bir yaklaşımla görünür algıya çekildiği sonucuna ulaşılmaktadır. Nesne onun asıl anlam ve amacından uzaklaştırılarak, görüntünün akışını engelleyen bir pozisyonda yer almaktadır, bu anlamda postmodern dönemin ironik gerçekliğine de gönderme yapmaktadır. Bunun yanında nesne özsel olarak yansıtıcı bir nitelik taşıması bakımından da sanı-sanma hali ile ortak bir çözümlemenin içerisinde yer alır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramında gerçek olmasa da gerçekmiş gibi yapan gerçeklik yaklaşımı ile sahip olmasa da sahipmiş gibi davranan simülakrlar dünyası, sergide yer alan diğer çalışmalar olan kurgu- gerçeklik işlerinde de yeni deneysel bir yaklaşımla gözlemlenebilmektedir.

*Resim 4*'te yuvarlak mermer plakalar kullanılmış, bu plakaların arasına köpükten kesilmiş aynı büyüklükte yuvarlak malzemeler yerleştirilmiştir. Görünürde mermerden ayırt edilemeyen malzeme kurgunun yükselmesini sağlamış ve ışığın etkisinin görünür olmasına katkıda bulunmuştur. Baudrillard'ın simülakrlar kavramı bu çalışmada, aralara yerleştirilen malzemelerin somut anlamında simülasyon evrenine ait malzemeler olduğu görülmektedir. Bu malzemeler mermer plakaların görüntüsel gerçekliğinin yerini almış, sanı-sanma hali gerçekmiş gibi yaparak gerçek olmayan bir gerçekliği yeniden üretmişlerdir. Oluşturulan yerleştirmenin de bütünsel olarak kendi gerçeklik evrenini yarattığı, gerçekte ışık etkisi ile görüntüsel yansımanın kurgusal gerçekliğine dönüştüğü görülmektedir.

286



**Resim 4:** Ezgi Tokdil & Tuba Gültekin, 2016, Denemeler, Galeri Eylül, Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir

### **Sonuç**

Sanatsal söylem tarihsel süreç içinde düşünsel yapısında yeni bir yaklaşım benimsemiş, anlatı dilini ve gerçekliğe yaklaşımını değiştirmiştir. Sanatın varoluşundan 19. yüzyıla kadar olan süreç Platon'un taklit kuramının etkisinde kalmış, görüntüsel gerçekliğin aslına benzerliği derecesinde başarılı sayıldığı anlatımsal bir dil geliştirmiştir. Modernizm ile birlikte sanat

eseri nesnel gerçeklik çabasından metafizik gerçekliğin yeniden düzenlenmesine yönelmiş, postmodern süreç ise var olan bütün tanımlamaları ortadan kaldırarak yeni bir gerçeklik ortaya çıkarmıştır.

Buna paralel yaşanan dünya da giderek herşeyiyle kopyalanabilir bir kimlik kazanmış, içinde yaşanan gerçeklik kopyalanan bir sanal gerçeklik haline getirilmiştir. Böylece Baudrillard'ın ifadesiyle gerçeklik ortadan kalkmış, yerini kendini gerçekmiş gibi gösteren yeni bir dünya, yeni bir gerçeklik almıştır. Günümüzde ise sanı- sanma hali nesnenin öznel gerçekliğine geçişinde kopyalanan gerçeklik ile asıl gerçeklik arasında herhangi bir değer ayrımı kalmamış, öz ve görünüş, model ve kopya ayrımı ortadan kalkmıştır.

Bu doğrultuda incelen sergide yer alan çalışmalar üzerinden yeni gerçeklik yaklaşımı incelendiğinde sanatın yeniden yarattığı 'kopya gerçekliğin', bir negatif anlam ifade etmediği, yeniden üretilebilirlik çağında teknolojik gelişmelerin ışığında, yeni deneysel çalışmalara düşünsel ve yeni anlamlar yükleyerek, sanal gerçekliğin içinde yeniden bir gerçeklik kurgulanmasına olanak tanıdığı sonucuna ulaşılmaktadır.

### KAYNAKLAR

- Adanır, Oğuz, *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, Hayalet Kitap Yayınları, İstanbul, 2008.
- Arslan, Ahmet, *İlk Çağ Felsefe Tarihi (Cilt II)*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2006.
- Bacon, Francis, *Novum Organum*, Çev. T. Kabadayı, Bilgesu Yayınları, Ankara, 2015.
- Baudrillard, Jean, *Simülasyonun Hiper-gerçekliği*, Çev. Charless Harisson ve Paul, 1988.
- Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Translated: Sheila Faria Glaser, The University of Michigan Press, USA, 1994.
- Baudrillard, Jean, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2003.
- Baudrillard, Jean, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2005.
- Benal, Dikmen, "Görsel Sanatlar Bağlamında Gerçeklik ve Yanılsama", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2015.
- Cevizci, Ahmet (der.), *İdealar Kuramı: Platon'un Felsefesine Üzerine Araştırmalar*, Gündoğan Yayınları, Ankara, 1999.
- Çalışkan, Sabahattin, "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci", *Selçuk İletişim Dergisi*, 2006, Cilt 4 (3), s. 159-165.
- Çakmakçı, Ali A., "Kendisini Bilmeyen Bilgi", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2015.
- Deleuze, Gilles, *Anlamin Mantiği*, Çev. H. Yücefer, Norgunk Yayınları, İstanbul, 2015.
- Demirbaş, B. Özge, "Animasyonlar Yoluyla Geçmişten Günümüze Sanal Gerçeklikte Var Olan Ütopyalar", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2015.
- Gürleşen, Feyza, "Hipergerçekliğin Aynasında Sanatın Ne'liği", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2015.
- [Klosko](#), George, *The Development of Plato's Political Theory*, OUP Oxford, New York, 2006.
- Selmanpakoğlu, Ceren, *Hiçliğin Özgürlüğü: Ajansal Sanat*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2014.

- Tan, Ç. Filiz, "Kurguya Dönüşen Gerçeklik Ortamında, Matrix Filmi ve Sam Shepard'ın İki Oyunu Örneğinde Üretilmiş Gerçeklik", *Sanat, Gerçeklik ve Paradoks Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2015.
- Turgut, Hasan, "Sosyal Gerçekliğin İnşasında Mizah: Simülasyon Kuramı Bağlamında Yeni Medya ve Mizahın Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Tartışma", *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*, 2016, 1(1), s. 1-7.

*Gerçeklik ve Sanı Yaklaşımı Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme: Denemeler Sergi Örneği*