

SANAT ESERİNE DAYALI SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARINDA SANATÇININ DÜŞ DÜNYASINA YOLCULUK VAADI

The Promise of Journey to The Dream World of The Artist in Virtual Reality Applications Based on Artwork

Derya AYDOĞAN¹

ÖZET

Klasik yöntemlerle üretilmiş biricik sanat eserlerinin en belirgin özelliği mekânda sabit olmasıdır. Sanat eserleri bulunduğu mekânla bir özdeşleşmeye girer, mekânın anlamını kendi anlamına katar ve böylece yeni bağlamlar edinir. Dijital yöntemlerle birlikte sanat eserleri, aynı anda her yerde varlık gösterebilecekleri sonsuz bir uzama yayılmıştır. Belli sınırları olan mekânsal bir atmosferden sınırsız uzama geçiş ile birlikte mekânsal anlam bozulmaya başlamıştır. Diğer yandan sanat eserlerinin referans alındığı sanal gerçeklik (Virtual Reality/VR) tabanlı uygulamalar ile eserler, yeni bağlamlara yerleşebilir. Çünkü VR, algısal olarak mekânda olma hissine en yakın çağrışımları veren sistemlerdir. Klasik yöntemlerle üretilmiş mekânda sabit olan eserler, VR sistemleri ile kendi bağlamlarından alınıp yeni yerleşkelere doğru yola çıkmaktadır. Ancak sanat eserlerinin yeni bağlamlara yerleşmesi her zaman orijinal eserin niteliğini yansıtmamakta hatta onu bölüp parçalayarak olduğundan farklı bir biçime dönüştürmektedir. Sanat eserlerinin sanal mekânlar için yeniden üretimleri, yeni alımlama biçimlerini de getirmektedir. Daha geniş kitleye ulaşmak adına bilinen sanatçıların ünlü eserleri referans olarak kullanılmakta ve yeni çalışmalara dair alımlayıcıya çeşitli vaatlerde bulunmaktadır. Örneğin, kurgusu farklı da olsa mantığı birbirine benzer çalışmalar olan sanat eserlerinden ve sanatçılardan referans alınarak yaratılan “Dreams of Dali”, “The Dreams of Henri Rousseau”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı VR uygulamaları, referans alındıkları sanatçıların düş dünyasına yolculuk olarak sunulmaktadır. Çalışmada bu örnekler üzerinden VR sistemleri ile eserlerin yeni ortamlara yerleştirilmesi ve alımlayıcıya yönelik sanatçının düş dünyasına yolculuk yapılacağı söylemi betimsel nitelik açısından incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik, sanal gerçeklik sanatı, daldırma, manipülasyon, yapıbozum.

ABSTRACT

The most distinctive feature of the unique artworks produced by classical methods is that they are fixed in the space. Artworks identify with the space they are in, add the meaning of the space to its own meaning and acquire new contexts. With digital methods, artworks are spread over an infinite space where they can be ubiquitous at the same time. With the transition from a spatial atmosphere with certain boundaries to unlimited space, the spatial meaning has begun to deteriorate. With virtual reality-based applications where artworks are referenced, works can be placed in new contexts. Because VR give the closest connotations to the sense of being in the place perceptually. Artworks that are fixed in the space, produced by classical methods, are taken from their own contexts with VR and are on their way to new campuses. However, the placement of artworks in new contexts does not always reflect the quality of the original work, and even divides it into a different form. The reproductions of artworks for virtual spaces also bring new forms of reception. To reach more viewers, famous works of known artists are used as references and various promises are made to the viewer regarding new works. For example, VR applications such as “Dreams of Dali”, “The Dreams of Henri Rousseau”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession”, which are created with reference to works of art and artists whose logic is similar even though their fiction is different, are the dreams of the artists they are referenced. presented as a journey to the world. In the study, through these examples, the placement of works in new environments with VR systems and the discourse that the artist will travel to the dream world of the viewer will be examined in terms of descriptive quality.

Keywords: Virtual reality, virtual reality art, immersion, manipulation, deconstruction

EXTENDED ABSTRACT

The most distinctive feature of the unique artworks produced by classical methods is that they are fixed in the space. Even if they are moved from one place to another, since they cannot be seen in more than one place at the same time, their stability feature is not lost and the element of uniqueness is not deteriorated. Artworks identify with the space they are in and add the meaning of the space to its own meaning and thus acquire new contexts.

With digital methods, works of art are spread over an infinite space where they can be ubiquitous at the same time. The spatial meaning has gone towards deterioration and loss of aura, as this entity is intangible rather than concrete, can be found everywhere, and has passed from a spatial atmosphere with certain boundaries to unlimited space. Although works of art are special in their own right, they have been idealized with the space in which they are located for centuries. There are differences in the reception of the artwork between exhibiting in a curatorial order in a gallery or a museum and being in an artist's workshop or in any private area. When the field disappears and turns into space, the change of the idealized is inevitable.

Virtual reality systems, which is a digital technology, have a wide variety of creative applications related to art. Especially in exhibition, new perspectives have been brought to curatorial approaches. Virtual reality systems can both maintain the attitude of the works made with conventional methods in the spatial environment and ensure their dissemination in the virtual space. Moreover, works of art themselves can be transformed into a space in three dimensions. Thus, works of art can be placed in new contexts with virtual reality-based applications where works of art are referenced. Virtual reality is the systems that give the closest connotations to the sense of being in the place perceptually. Artifacts that are fixed in the space, produced by classical methods, are taken from their own contexts with virtual reality systems and are on their way to new campuses. However, the placement of works of art in new contexts does not always reflect the quality of the original work, and even divides it into a different form than it is.

The reproductions of artworks for virtual spaces also bring new forms of reception. In order to reach a wider audience, famous works of known artists are used as references and various promises are made to the viewer regarding new works. For example, virtual reality applications such as "Dreams of Dali", "The Dreams of Henri Rousseau", "Claude Monet - The Water Lily Obsession", which are similar works even though the fiction is different, are presented as a journey to the dream world of the artists they are referenced. In the study, through these examples, the placement of works in new environments with virtual reality systems that expand the limits of creativity and the discourse that the artist will travel to the dream world of the viewer will be examined in terms of descriptive quality.

GİRİŞ

Sanatın birçok alanla entegre işleyen çok disiplinli bir yapısı vardır. Sanat üretiminde daha geniş ifade biçimleri ve paylaşım, sunum ortamları edinmek için olabilecek tüm araçlardan yararlanılmaktadır. Diğer yandan farklı disiplinler de geniş kitlelere ulaşmak, daha yaratıcı uygulamalar yapmak, nitelik kazanmak gibi birçok sebeple sanat eserlerini aracı olarak kullanmaktadır.

Teknoloji ve sanat arasındaki bir nevi danişıklı bağlantı, her iki alan için de hem işlevsel hem çıkarılara dayalı hem de yarar amaçlıdır. Postmodern dönemde özellikle dijital yöntemler ile sanat yüzyıllardır süregelen çerçevelerinden çıkmıştır, ifade olanaklarını genişletmiştir, ağ'larla örülü bir dolaşım sistemine girmiştir. Dijital yöntemlerden yararlanan başka birçok alan da sanatın yaratıcı özelliğini çalışmalarında kullanarak daha geniş kitlelere erişmeye çabalamıştır.

Herkes Mona Lisa'nın ve Michelangelo'nun Davud'un neye benzediğini biliyor – ya da biliyor muyuz gerçekten? Bunlar o kadar çok yerde karşımıza çıkıyor ki, Paris'e ya da Floransa'ya gitmemiş olsak da, onları tanıyormuşuz gibi geliyor bize. İkisinin de bir sürü kopyası var – kısa şortun üstünde Davud ya da bıyıklı Madonna gibi. Sanat röprodüksiyonları her yerde ve her şeyde (Freeland, 2008: 166).

Bu noktada dolaşımında olan, her yerde görülen yine orijinal estetiği ve aurasıyla varlık bulan sanatın kendisinin mi yoksa manasının mı yok olduğu, metalaşmış bir görüntü mü olduğu düşüncesi ağ'ların üzerine doğru savrulmalıdır. Bu karmaşık ve sonsuz sistemin içerisinde estetik mananın var olup olmadığı, varsa nasıl görünür olacağı, ortaya çıkacağı belki de alanda salınan sanat ya da nesne üretimlerin üzerine gönderilmesi gereken birtakım sorular ışığında çözümler ve nitelikler, sisteme uygun bir biçimde yeniden kazandırılabilir.

Sanal gerçeklik sistemleri, kullanıldığı alanın hedef kitlesine yaratıcı yollarla ulaşmak için sanatın ilham verici doğasından yararlanmaktadır. Ama sanatta da yaratıcılığın belli çerçevelerden arındırılıp özgürleşebileceği alanlara erişmek için sanal gerçeklik uygulamaları kullanılmaktadır. Sınırsız bir uzamda, çoğalan araçlarla artan yapabilirlikler, sanatta varılmamış noktalara değinebilme olanağını vermektedir. Diğer yandan sınırsızlığın handikaplarını da açık etmektedir. Doğada var olan ikililik, sanatta da geçerlidir ve her şey zıttı ile vardır. Gerçek ile sanalın birlikteliği bu ikililiğe uyumlanır fakat sınırsızlık da sınırlılıkla var olur. Bu anlamda sanatın aşırı özgürleştiğini ifade etmek, aslında diğer yandan sınırlara hapsediğine da gönderme yapar. Tek bir mekânda var olabilen fiziksel sanat eserlerinin dijital olarak sınırsız alana erişmeleri ile birlikte çoksesliliği ve anlamı sınırlandırılmıştır. Bunun en önemli sebebi; arafta gibi kaldıkları ve herhangi bir bağlamdan yoksun olan sanal alanla mekân atmosferinin yitirilmesi ve dijital teknolojiler ile yapılan değişikliklerin eserin orijinal anlamını yerinden etmesidir. Nitelikli yerleştirmeler ve orijinal estetiğine zarar vermeden gerçekleştirilen çalışmalar haricinde genel olarak kaçınılmaz olan orijinal auranın yitirilmesidir. Sanat eserinin yeni araçlar ve uygulamalarla yeniden üretimi aslında genel olarak bir yapıbozum sürecine işaret eder. Bu esnada yapıyı bozan ve tekrar inşa edenlerin estetik algısı, sanat gözü önem taşımaktadır. Orijinal eserin yaratıcısının estetiğine ve dışavurum algısına, yöntemine ulaşamayan hatta tamamen sanattan kopuk uygulamaların ortaya çıkabileceği gibi orijinalini aşan, onun sanatsal kimliğini çoğaltan çalışmalar da yapılabilir. Bununla birlikte aşırı veri yükü ve hızla akan sistemde görünür olmak adına sarf edilen çabalar maksadı aşan noktalara götürebilmektedir. Örneğin; günümüzde yaşamayan sanatçıların sanat eserleri ile sanatçıların zihinlerine, düşlerine doğru bir yolculuğun ihtimali söylemi ile alımlayıcıya vaatlerde bulunulan çalışmalar vardır. Ancak bu ihtimal, aslında sanatçının somut dışavurumlarından alınan referans ile kurgulanan bir yolculuk olmaktan öteye gidemez. Böylece yeniden yaratımı yapan(lar)ın bilgisi, becerisi, yorumu ile sınırlanır, çok sesliliği gölgeye düşürür.

Çalışmada “The Dreams of Henri Rousseau”, “Dreams of Dali”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik uygulamaları aracılığı ile alımlayıcıyı sanatçılara ve eserlere dair farklı bir açıdan keşfe davet eden yaklaşımlar üzerinden betimsel nitelik incelemesi yapılacaktır.

1. Sanal Gerçeklik ve Sanat İlişkisi

Sanal gerçeklik teknolojisi, dijitalleşmenin hem öncesinde var olan hem de onun bir uzantısı olan çok boyutlu sistemlerdir. İnsanın gerçek ile uğraşı, onu daha farklı gerçeklikleri, alternatif biçimleri, olasılıkları aramaya yöneltmiştir. Sonunda da insan, dijital yöntemler ile gerçekliği istediği gibi eğip bükerek, yenilerini yaratarak kurgulayabileceği sistemlere erişmiştir. “İnsan doğanın içindeyken bir ‘karşı-doğa’ yaratmıştır. Çalışması yoluyla yeni bir gerçeklik türü hem duygusal hem de üst duygusal olan bir gerçeklik ortaya çıkarmıştır” (Fischer, 2021: 48).

Sanatın da doğuşundan itibaren gerçekten referans aldığı, gerçekle derin bir temasa girdiği ve kendi gerçekliğini ortaya koyduğu söylenebilir. Gerçek kavramı, “ideal, koşullu ya da potansiyel olana karşıt olarak fiili, somut, olgusal ve zihinden bağımsız olarak var olan için kullanılan bir sıfat. Bir durum, bir nesne veya nitelik olarak var olan, varlığı inkar edilemeyen, olgu durumunda olan anlamlarına gelir” (Flew, 2005: 224-225). Sanallık ise “sanma” eylemini akla getirir ve TDK sözlüğünde “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” şeklinde açıklanır. Buradan hareketle sanatın gerçekten referans alan ama zihinde tasarlanan bir olgu olarak aslında daima sanal ve gerçeği kendi içerisinde kaynaştıran bir yapı olduğu ifade edilebilir. Çünkü sanat, gerçeğin sanrısız bir boyutunu üretir.

Sözlük anlamlarından hareketle gerçeğin deneyimlediğimiz biçimiyle hep sanal olduğunu açıklayan Castells, gerçek sanallığı üreten sistemi; “Gerçeğin kendisinin (insanların maddi/sembolik varlığının) tümüyle yakalandığı tamamen sanal bir görüntü ortamına, görüntülerin yalnızca deneyimlerin iletildiği ekran üzerinde kalmadığı, ama bizzat deneyim haline geldiği bir farz etme dünyasına yedirildiği bir sistem” olarak tanımlar. Her türden mesajın aynı multimedia içerisine kapatılarak geçmiş, bugün ve gelecek olarak insanlığın tecrübesinin tamamının bu yeni iletişim ortamına yedirilebileceğini vurgular (Castells, 2008: 497-498). Böylece yeni kültürü, “kurgunun, kurmaya duyulan inanç olduğu gerçek sanallık kültürü” olarak açıklar (Castells, 2008: 501).

Dijital teknoloji ile birlikte gerçek ve sanallığı bir araya getiren sanal gerçeklik sistemleri ortaya çıkmıştır. Sanal gerçeklik, “gerçek olmayan ama gerçek olarak deneyimlenen gerçektir” (Erdoğan ve Alemdar, 2010: 323), “fizik gerçeğin simülasyon deneyimine yaklaşmamızı sağlayan bir araçtır” (Sherman and Craig, 2003: 10). Dolayısıyla sanal gerçeklik, “sanma” eylemini tetikleyerek algıda “-mış gibi” bir etki yaratır. Fiziksel gerçeklikten yalıtılarak, duygulara kurgusal sanalın gerçek olduğu inancını iletir. Sanal gerçeğin “en önemli üç özelliği ise kavramsal imgelem, daldırma ve etkileşimdir” (Lv, 2019: 3). Bu noktada sanatın da yaratıcısının kavramsal imgeleminin yansımaları, dışavurumları ile izleyicisini kendi kurgusal gerçekliğine daldırdığı ve onunla bir etkileşime girdiği konusunda sanat ve sanal gerçeğin eşleştiği söylenebilir.

Sanat, sanal gerçeklik ortamında çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. Örneğin; fiziksel eserler modellenmiş ya da kamera ile çekilmiş üç boyutlu sanal alana üç boyutlu şekilde aktarılabilir, eserler bu alanlara uygun yeni araç gereçlerle tekrar yaratılabilir ya da farklı eserler üretilebilir. Sergi, müze gibi alanlar oluşturulabilir. Sanat eserinin kendisi içinde gezilebilen bir alana dönüştürülebilir. Multimedyanın kullanılabildiği sanal gerçeklik uygulamalarında seçenekler ve kombinasyonlar oldukça fazladır. Ama belki de en önemlisi Steffen ve diğerlerinin (2019: 689-690). belirttiğine göre; “fiziksel gerçeklikte bağlı olduğumuz fiziksel yasalara uymayan deneyimler oluşturma yeteneğidir”. Çünkü açıklamaya göre geleneksel doğa yasalarına uyulması gerekmediği için geçmişte var olan ya da henüz gerçekleşmemiş fiziksel ortamların rekreasyonlarını sunarak mekânsal ve zamansal sığırma gerçekleştirilebilir, uçma, su altında nefes alma, telekinezi ile nesnelere kontrol etme veya başkaları gibi deneyimler yaratılabilir. Buradan hareketle sanal gerçeğin sanat için sınırları kaldıran, hayal gücü ve yaratıcılığı genişleten hem yaratıcısını hem izleyicisini alternatif gerçekliklere, farklı boyutlara taşıyan bir aracı olduğu söylenebilir.

Sanal gerçeğin fiziksel gerçeklikte olduğundan daha kolay hatta onun daha ötesinde denemelere, yapbozlara olanak sağlaması, sanatta üretim sürecinde tasarımları daha hızlı gerçekleştirebilme ve koleksiyonlar oluşturabilme, hızlı değişiklikler yapabilme gibi kolaylıkları getirir. Diğer yandan sanal gerçeklik içerisinde eserler, bulunduğu fiziksel bağlamından koparılarak zamansız mekânsız bir uzama yerleşir. Sanal gerçeklik içerisinde yaratılan ve fiziksel bir temsili olmayan eserlerin metaforik anlamda arafta yol aldıkları düşünülebilir. Fiziksel eserden referans alınarak sanal gerçeklikte farklı bir biçimde yeniden üretilen eserler ise yapıbozumdan geçerek daha doğrusu parçalanıp tekrar üretilerek sunulur. Dolayısıyla her ne şekilde olursa olsun bir deformasyondan söz edilebilir. “Sanat unsuru uyandırdığı estetik tepki açısından tanımlanır” (Bolla, 2012: 23) ve sanatsal açıdan kimi zaman deformasyonlar da ayrı bir estetik olarak algılanabildiği için burada ortaya çıkan deformasyon ile oluşan yeni yapı ve formun sanatsal olup olmadığı önem taşır. “Her çağda, sanatsal biçimlerin yapılandırılma yöntemleri –benzetme, metafor veya kavramların figürlerle çözümlenmesi kılığında- zamanın bilimin veya kültürünün gerçeği nasıl gördüklerini yansıtır” (Eco, 2016: 83). Böylece aslında yaşanan dönemdeki görüş alanı ve algı çerçevesinde kaldığı açıktır.

2. Sanal Gerçeklik ve Sanat Manipülasyonu

Sanal gerçeklik, duyuların manipülasyonuna dayalıdır. Sanat; tasarısını sunarken, yaratımını sergilerken izleyicisinin algısını manipülatif yollarla etkilemeye çalışır. İnsan algısı, bilişi dış uyarılara bağlı olarak değişkendir ve bunlar çeşitli provokatif yöntemlerle yönlendirilebilir. Algıya sanrısız uyarımlar gönderen sanal gerçeklik, sanatın “-miş gibi” edimini “hiper”leştirebilecek özelliklere sahiptir. Sanat, deneyimleyici, alımlayıcı ya da izleyici hedef ne olursa olsun sunulanla bütünleşmesi, onu içselleştirmesi ve böylece her içselleşme ile yeniden anlam bulup tekrar tekrar bilinçte yaratılmasıyla sonsuzluk kazanılabilir. Goethe’nin açıklaması ile; “Bir malzeme, hakiki bir sanatkarın çalışması sayesinde içsel, sonsuz bir değer kazanır, oysa mekanik bir işçi tarafından en kıymetli metale bile verilen biçim, en iyi işçilikle bile içinde biraz anlamsızlık ve önemsizlik taşır, bu ise ancak, yeni olduğu sürece sevindiricidir. (...) mekanik sanatkarın (...) bininci eseri, ilk eseri gibidir ve sonunda bin kere daha var olur” (Aykaç, 2010: 107). İronik olarak tüketim kültürünü etkilemenin en önemli yolu, tüketildikçe çoğalan bir yapı inşa etmektir ve bu yöntemle sürdürülebilirlik için daha sağlam bir zemin oluşturulur. Sanat, tüketildikçe, alımlayıcı ile buluştukça kendi anlamını onların anlamına katarak daha çok katman edinir ve bu nedenle bitmeye, tükenmeye karşı doğal bir çoğalma mekanizmasına sahiptir.

Dijital ortamın aşırı veri yığını, deneyimlemeyi, alımlamayı yok ederek yalnızca akışkan görüntüler oluşturmaktadır. Ancak sanal gerçeklikte tam tersi olarak içerisine dalma eylemi ile deneyimleme ve alımlama tekrar kazanılmıştır. Zaman ve mekânın önemini yitirdiği, aranılana kolay erişilebilmesi, yaşamın neredeyse tüm kodlarının bu yeni iletişim ortamlarına akması gibi evrim yaratan özellikler, aynı zamanda öne çıkmak, görünür olmak, fark edilmek konularında daha çok emek ve yaratıcı çalışma gerektirmiştir. Disiplinlerarası kolektif çalışmalara yönelim artmış ve hızlanmıştır. Ancak bu noktada sanat üretimi ya da sanat ürünü olarak sunulanlar da takip edilemeyecek kadar çoğalmıştır. Gere’ye (2017: 120-136) göre sanat fikrini genişletmek, tanımını yenilemek ve geleneksel kategorilerin ötesinde düşünmek gerekmektedir. Resim, heykel, çizim, basımcılık, fotoğraf, film, tiyatro, müzik, dans, şiir gibi birçok alan arasındaki ayrımlar bulanıklaşmıştır. Sanatın geleceği artık kalıcı başyapıtların yaratılmasıyla değil, alternatif medya stratejilerinin tanımlanmasıyla, multimedya formlarındaki bir dizi iletişimsel jestlerle yatmaktadır. Dijital ortamın yapısı ve sanatın edindiği yeni işlevlerle birlikte alımlayıcıya ulaşmak için algıda seçicilik yaratacak söylemler ilgi görmeye başlamıştır. Böylece sanat, kullandığı ya da aracı olarak kullanıldığı alanlarda manipülasyonu esas alan yaklaşımlarla doldurulmaya çalışılmıştır. Bu noktada sanat alanını genişletmek, yaratıcılığın artacağı ve sınırlarından arınacağı araçları ve yöntemleri kullanmak, her ne kadar zengin oluşumlara olanak tanısa da diğer yandan yapıbozundan biçimbozuma giden yolları da açmakta, estetiğin kimliğinin yönünü değiştirmekte, çoğaltmakta ve kimi zaman yok etmektedir. Benjamin’in dediği gibi “biçim yapıta özgü düşünümün nesnel ifadesidir. Yani biçim, sanat yapıtının özünü oluşturur. (...) Sanat yapıtı biçimi sayesinde canlı bir düşünüm merkezi haline gelir. Bu düşünüm alanında, sanatta, aralıksız yeni düşünüm merkezleri oluşur” (Dellaloğlu, 2010: 123-124). Bu nedenle estetik biçim bozuma uğradığında sanatın düşünümü, özü bozuma uğrar ve “sanat nesnesi” yerine salt “nesne” olur.

Açılan yeni alanlarla birlikte zenginleşen yaratım olanakları ve zorlaşan görünürlüğün algıyı hedef haline getirmesi ile duyuları etki altına almak, inandırmak, illüzyon yaratmak için sanal gerçeklik uygulamaları uygun ortamı sağlamıştır. İnsan algısının aktif bir zihinsel sürecin sonucu olduğunu ve zihnin çeşitli duyu kaynaklardan ipuçları alarak bunları tutarlı bir iç dünya modeli oluşturmak adına hafıza ve çağrışım kullanarak sentezlediğini ifade eden Yadin’e (2018: 863) göre “sanal gerçeklik, algıyı yanlış duyuşal işaretlerle manipüle etmenin psikoteknolojik bir yoludur”.

...algı sürecinin, özellikle görsel algının, hatırı sayılır miktarda bilinçsiz zihinsel tahminde bulunmayı veya “algısal doldurma” içerdiği yaygın olarak kabul edilir: eksik duyuşal uyarılara dayalı dünyanın iç mekânsal modelinin sürdürülmesi. Bu sistemi manipüle etmek, gerçek duyuşal ipuçlarını simüle edilmiş ipuçlarıyla, hatta kaba olanlarla değiştirme ve yapay bir algı modeli ve başka bir yerde var olma öznel hissini yaratması ve sürdürmesi için zihni kandırma meselesidir. Sanal gerçeklik teknolojisi tam olarak bunu yapıyor. Vurgulamak gerekirse, sanal gerçekliğin etkili olması için fiziksel gerçeklikten ayırt edilemez olması gerekmez; yeteri kadar duyuşal ipucu sağlandığında gerisini insan zihni halledecektir. (Yadin, 2018: 864).

Kurgulanan alana dalma eylemi, dalan kişinin fiziksel gerçekliğini askıya alan ve daldığı ortamın gerçekliğiyle sarmalanan bir deneyim alanı oluşturur. Bu noktada daldırılan kişinin algıları istenildiği gibi manipüle edilebilir. “Sanal gerçeklik lehindeki argüman, katılımcının gördüğü şeyin içine gömüldüğü argümandır. (...) İçine-gömülme, kendini bırakmanın bir fonksiyonu değildir sadece. İnsanların beklentileri ile izleme arasındaki mücadelenin bir

işaretidir aynı zamanda” (Burnett, 2018: 115). Sanatsal yaklaşımlar çerçevesinde yapılmasının önemi ise sanatın aurası, çoksesliliği, çeşitli amaçlara uyarlanabilir esnekliği gibi özellikleridir. İnsanların beklentileri, çokseslilik ile aşılmaya, aura ile etki altına alınmaya ve sanal gerçeklik içerisinde kendilerini bırakmaları sağlanmaya çalışılmaktadır.

3. Sanal Gerçeklik ile Sanat Eserine Dalma Eylemi

Fiziksel ve sanal arasındaki birtakım sınırların erimesi, yeni ifade olanakları, yeni sanatsal eylemleri ortaya çıkarmıştır. Sanat yaratıcısının dışavurumu olan ve izleyici karşısındaki düşünsel estetik unsur olmanın ötesine geçmiş izleyicisini -gerçek anlamda- kendi içine gömülmeye davet etmeye başlamıştır. Bu anlamda salt deneyim ile estetik deneyim arasındaki çizgiler de bulanıklaşmaya doğru gitmiştir. Çünkü davet esnasında çeşitli propagandalara dayalı söylemler ile izleyiciyi etkilemek, katılımcı bir kimlik edinmesini sağlamak ve bu dalma eylemine dahil olması için yapılan çalışmalar daha çok öne çıkmıştır.

Sanat dışı argümanların sanatın kendisinden daha ön plana çıkması, sanatın sunmayacağı ve sunamayacağı vaatleri de beraberinde getirmiştir. İzleyicinin sanattan beklentisi koşullandırılmıştır. Oluşumunu bir sanatçıdan, onun yaşamından, sanatsal kimliğinden, üretimlerinden alan sanal gerçeklik çalışmaları ortaya çıkmıştır. Örneğin; “Dreams of Dali”, “The Dreams of Henri Rousseau”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik çalışmalarının kaynağı; sanat tarihinde yer etmiş, Dünyada bilinen sanatçılar ve onların eserleridir.



Resim 1. Dreams of Dali Sanal Gerçeklik Çalışması, (URL 1).

Dali'nin “Archaeological Reminiscence of Millet's “Angelus” adlı sürrealist eseri, “Dreams of Dali” adıyla sanal gerçeklik ortamında canlandırılmıştır. Çalışmada eser, üç boyutlu bir uzama dönüştürülmüştür. “Sanatın İçinde ve Ötesinde Seyahat: Sanal Gerçeklikte Dalı'nın Düşleri” şeklinde başlıklandırılan açıklama metni şöyledir: “Bu karşılaşmada kendinizi daha önce hiç olmadığı gibi sürrealist ustanın dünyasına bırakın, kulelere çıkın, kulelerden uzak diyarlara bakın ve her köşede sürprizleri keşfedin. Hayatı boyunca yeni teknolojilerin öncü benimseyeni olarak bilinen Dalı'nın 1935 yılına ait resmi için yapılan bu ilham verici saygıyı alkışlayacağını hayal ediyoruz” (URL 1).

“Dreams of Dali” çalışması, eserin uzama dönüştürüldüğü, deneyimleyicinin eserin içerisinde gezme şansı elde ettiği bir çalışmadır. Ancak iki boyutlu eser üç boyutlu bir forma çevrildiğinde; bütünlüğün dağılması, parçaların ayrılması ve dolayısıyla orijinal kompozisyon değişmesi olasıdır. Bu çalışmada da orijinal eserin atmosferi, renk tonları ve imgelerine sadık kalınmıştır ama üç boyutlu hale getirebilmek adına eklemeler de yapılmıştır. Eklemeler ve üç boyutlu hale getirmek için tamamlanan imgeler ile birlikte eser bölünmüş, parçalanmış ve yeniden inşa edilmiştir. İçine girilebilen kule gibi nesnelere, zeminin dokusu, gökyüzü, orada bulunan insan figürleri, alanı gerçek bir dünya olarak algılatırken; gerçeklik, sürreal bir kimlikle yansıtılmıştır. Zihin yansıması olduğu hissini pekiştirmek adına

sanatçının sesi dış ses olarak deneyime eklenmiştir. Böylece deneyimleyiciye zihin yansımalarının canlandığı alternatif bir dünya atmosferine dahil olduğu duygusu algılatılmaya çalışılmıştır.



Resim 2. The Dreams of Henri Rousseau Sanal Gerçeklik Çalışması, (URL 2).

Paris'teki Jardin des Plantes serasında öğleden sonrasına denk gelen bir zaman diliminde geçen “The Dreams of Henri Rousseau” sanal gerçeklik deneyimi, bahçelerin kapanması ve ziyaretçinin geride kalması ile başlar. Henri Rousseau'nun hayaleti, deneyimleyiciye musallat olur. Deneyimleyici aniden Rousseau'nun hayal ettiği karakterler, hayvanlar ve bitkilerle dolu bir rüyaya düşer. Ressamın hayalleriyle hayat bulan tropik bir serada büyümlü bir gece vaat edilir. Bilindiği gibi Paris'ten hiç ayrılmayan Rousseau, ilhamını şehrin botanik bahçelerinden almıştır. Sanatçı, egzotik ormanlardan neredeyse psikedelik vizyonlarıyla yaptığı resimleri ile sanat dünyasını heyecanlandırmıştır (URL 2).

Henri Rousseau ve eserleri üzerinden işleyen sanal gerçeklik çalışmasında; deneyimleyici, gerçek ortam ile rüya atmosferi arasında gidip gelen bir süreç yaşar. Deneyimleyici bulunduğu fiziksel ortamdan başka bir fiziksel ortama ışınlanır ve orada sanatçının eserleri ile yaratılan bir kompozisyonu olan bir çeşit rüyaya düşer. Rüyadaki atmosfer ile orijinal eserler karşılaştırılacak olursa; aslına uygun aktarıldığı/yansıtıldığı söylenebilir. İki boyutlu eserler üç boyutlu bir atmosfere dönüştürülürken sanatsal açıdan bölünme ve parçalanmanın engellenmesi, sanal dünyanın gerçek dünya ile iç içe geçen bir şekilde sunulmasından dolayı olabilir. Sanatçının eserlerine çok fazla tamamlama ve ekleme yapılmamış, orijinal eserlerdeki imgeler, figürler hareket ettirilerek, renk ve ışık ile oynanarak gerçeklik katlanmaya çalışılmıştır.



Resim 3. Claude Monet - The Water Lily Obsession Sanal Gerçeklik Çalışması (URL 3 ve URL 4).

“Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik çalışması, deneyimleyiciyi Giverny'ye götürür ve onu Monet'nin çalışmalarının tam kalbinde bir renk cümbüşüne sokar. (URL 3). 1883'te ilk olarak Fransız kasabası Giverny'de bir ev kiralayan sanatçı, mülkü ve bitişindeki araziyi satın aldıktan sonra, oradaki küçük bir göleti

nilüferli bir su bahçesine dönüştürmüştür. 1899'dan 1926'ya kadar nilüfer teması ile 250'den fazla sahne çizmiştir ve bunu saplantı olarak adlandırmıştır. Monet ve eski dostu devlet adamı George Clemenceau arasındaki diyalog aracılığıyla, bu derin düşünceye dayalı gerçekleştirilen sanal gerçeklik deneyimi; Monet'in bahçesinde başlayan, yol boyunca devam eden, sanatçının atölyesinde durup, sergi salonlarında biten duyuşsal bir yolculuğa davet etmektedir. Deneyimde Nilüfer resimlerine dalarak zamanı ve mekânı keşfetmek için doğanın sürekli yenilenmesi, yeniden yaşanır. (URL 5) Monet'in ışığın etkileri üzerine araştırmaları, duyuşlarını ifade etme arzusu, formları seyreltmesine ve dünyanın gerçekçi bir temsilinden giderek uzaklaşmasına neden olur. Bu çalışmada sürükleyici ve duyuşsal bir deneyim yaşanır (URL 3).

Claude Monet'nin belgeseli olarak nitelendirilebilecek çalışmada; sanatçının yaşamına odaklanan bir çerçeve çizilmiştir. Diğer iki çalışmadan farklı olarak deneyimleyiciyi doğrudan sanatçının düş dünyasına davet etmemektedir. Ancak sanatçının yaşamındaki öne çıkan noktalara doğru bir yolculuğa çıkarıp ilham kaynaklarını sunarak sanatçının zihnine doğru dolaylı bir yolculuk vaadine götürmektedir. Sanatçının atölyesine konuk olmak, ilham aldığı ortamı deneyimlemek, eserlerini sergi salonlarında görmek sanatçı hakkında bilgi edinmek adına önemli olabilir. Ancak sanatsal açıdan değerlendirildiğinde; daha çok sinemaya yaklaşan bir hikâye anlatıcılığının kullanıldığı açıktır. Diğer yandan her ne kadar zengin kaynaklardan yararlanılırsa yararlanılsın, kurgusal olmaktan öteye geçemeyeceği için yalnızca bir ihtimali göstermekle sınırlanır. Açıktır ki sanatçının eserleri karşısında her alımlayıcıda ve her anda değişen çok sesli tasavvurlar, böyle uygulamaların deneyimlenmelerinde kilitlenir, cılızlaşır.

Sanatçılar ve onların eserlerinden yola çıkılarak kurgulanan bu üç örnekte en dikkat çeken ortaklık, sanatçıların düşlerine, zihinlerine, yaşamlarına doğru yolculuk vaadini içeren çağrıdır. Diğer bir ortaklık ise iki boyutlu eserlerin üç boyutlu biçime çevrilmesi adına yapılan tamamlamalardır. Ancak birileri tarafından kendi algıları, yetenekleri ve bilgileri ile kurgulanan bu çalışmalar; sanatçıların düşlerine, zihinlerine ya da yaşamlarına yolculuk olarak değerlendirilemez. Çünkü çalışmayı gerçekleştiren kişilerin süzgeci ile odaya çıkarılmıştır ve sanat çok seslidir, her izleyicide farklı anlamlar bulur. Bu nedenle kendi anlamına yaklaşılmadığında ya da kendi anlamından farklılaştığında izleyicide bocalama ya da tepkisel bir tutum gözlemlenebilir. Üç boyutlu çalışmalar, bir eseri duvar gibi iki boyutlu bir zeminde izlemekten farklı olarak deneyimleyenin çevresini kuşatır, dış uyaranlardan kopararak algılarını yalnızca kendisinde toplar. Diğer yandan eserin kendisinin önüne geçebilecek elementleri de açık eder. Bu noktada sanal gerçeklik kapsamında bir deneyim mi yaşatıldığı yoksa bu ortama uyarlanan sanatın yeni bir estetik kimlikle yaratılan sanatsal deneyim mi olduğu sorgulanmalıdır. Hegel'in ifadesi ile; "Bize kendilerini nasıl sunuyorlarsa öyle olan doğal nesnelere büyük bir sadakatle ve yetkin bir biçimde yeniden üretme yetisi olan öykünme, sanatın temel amacını oluşturmakta ve bu aslına bağlı kalarak yeniden üretme (reproduzieren) edimi iyi bir biçimde başarılı olduğu zaman da bizlere tam bir doyum vermektedir". (Bozkurt, 2011: 174) Bir ilhamın ötesine geçmek, öykünerek yeni bir sanatsal yaratım yapmak ile yeni teknolojiler bağlamında bir çalışma üretmek arasında fark vardır. Bu nedenle de manipülasyona dayalı sunum söylemlerinin gerçek manasının ne olduğu ve amacı, çalışmaların değerlendirilme şekli için önemlidir.

Teknik üretimler ve estetik arasında şu şekilde değerlendirmeler yapılabilir: "...estetik yapıt, bir yapıtlar ağı oluşturarak, yani benzersiz, parıldayan gerçeklikler oluşturarak, aynı zamanda hem insana özgü hem doğal bir evrenin anahtar noktalarını oluşturarak evreni tomurcuklandırır, onun yaşamını uzatır" (Lenoir, 2005: 146). "Teknik nesne, kendine uygun bir ortam bulduğunda, o ortama özgü bir figüre dönüştüğünde, yani dünyayı tamamlayıp onu ifade ettiğinde güzeldir. (...) kendi başına ve belirli bir evrene gönderme yapmaksızın güzel değildir" ((Lenoir, 2005: 148). Böylece estetiğin bir ortamda olsun olmasın, belli bir gerçekliğe bağlansın bağlanmasın kendi başına var olabileceği söylenebilir. Diğer estetikler ile başka örüntüler yaratabileceği ve böylece yeni anlamlar yaratabilecek anlamını çoğaltabilecek güce sahip olduğu vurgulanabilir. Oysa kendi başına bir anlam ifade etmeyen teknik nesnelere ne şekilde bulunduğu önemli olmakla birlikte yer aldığı ortamda edindiği işlevler ve görünümle güzelleşebileceği ama anlam açısından yine de sanrısal boyutu aşamayacağı ifade edilebilir.

SONUÇ

Gerçeğin hayatta bulduğu karşılık, teknolojik yöntemlerle yeniden ve çok boyutlu olarak değiştirilip dönüştürülmekte, yenileri icat edilmektedir. Bunlara sanatsal bakış açıları ve yorumlamalarla anlam kazandırılmaya, çoksesseliliğe ulaşılmaya çalışılmaktadır. Sanal gerçeklik ve sanat arasında belirgin bir unsur olan gerçeklik, farklı örüntülerle yapay olarak yeniden yaratılmaktadır.

Sınırsız soyutlama ve dışavurum olanağına kavuşan sanat, disiplinlerarası yapılarla yaratıcılığın sınırlarını aşmaya çabalamaktadır. Yeni teknolojilerin ilgi çekme, kendisini tanıtmaya ihtiyacı ve tüketim kültürünün arzu yaratma amacı, sanatı güçlü bir aracı olarak seçmelerini sağlamıştır. Bu noktada görünür olmak, mümkün olduğunca geniş bir kitleye seslenmek gibi amaçlara yönelik eylemlerde manipülatif propagandalara dayalı söylemler öne çıkmaktadır. Söylemler, çalışmaların kendisinden ilgisiz olabilir, bağımsız kalabilir, çalışmayı aşan iddiaları içerebilir. Ancak daha da dikkat çekilmesi gereken; aracı olarak kullandığı sanatı, sanat olmaktan çıkarabilir. Açık yapıt olarak sanat eserleri, farklı okumalara sahiptir. Diğer teknolojik üretimler gibi sanal gerçeklik çalışmaları herhangi bir eseri kaynak edinmiyorsa yalnızca kendi çerçevesinden değerlendirilebilir ve bu nedenle doğrudan bakış açılarıyla yorumlanabilir, kabul görme potansiyelleri daha çok olabilir. Ancak sanat eserlerini referans alıyorsa; orijinal eserler ile karşılaştırılacağı için onun yapısını bozup bozmadığı, eğer bozduysa yeniden yapımın da sanatsal olup olmadığı, orijinal eserin sanatsallığına yaklaşıp yaklaşmadığı, estetik unsurları sorgulanır. Bu anlamda değerlendirilen üç çalışma da her ne kadar ilk bakışta orijinal eserlerin görüntüsüne yaklaşıyor görülse de parçalama, bozma, ekleme ve yerinden etme sebebiyle tadı ve estetik biçimi aynı değildir. Kompozisyonlar, perspektifler, örgüler bozulmuştur. Üç boyutluluk adına her yöne bakılması sağlanmış, görüş açısı sınırlarından arınmıştır. Orijinal eserin birebir aynısı olmasa da dalma eylemi gerçekleşmiştir. Ancak diğer yandan çalışmayı yapanların kalıpları ile gerçekleşmesi ve deneyimleyici algısının orijinal eserdeki çok seslilik ögesi ile çatışması karşılığında açık yapıt olma özelliği yitirilmiştir. Bu nedenle aslında sanatçıların düşlerine, zihinlerine yolculuk yapıldığı teması yanlıştır, yapılan yolculuk sanal gerçeklik çalışmasını üreten ve yine birer izleyici olan teknik ekibin sanatçılar ve eserlerine dair zihinlerine yansıyan düşlerin, tasavvurların dışavurumudur. Orijinal eserler ve sanatçılar, hikâye anlatıcılığı bağlamında teknik ekip tarafından bir yolcuğa çıkarılmıştır. Alımlayıcı deneyimleyiciye dönüşerek okyanus aşırılığa varan alımlama duygusundan arındırılmış, manipülatif yöntemlerle yavan bir su birikintisine daldırılmıştır.

KAYNAKÇA

- Aykaç, G. (2010). *Fikir Mimarları Dizisi 5 Goethe*, (2. baskı), Ankara: Say Yayınları.
- Bolla, P. d. (2012). *Sanat ve Estetik*, çev. Kubilay Koş, (2. baskı), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bozkurt, N. (2011). *Fikir Mimarları Dizisi 1 Hegel* (4. baskı), Ankara: Say Yayınları.
- Burnett, Ron. (2018). *İmgeler Nasıl Düşünür*. çev. Güçsal Pular, (3. baskı), İstanbul: Metis Yayınları.
- Castells, M. (2008). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. çev: Ebru Kılıç, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Dellaloğlu, B. F. (2010). *Fikir Mimarları Dizisi 4 Benjamin*, Ankara: Say Yayınları.
- Eco, U. (2016). *Açık Yapıt*. çev. Tolga Esmer. 3. bs. İstanbul: Can Yayınları.
- Erdoğan, İ., Alemdar, K. (2010). *Öteki Kuram Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi*, (3. baskı), Ankara: Erk Yayınları.
- Fischer, E. (2012). *Sanatın Gerekliliği*. çev. Cevat Çapan. İstanbul: Sözcükler Yayınevi.
- Freeland, C. (2008). *Sanat Kuramı*, çev: Fusun Demir, Ankara: Dost Kitapevi.
- Flew, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*, çev: Nurşen Özsoy, Ankara: Yeryüzü Yayınevi.
- Gere, C. (2017). *Art, Time And Technology*, England: Oxford Publication.
- Lenoir, B. (2005). *Sanat Yapıtı*, çev: Aykut Derman. (4. baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lv, Z. (2019). Virtual Reality in the Context of Internet of Things, *Neural Computing and Applications*.
- Sherman, W. R., Craig, A. B. (2003). *Understanding Virtual Reality Interface, Application and Design*, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Steffen, J. H., Gaskin, T. O., Meservy, J. L., Jenkins, I. W. (2019). Framework of Affordances for Virtual Reality and Augmented Reality, *Journal of Management Information Systems*. 36(3), s. 683–729.
- URL 1: <https://hfnelson.com/portfolio/dreamsofdali/> Erişim Tarihi: 04.12.2020.
- URL 2: <https://culturevr.fr/en/the-dreams-of-henri-rousseau/> Erişim Tarihi: 04.12.2020.
- URL 3: <https://www.arte.tv/sites/webproductions/en/claude-monet-the-water-lily-obsession> Erişim Tarihi: 11.12.2020.
- URL 4: <https://www.institutfrancais.com/fr/oeuvre/claude-monet-obsession-des-nympheas-de-nicolas-thepot> Erişim Tarihi: 11.12.2020.
- URL 5: <https://culturevr.fr/en/claude-monet-obsession-des-nympheas/> Erişim Tarihi: 11.12.2020.
- Yadin, G. (2018). Virtual Reality Exceptionalism, *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*. 20(3), s. 839-880